

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

MÁSTER EN POSTPRODUCCIÓN DIGITAL



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“El *Cliffhanger* como recurso narrativo
para la postproducción en series
televisivas de suspense”**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

Autor/a:

Sandra Suñén Casado

Tutor/a:

Héctor Julio Pérez López

GANDIA, 2018

RESUMEN

En los últimos años las series de ficción televisiva han sufrido una evolución estructural, narrativa y estética, llegando a compararse con la calidad cinematográfica o incluso superándola. El propósito de este trabajo es observar cómo esta evolución ha afectado al uso del recurso narrativo *cliffhanger*, en su definición, en su forma y en su uso en las series de suspense. Para ello, el estudio se ha planteado desde una vertiente teórica, utilizando bibliografía de referencia, comparándola y contrastándola; y desde una vertiente empírica, empleando ejemplos de diferentes seriales de consideración clasificados en múltiples subgéneros dentro del suspense. Gracias a la bibliografía consultada, se ha concretado el término *cliffhanger*, se ha establecido una organización general - *inter-episódico*, si es entre capítulos o temporadas; e *intra-episódico*, si se utiliza dentro del capítulo - para determinar las funciones de cada partícula dependiendo de su ubicación dentro del episodio y se ha analizado cuál es el resultado obtenido para cada una de ellas mediante los ejemplos de los seriales aportados.

Palabras clave: *cliffhanger*, series de televisión, recurso narrativo, suspense, gancho, *inter-episódico*, *intra-episódico*.

ABSTRACT

In the last years television fiction series have suffered a structural, narrative and aesthetic evolution, coming to be compared with the cinematographic quality or even surpassing it. The purpose of this work is to observe how this evolution has affected to the use of the narrative resource *cliffhanger*, in its definition, in its form and its use in the thriller series. For this, the study has been raised from a theoretical perspective, using reference bibliography, comparing and contrasting it; and from an empirical side, using examples of different serials of regard classifying them in a many subgenres within the thriller. Thanks to the consulted bibliography, the term *cliffhanger* has been specified, has been establish a general framework - *inter-episodic*, if its between chapters or seasons; and *intra-episodic*, if used within the chapter - to determine the functions of each partition depends on its location in the episode and has been analyzed which is the result obtained for each of them trough the examples of the series provided.

Keywords: *cliffhanger*, TV series, narrative resource, thriller, hook, *inter-episodic*, *intra-episodic*.

ÍNDICE

1. Introducción	4
1.1 Justificación y objetivos	4
1.2 Metodología	5
2. Marco teórico	7
2.1 Significado del <i>cliffhanger</i> : definiendo el término	7
2.2 Los orígenes del <i>cliffhanger</i> y sus primeras apariciones en televisión	9
2.3 ¿Por qué funciona el <i>cliffhanger</i> ? El efecto <i>Zeigarnik</i>	12
2.4 Tipologías y usos del <i>cliffhanger</i>	13
2.5 El <i>cliffhanger</i> en su forma: la construcción narrativa	16
2.6 Oras partículas de enganche	17
2.7 El <i>cliffhanger</i> en detalle: concretando el término	21
2.8 Recursos para la postproducción: el clímax y el <i>cliffhanger</i>	23
2.9 La Edad Dorada de la televisión: aproximación desde sus inicios hasta nuestros días	26
2.10 Nuevos paradigmas en el mercado audiovisual de ficción televisiva	28
3. Análisis aplicado	32
3.1 Concretando el campo de estudio: el género del suspense	32
3.2 Análisis de series de suspense y su <i>cliffhanger</i>	35
3.2.1 Series de detectives: <i>Sherlock</i>	35
3.2.2 Series de delincuentes: <i>Prison Break</i>	39
3.2.3 Series de corrupción del poder: <i>Homeland</i>	42
3.2.4 Series de terror: <i>The Walking Dead</i>	45
3.2.5 Series de ciencia ficción: <i>Game of Thrones</i>	49
3.2.6 Series de fantasía: <i>Lost</i>	53
3.2.7 Otros ejemplos	57
4. Conclusiones	59
4.1 Limitaciones del proyecto	62
5. Referencias	64
6. Anexo: Material audiovisual referenciado en el trabajo	69

1. INTRODUCCIÓN

Las series de ficción se han convertido en los últimos años en hitos audiovisuales, debido a sus grandes audiencias, sus elevados presupuestos, la calidad de las producciones y la complejidad de las tramas y estructuras argumentales, llegando a equipararse con el cine y, en ocasiones, a superarlo. Tal es la relevancia que las series televisivas han adquirido, que se requiere considerarlas como necesario objeto de estudio, ya que muchas de ellas se han configurado como importantes modelos de cultura y se han instaurado en la vida de cientos de personas, espectadores, que consumen de manera masiva este renovado producto audiovisual.

Debido a esto, la serialidad ha aumentado de manera sustancial en consonancia con el crecimiento exponencial del consumo de series de ficción, lo que ha llevado a que en la actualidad se hable de la tercera Edad de Oro de la televisión, con ficciones que distan mucho de los primeros apuntes que tuvo el género en la pequeña pantalla.

Esto ha provocado un nuevo panorama en el mercado audiovisual de ficción televisiva, con la aparición de numerosos géneros y subgéneros, con nuevos métodos de visionado y con nuevas estructuras y fórmulas que enganchan y atraen al espectador.

Este es el caso del *cliffhanger*, el objeto de estudio de este trabajo. Un recurso cada vez más utilizado y que ha evolucionado hasta adoptar formas totalmente diferentes según el momento en el que se utilice y con efectos dispares, conforme a la intensidad de su aplicación.

1.1 Justificación y objetivos

La necesidad de realizar este análisis se debe a la sobreabundancia de series de televisión de calidad creadas en las últimas décadas y la evolución estructural, narrativa y estética que ha originado.

En este aspecto, el *cliffhanger* aparece como recurso narrativo clave para la ficción televisiva, que, debido a la diversidad y heterogeneidad de productos audiovisuales que hay en el mercado, debe utilizarse para sorprender al espectador, mantener su atención y captar su interés con el fin de que continúe viendo la serie.

Así, el *cliffhanger* se ha convertido en uno de los recursos narrativos más utilizados en la actualidad, transformándose en un fenómeno mucho más complejo que va ligado a la fragmentación del discurso y a la serialidad y que, por otro lado, se ha consagrado como una fórmula de éxito.

Pese a que el *cliffhanger* es un recurso muy empleado y con diversas formas de aplicación, no se han encontrado a penas trabajos académicos dedicados a este campo de estudio, lo que se traduce en una falta de concreción del término y una utilización y un efecto indefinido teóricamente. Debido a esto, este trabajo pretende especificar y esclarecer el *cliffhanger* y concretar la aplicación que actualmente tiene en los productos audiovisuales.

Los objetivos principales del siguiente trabajo son:

- Definir el término *cliffhanger* y analizar sus diferentes usos en los seriales televisivos de suspense.
- Contextualizar la aparición y la evolución del *cliffhanger* como recurso narrativo.
- Establecer una tipología clara para las diferentes aplicaciones que tiene el *cliffhanger* según su utilización y concretar sus efectos.
- Explicar de manera teórica y lo más técnica posible por qué el *cliffhanger* tiene éxito.
- Condensar y explicar brevemente la aparición de las series televisivas de ficción y su evolución hasta nuestros días.
- Exponer los nuevos paradigmas del mercado audiovisual televisivo en cuanto a método de visionado y formas de consumo se refiere.
- Tratar de relacionar el uso del *cliffhanger* con la postproducción, en lo relativo al clímax y al ritmo.
- Analizar, mediante el uso de ejemplos prácticos, cómo interfiere el *cliffhanger* en la estructura de un episodio y qué resultados se obtienen.

1.2 Metodología

En este trabajo se pretende abordar el *cliffhanger* en su uso actual desde un punto de vista teórico, por medio de la revisión de la bibliografía; y empírico, con el visionado y análisis de los diferentes ejemplos prácticos. Para conseguir cumplir los objetivos anteriormente descritos se ha procedido a:

- Elaborar un método de trabajo en el que se han analizado las diferentes opciones y se ha elegido la más indicada. Se ha realizado una estructura previa para marcar los pasos a seguir y así obtener los resultados deseados y para desarrollar el trabajo de forma metódica.
- Seleccionar diferentes recursos, tales como libros, prensa, artículos académicos y trabajos académicos, que pudiesen ser de interés para el trabajo.
- Analizar la bibliografía de referencia sobre el tema, con la finalidad de esclarecer lo máximo posible el estado de la cuestión.
- Búsqueda de información en la red. Se buscan artículos, noticias, revistas, etc. que tengan relación con el *cliffhanger* y que pueden servir de ayuda para la elaboración del proyecto.
- Consultar y estudiar las diferentes tipologías de *cliffhangers* que hay dentro de un capítulo y ver de qué manera influyen en el desarrollo de las tramas.
- Delimitar el marco de estudio a las series de suspense y establecer una categorización en subgéneros para tratar de estudiar un espectro de series lo más amplio o representativo posible dentro del género del suspense.
- Seleccionar diferentes series que servirán de ejemplo para aplicar la teoría de una manera práctica y proceder a su visionado crítico, tomando notas y seleccionando puntos de interés para el trabajo.
- Escoger un modelo de aplicación común para aplicar los conocimientos de manera práctica, a fin de que todos los casos sean lo más homogéneos posible y los resultados se puedan apreciar con mayor claridad.
- Obtener los capítulos de interés para la aplicación práctica y seleccionar los fragmentos necesarios para aportarlos como ejemplos a los diferentes tipos de *cliffhanger* en el anexo.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Significado del *cliffhanger*: definiendo el término

Toda obra de ficción tiene como objetivo atraer al espectador o lector y mantener su atención y para ello existen diferentes fórmulas narrativas capaces de captar el interés de la audiencia. Entre estas partículas destaca la utilización del *cliffhanger*, cuya explicación y métodos de empleo se abordarán a lo largo de este trabajo.

Debido a la complejidad y variedad de las series de ficción televisivas, cada vez más estudios abordan el *cliffhanger* tratando de definir sus implicaciones narrativas. Sin embargo, a pesar de aparecer en diferentes estudios de ámbito académico y especializados en televisión, todavía se encuentra cierta heterogeneidad a la hora de concretar un significado, así como una falta de traducción o de creación de un concepto en nuestra lengua, ya que siempre se emplea el término original. Para ello, se va a proceder a analizar y estudiar los artículos y publicaciones con el fin de precisar y delimitar una definición exacta y plural (Ribés, 2015: 11-12).

Según Sinjania, un portal web para escritores principiantes, el *cliffhanger* es un “recurso narrativo por el cual se crea una situación de gran tensión dramática que, sin embargo, queda interrumpida y deberá completarse más adelante”.

El Diccionario Cambridge define el término *cliffhanger* como “*a story or a situation that is exciting because its ending or result is uncertain until it happens*”¹.

Estas definiciones son correctas aunque muy generales, ya que se pueden aplicar a cualquier ámbito, desde la literatura hasta los videojuegos. Como el objeto de interés, en este caso, es analizar y estudiar el *cliffhanger* en las series de televisión, se han encontrado definiciones más concretas como la que realiza Wikipedia, que esta vez es muy acertada:

Un *cliffhanger* es un recurso narrativo que consiste en colocar a uno de los personajes principales de la historia en una situación extrema al final de un capítulo o parte de la historia, generando con ello una tensión psicológica en el espectador que aumenta su deseo de avanzar en la misma.

El término es una expresión inglesa que se traduce literalmente como “colgante de un acantilado” o “al borde del precipicio” y es “un suceso que normalmente, al final de un capítulo de una serie de televisión, cómic, película, libro o cualquier otra obra de la que se espera una continuación” genera el suspense o el *shock* necesario para hacer que el “receptor de la misma -

¹ “Una historia o una situación que es emocionante porque su final o resultado es incierto hasta que suceda”.

audiencia, espectador, lector - experimente el máximo interés posible en conocer las consecuencias, el resultado y/o el desarrollo de dicho efecto en la siguiente entrega” (Bort, 2012: 504).

Es un recurso muy utilizado que busca generar emoción en la audiencia, tras poner a los personajes en una situación cuya resolución se deja conscientemente en el aire, a la espera de una siguiente entrega o no. Esta incertidumbre genera un *shock* en el público, provocando múltiples dudas y preguntándose cómo va a continuar la historia, si es que va a ocurrir o se va a dejar como final abierto. De esta manera, el *cliffhanger* funciona como cebo argumental para garantizar que la audiencia quiera ver el próximo capítulo (Grandío para Carácter Urbano).

Adentrándose en el género televisivo más concretamente, Concepción Cascajosa indica que se trata de “un final que deja la resolución del argumento en suspense, a menudo acompañado del rótulo ‘continuará...’” (2005: 207). Sin embargo, la evolución de la complejidad de las tramas del serial televisivo contemporáneo deja esta definición, según señala Iván Bort, como insuficiente ya que “el uso de *cliffhangers* se viene utilizando, además de en su vertiente clásica *inter-episódica*, de forma incluso *intra-episódica* - variante que suele denominarse comúnmente como *hook* (gancho) - en series como *Alias* (ABC, 2001-2006) o *Prison Break* (Fox, 2005-2009)” (2012: 504). Es decir, que el *cliffhanger* no se utiliza únicamente entre temporadas o entre capítulos, sino dentro de un mismo capítulo entre bloques temáticos, que a menudo se utilizan para introducir la pausa publicitaria. Además añade:

En el campo en que nos ocupa, el de la series de televisión, el *cliffhanger* por antonomasia se sitúa siempre en el episodio final de cada una de las temporadas (...). Su objetivo es mantener en vilo la espera de una nueva temporada de cada serie para fidelizar el consumo tras el inevitable y ya normalizado patrón entre las temporadas (Bort, 2012: 504).

En este caso, Iván Bort realiza una definición más elaborada, enfatizando en la necesidad de generar interés y mantener al espectador en vilo, para lo que destaca el factor temporal entre temporadas, ya que se emplean los *cliffhangers* para fidelizar a la audiencia. Aquí entra en juego la relación entre el tiempo y el uso del *cliffhanger*, debido a que se utiliza a finales de capítulo y a finales de temporada, pero con mayor intensidad cuanto mayor sea el tiempo de descanso, es decir, el grado de la expectación del *cliffhanger* será más grande en capítulos de final de temporada ya que pasará más tiempo hasta su nueva emisión y se pretende que el espectador vuelva a ponerse frente a la televisión cuando esto ocurra.

Así, se puede sintetizar todas las interpretaciones en ciertos puntos determinantes en los que coinciden las diferentes definiciones, como son:

- Es una herramienta o recurso narrativo de tensión dramática y mecanismo de persuasión hacia el desenlace.
- Genera *shock* en el público y provoca múltiples dudas y preguntas relacionadas con cómo va a continuar la historia o si terminará.
- La traducción literal es “colgante de un acantilado”, expresión que denota la intención de dejar con la miel en los labios al espectador.
- Hay dos tipos de *cliffhanger*: *Inter-episódicos*, entre capítulos, e *intra-episódicos*, dentro de los capítulos, que también pueden denominarse *hook* o gancho.
- La intensidad del recurso dependerá, en mayor medida, del tiempo de descanso entre la utilización del *cliffhanger* y la continuación de la trama. Siendo de mayor fuerza los de final de temporada que los de final de episodio.

2.2 Los orígenes del *cliffhanger* y sus primeras apariciones en televisión

Aunque el uso del *cliffhanger* se ha extendido en la actualidad, no es un mecanismo exclusivo de las series televisivas del siglo XXI, ya que su origen lo encontramos en la antigua Grecia con Aristóteles, quien en su obra *Poética* (330 a.C) ya definió el género del suspense como una importante construcción literaria que consiste en generar, mediante un peligro, un cierto grado de esperanza; y aseguró que “todo buen final debe ser inevitable e inesperado” (Aristóteles citado en Sánchez, 2017: 66).

En *Las Mil y Una Noches* la narradora y personaje principal Sherezade ya utilizaba el recurso de manera recurrente, contando, interrumpiendo y retomando la historia noche tras noche para evitar la muerte (Peláez, 2010: 10).

Miguel de Cervantes, en su famosa obra *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, también pone en práctica el recurso del *cliffhanger* abriendo el capítulo IX así:

Dejamos en la primera parte de esta historia al valeroso vizcaíno y al famoso don Quijote con las espadas altas y desnudas, en guisa de descargar dos furibundos fendientes, tales que, si en lleno se acertaban, por lo menos se dividirían y fenderían de arriba abajo y abrirían como una granada; y que en aquel punto tan dudoso paró y quedó destroncada tan sabrosa historia, sin que nos diese noticia su autor dónde se podría hallar lo que della faltaba (1605: 88).

Sin embargo, el término *cliffhanger*, como tal, parece tener su origen en la novela serializada pulp *A pair of blue eyes* de Thomas Hardy que se publicaba mensualmente en la revista británica *Tinsley's Magazine* entre 1872 y 1893. Hardy decidió dejar a su héroe en uno de los finales de capítulo, literalmente, colgando de un acantilado, sin saber qué iba a ocurrir a continuación (Codes, 2013: 34).

Pronto este recurso se generalizó como un tópico de la prosa victoriana, por lo que otros compañeros del género lo utilizaron en sus obras. Charles Dickens lo utilizó en *David Copperfield*, cuyo capítulo XXIX finaliza con la frase “Y nunca más, ¡que el Señor te perdone, Steeforth!, volví a tocar con amor y amistad aquella mano inmóvil. ¡Nunca más!”. Este hecho deja al lector con innumerables dudas, como qué es lo que Steeforth le ha hecho a David para que esté tan enfadado, por lo que para descubrirlo deberá seguir leyendo.

Dostoievski también utilizaba a menudo pequeños *cliffhangers* para cerrar las partes en que se dividen los capítulos de su novela *Los demonios*. La séptima parte del capítulo *La serpiente sabia* termina así: “Se oyó un rumor de voces, pero de improviso se produjo un incidente extraordinario que nadie hubiera podido prever”.

Este mismo sistema es el que más tarde seguirían los seriales radiofónicos, que en los años 30 ocuparon gran parte de la programación radiofónica norteamericana y más tarde, del resto del mundo. Convirtiéndose en un género propio, este tipo de programas narraban y escenificaban una historia de ficción que se emitía de manera fragmentada en capítulos con una duración y periodicidad fija (Arias, 2008: 3).

A principios del siglo XX y con el uso generalizado en la radio, el *cliffhanger* no tardó en migrar hacia la gran pantalla hasta los seriales semanales en blanco y negro que seguían las estructuras de las famosas novelas Pulp². Así apareció *The perils of Pauline* (Pathé, 1914) una serie episódica cinematográfica que abordaba las aventuras de una joven y rica heredera, Pauline, y cuyo dinero administra Marvin, que tratará por todos los medios eliminar a la chica para quedarse con todos sus bienes. En sus capítulos, Pauline siempre terminaba en una situación de peligro, a punto de morir y, obviamente, en el final de un episodio la chica se queda colgando de un precipicio a punto de caer y sin solución aparente.

Con el paso a la televisión, este recurso se siguió utilizando con frecuencia. Pero si hay que destacar un modelo serial de referencia en la utilización del recurso *cliffhanger*, sin duda es Dallas (CBS, 1978-1991), que mantuvo en vilo a buena parte de la audiencia estadounidense

² Publicaciones que aparecieron durante el primer tercio del siglo XX y se extendieron hasta finales de la década de 1950. Se trata de revistas especializadas en narraciones e historietas de diferentes géneros de la literatura de ficción con argumentos simples, con grabados e impresiones artísticas que ilustraban la narración, de manera similar a un cómic. Debido a su bajo coste, estas ediciones se hacían en papel “pulpa”, un papel rústico y amarillento que denota su origen de la pulpa de celulosa, de donde recibe su nombre (Bort, 2012: 510).

durante catorce temporadas. Creada por David Jabobs y producida por Lorimar Television, *Dallas* fue una de las grandes apuestas de la CBS. La serie narra las hazañas de los Ewing, una familia multimillonaria y poderosa del estado de Texas, que contaba con una trama llena de enredos y giros argumentales con numerosos personajes. Esta serie consiguió fidelizar a los espectadores gracias a la pregunta: “¿quién mató a R.J?”, que hizo saltar a los seguidores de sus sofás a golpe de disparo la noche del 21 de marzo de 1980.

La víctima: J.R Ewing, el maquiavélico protagonista del programa más visto del momento. En los últimos segundos del episodio que daba fin a la tercera temporada, había aparecido una enigmática silueta dispuesta a acabar con el personaje más odiado por el público (Sahali, 2007: 84).

El hecho de terminar el episodio, y concretamente, la temporada, dejando la trama principal interrumpida con un *cliffhanger* fue totalmente innovador. Suceso que convirtió la última escena del capítulo final de la tercera temporada de *Dallas* en un hito de la historia de la televisión y, en seguida, la industria comprendió el poder que este recurso podía tener (Cascajosa, 2005: 39).

Como Sahali asegura, “desde aquel momento, el *cliffhanger* o interrupción brusca de la acción al final de una temporada, se convertiría en uno de los recursos más socorridos de las series televisivas” (2007: 84).

Tal fue el efecto que el *cliffhanger* de “¿Quién mató a R.J.?” que la noche en que *Dallas* retomó la cuarta temporada, el 76% de la audiencia estadounidense esperaba deseoso a la solución de aquel misterio, aunque no se resolvió hasta el quinto episodio (Sahali, 2007: 85). A partir de esa temporada, todas las siguientes buscaron terminar con finales de este tipo.

El mismo efecto conseguiría *Dynasty* (ABC, 1981-1989), que es considerada por diversos expertos (Cascajosa, 2005; Sahali, 2007) como otro de los mejores ejemplos en los primeros usos del *cliffhanger* para atraer a la audiencia. *Dynasty* fue una serie surgida a raíz de *Dallas* y que hablaba del magnate del petróleo Blake Carrington y su familia con la que vivía en Colorado.

On May 18, 1985, Dynasty concluded its fifth and highest-ever-rated season with a cliffhanger to end all cliffhangers: the Moldavian wedding massacre. Amanda (Catherine Oxenberg), long-lost daughter to Alexis (Joan Collins) and Blake (John Forsythe), is marching down the aisle, soon to wed Prince Michael (Michael Praed), of the European nation of Moldavia. But before the ceremony can conclude, terrorists spray the chapel with bullets, and the season's final moments show the cast lying bloodied and lifeless. (...) The episode sparked viewer concern for the Carrington clan and their associates. Who could possibly survive? In September, the sixth-season premiere revealed that, well, just about

*everyone had. The only fatalities were Steve Carrington's boyfriend (Billy Campbell) and Jeff Colby's girlfriend (Ali MacGraw). In short, none of the apparently dead main cast actually bit de bullet*³ (People TV Watch, 2015).

Este ha sido considerado otro de los *cliffhangers* que, junto al de “¿Quién mató a R.J.?”, han condicionado la narrativa televisiva actual. *Dynasty* es considerado un puzzle hermenéutico que los espectadores tratan de resolver y desenvolver las complicadas tramas, así como predecir qué va a ocurrir (Grandío, 2009: 37). Además, esta ficción televisiva es sobresaliente por su utilización del *Jumping the Shark*⁴ para hacer desaparecer y reaparecer a sus personajes sin demasiada coherencia y que, en ocasiones, estaban interpretados por actores diferentes.

2.3 ¿Por qué funciona el *cliffhanger*? El efecto *Zeigarnik*

Si bien se ha podido observar que la utilización del *cliffhanger* como recurso de atracción y contención de la audiencia en el pasado, y en el presente, como se verá más adelante, ha funcionado de una manera impecable, subiendo los índices de audiencia y dejando en vilo a casi todo un país, solo queda preguntarse: ¿por qué funciona el *cliffhanger*?

Nuestro cerebro de espectador está diseñado para desear completar la historia y por eso, hasta que no la da por finalizada no se siente satisfecho; y esto se debe a un efecto psicológico que se produce en los seres humanos ante acciones inconclusas (Bort, 2012: 504).

Este es el efecto *Zeigarnik*, denominado así por la investigadora soviética Bluma Zeigarnik, quien descubrió la tendencia de las personas a recordar mejor aquellas tareas inconclusas o pendientes que las que ya se realizaron. A Bluma Zeigarnik le llamó la atención que los camareros parecían recordar mejor los pedidos de las mesas que aún no habían sido servidos o pagados, que los de aquellas que ya se habían efectuado.

³ “El 18 de mayo de 1985, *Dynasty* concluyó su quinta y más alta temporada con un *cliffhanger* para terminar con todos los *cliffhangers*: la masacre nupcial de Moldavia. Amanda (Catherine Oxenberg), hija perdida hace mucho tiempo de Alexis (Joan Collins) y Blake (John Forsythe), está marchando por el pasillo, para casarse pronto con el Príncipe Michael (Michael Praed), de la nación europea de Moldavia. Pero antes de que la ceremonia pueda concluir, los terroristas rocían la capilla con balas, y los momentos finales de la temporada muestran que el yeso yace ensangrentado y sin vida. (...) El episodio despertó la preocupación de los espectadores por el clan Carrington y sus asociados. ¿Quién podría sobrevivir? En septiembre, el estreno de la sexta temporada reveló que, bueno, casi todos lo habían hecho. Las únicas muertes fueron el novio de Steve Carrington (Billy Campbell) y la novia de Jeff Colby (Ali MacGraw). En resumen, ninguno de los actores principales aparentemente muertos realmente mordió la bala.”

⁴ Anglicismo que literalmente se traduce como “saltar sobre el tiburón” y que se utiliza como coloquialismo para definir el instante en el que ocurre un evento extraordinario e inesperado en la línea argumental de una serie de televisión que supone un revulsivo para su resurgimiento (Bort, 2012: 507).

Es decir, que la memoria de los camareros parecía dar mayor prioridad a evocar información sobre pedidos inconclusos, independientemente de si se habían iniciado antes o después, que aquellos que ya habían sido concluidos, por lo que los recuerdos sobre los pedidos finalizados se perdían con mayor facilidad.

Bluma Zeigarnik publicó un estudio homónimo en 1927 en el que se realizaba una prueba a voluntarios que debían realizar una serie de veinte ejercicios (matemáticas, adivinanzas, etc.) y se les interrumpía antes de que terminaran. Pero el 90% de los voluntarios prefirió quedarse hasta finalizar los rompecabezas. Así pues, la investigación demostró que los participantes podían recordar mejor las tareas que no habían podido completar por culpa de la interrupción que aquellas que habían terminado satisfactoriamente.

El efecto *Zeigarnik* ha sido muy utilizado en el cine, en la literatura y en las series de televisión, ya que, como simplifica Iván Bort, “sobre las bases epistemológicas de este efecto se edifica la dependencia del espectador sobre la resolución de una trama a partir de la argucia del *cliffhanger*” (2012: 504).

Este efecto psicológico ha servido, además de en otros ámbitos como la educación, sobre todo para la publicidad y las obras de ficción. En el primer caso, se ha utilizado para inspirar ciertas técnicas basadas en el suspense asociado a una marca o producto en las que las piezas publicitarias se presentan en fragmentos para que los potenciales clientes memoricen la marca y transformen el interés que sienten por saber cómo se resuelve la historia, por interés en el producto que se ofrece.

En el segundo caso, el que atañe a este trabajo, ha servido para fidelizar al público y crear un grupo de seguidores o *fans* de la historia que se cuenta. Se trata de conseguir que las incógnitas que la película o serie de ficción no ha resuelto todavía, se queden grabadas en la mente del espectador para que permanezca deseoso a la espera de la siguiente entrega y, también, genere discusiones en otros ámbitos como círculos de amigos o foros de debate en los que se especula que pasará.

2.4 Tipologías y usos del *cliffhanger*

Como Iván Bort señala, y se ha mencionado anteriormente, no hay una única estrategia para el uso del *cliffhanger*, que puede ser utilizado entre episodios o dentro del episodio, y su utilización e intensidad variará dependiendo de la complejidad de la trama estructurada de la serie de ficción televisiva y de su interés por consagrar una audiencia fiel (2012: 504).

Así pues, teniendo en cuenta la ubicación del *cliffhanger* se puede atender a una clasificación más concreta:

- *Inter-episódica*, es la posición clásica, es decir, situado al final de un capítulo o de una temporada para enlazarlo con la siguiente entrega.
- *Intra-episódica*, también denominado *hook* (gancho) por Bort (2012: 260), es la posición del *cliffhanger* dentro del episodio actuando como gancho entre actos.

Siguiendo el modelo de clasificación desarrollado por Ribés (2015: 17), a la clasificación que atiende a la ubicación del *cliffhanger* habría que añadir una segunda según el tipo de argumento y su importancia para el desarrollo de la trama.

En primer lugar hay que tener en cuenta que no todos los géneros y formatos seriales utilizan el *cliffhanger* del mismo modo. Mientras que las *Sitcom*⁵ suelen tener tramas autoconclusivas e individuales en cada episodio, aunque con un hilo narrativo común, el drama televisivo desarrolla durante toda la temporada una trama principal que se plantea al inicio. En este último caso, el que ocupa al trabajo, se requiere una cierta continuidad episódica, ya que cada cincuenta minutos aproximadamente la trama se ve interrumpida por el final del capítulo. Debido a esto, en las series dramáticas se hace más latente la necesidad de ganchos *inter-episódicos* que conecten al espectador el final del capítulo uno, por ejemplo, con el principio del capítulo dos.

Otro factor a tener en cuenta es la duración del episodio, que es fundamental para la generación de suspense ya que “en la televisión por episodios es extremadamente importante que el planteamiento se realice de una manera rápida” (Dimaggio 2008: 62). Esto es “porque”, continúa Dimaggio, “cuanto más rápido uno se introduce en la trama, más fácilmente se ‘atrapa’ a la audiencia”. Es una cuestión contrarreloj, ya que si se gasta mucho tiempo en el planteamiento del capítulo, queda menos tiempo para el desarrollo del argumento.

En este aspecto, el cine juega con ventaja ya que no solo tiene una mayor duración que el capítulo medio, sino que es mucho más complicado que un espectador abandone una sala de cine que el sofá de su salón. Así, la ficción televisiva está mucho más condicionada al uso de *hooks* o ganchos para atraer a la audiencia.

El formato de serie dramática, que dura aproximadamente una hora, tiene entre cuatro y seis clímax por episodio debido a las pausas publicitarias (Dimaggio, 2008: 67). Debido a la

⁵ O comedia de situación, es un género de ficción centrado en el humor que privilegia los personajes y las situaciones cómicas que surgen entre estos para la elaboración de su continuidad serial. Tiene una clara herencia teatral: se desarrolla en pocos decorados, suele grabarse con público espectador y los diálogos de los personajes reinciden en lo que está pasando (Bort, 2012: 504).

división por bloques o *acts* - actos - en los que se fraccionan los capítulos, hasta seis actos, los guionistas se ven obligados a introducir pequeños *cliffhangers* para mantener al espectador sentado en el sofá tras cada pausa publicitaria.

Ya que la televisión puede ser tan predecible, cuantos más intrínquilis haya en el argumento, más efectivo será su poder de atracción (...). Intrínquilis son complicaciones inesperadas en la historia. Pueden suceder en cualquier parte del guión (...). Los buenos guiones se basan en intrínquilis, complicaciones y en lo inesperado (...). El intrínquilis inesperado en la trama nos engancha al serial diario y es la razón de la larga duración de seriales como *Dynasty* y *Dallas* (Dimaggio, 2008: 66-67).

Dimaggio añade que “el acto más importante, al que los productores llaman *cliffhanger* (momento de mayor tensión) sucede al final del acto II porque la publicidad tiene doble duración que en las otras pausas” (2008: 68). Esto es diferente en los canales por cable, donde se permite una mayor flexibilidad de la narración, ya que al no estar condicionadas por las pausas publicitarias, tienen mayor libertad para estructurar sus actos y colocar los clímax en los momentos deseados.

Volviendo al uso clásico del *cliffhanger*, el *inter-episódico* entre temporadas, se utiliza como cebo argumental para mantener la atención del público y para garantizar que la gente quiera continuar viendo la siguiente entrega, y sobre todo se emplea en géneros dramáticos.

Pero del mismo modo es importante mantener la tensión de un episodio a otro, ya que a causa del gran entramado mediático al que se enfrenta el sector audiovisual de hoy en día y la elevada competencia provocada por la creación desmesurada de obras, se ha creado un espectador crítico y exquisito que, si no se siente atraído por el argumento, no dudará en cambiar de canal. Este es otro planteamiento que deja incierto el futuro de la serialidad televisiva, como más adelante se abordará.

Por último, también merece una mención especial la tendencia, aunque menos extendida, en cerrar una serie utilizando un *cliffhanger* en la escena final del último episodio, tal y como ocurrió con el final de *The Sopranos* (HBO, 1999-2007). Como bien relata Sahali, la serie terminó en junio del 2007 con un fundido a negro tras una escena inconclusa, dejando el final a la imaginación de la audiencia. En la última escena Tony Soprano está cenando en un restaurante con su mujer y su hijo, cuando un desconocido mira hacia su mesa. Y justo en el momento en que la hija va a entrar por la puerta, Tony levanta la mirada y un fundido a negro de diez segundos inunda la pantalla. Este final inconcluso y paradójico, dejó a miles de seguidores sin una respuesta clara (2007: 126-127).

Un final siempre es un hecho traumático para el público, pero aún lo es más cuando se trata de una construcción serial, ya que se ha creado un vínculo entre el espectador y el producto a lo largo de un periodo de tiempo y, cuando este llega a su fin, deja un vacío en su rutina (Ribés, 2015: 20), sentimiento que se denomina Anhedonia⁶.

Ningún final será nunca enteramente placentero, pues supondrá siempre, justo cuando el *ending* corone el cuadro por última vez, la confirmación del Apocalipsis de un sueño convivido, la llegada definitiva a la última estación del viaje inmóvil (Bort, 2012: 29).

Pero esta sensación se amplifica cuando el final es un desenlace con preguntas sin resolver, que generan en el espectador una profunda sensación de desasosiego.

Otro caso es el de las series canceladas, bien por falta de audiencia o por exceso de presupuesto, cuyo argumento se ve interrumpido de manera abrupta por un final que está lejos de ser el final esperado tanto por los creadores como por los espectadores. *Carvivàle* (HBO, 2003-2005) es uno de los numerosos ejemplos de serie interrumpida.

Debido al estancamiento en audiencia, pero sobre todo, a los importantes incrementos en los gastos de producción de la segunda temporada - cuyo coste por episodio rondaba los cuatro millones de euros - HBO se vio obligada a anunciar la cancelación definitiva de la serie entre el malestar de sus numerosos fans, que a día de hoy aún esperan una nueva temporada o una película como extensión de la serie (Bort, 2012: 139).

2.5 El *Cliffhanger* en su forma: la construcción narrativa

El *cliffhanger* marca un pico de tensión narrativa porque suele plantear una situación comprometida de incierto final y como el espectador quiere ver cómo los personajes se enfrentan a desafíos excepcionales, se quedará pendiente del televisor hasta que esta acción concluya, como ya se ha explicado con el efecto *Zeigarnik*. Además, el hecho de que el final sea incierto conlleva la posibilidad de que existan varios desenlaces factibles.

Para crear la tensión necesaria para dejar al espectador “colgando de un acantilado” hay varios elementos servibles, entre los que se ha realizado una selección básica:

- Escenas que crean anticipación. Se proporciona cierta información que permita al espectador suponer lo que va a ocurrir más adelante. Para ello, se le ha facilitado algún elemento con anterioridad que provoque en la audiencia una sospecha de lo que va a pasar. Un ejemplo sería

⁶ Es la incapacidad de sentir atracción o placer, similar a la depresión, que puede experimentarse a un nivel leve con el final de una serie a la que se está entregando. Esta sensación de vacío no suele durar más de dos días. (Hipertextual, 2016).

que el personaje escuche en las noticias que la carretera está congelada a causa de las bajas temperaturas y después se observe al personaje conduciendo por la carretera a elevada velocidad. El espectador se figurará que el personaje va a tener un grave accidente.

- Revelar información que los personajes aún no conocen. En este caso, se conoce el secreto que esconde el personaje y el espectador estará atento para saber cuándo lo descubre el resto del elenco.
- Presentar un obstáculo nuevo que normalmente está relacionado con el conflicto principal. Por ejemplo, cuando un personaje acaba de cometer un asesinato en su casa y toca al timbre un vecino.
- Enfrentar al personaje a un dilema moral. En este caso, el espectador ya conoce al personaje gracias a su evolución moral y psicológica a lo largo de la historia, por lo que provocar que se enfrente a una difícil decisión, como un divorcio o una pelea, hará que el espectador esté atento a lo que va a ocurrir.
- Revelar información importante. Dar a conocer nuevas informaciones que dan un vuelco a la trama ofreciendo un solo único dato que hace que todo lo que se conocía hasta ahora adquiera un nuevo sentido y suponga un giro en los acontecimientos futuros. Este podría ser el caso de un hijo secreto o una relación familiar escondida.
- Poner al personaje en una situación complicada. Es la fórmula de *cliffhanger* más establecida. Se pone al personaje, con el que el espectador ya ha creado vínculos afectivos, ante una situación de vida o muerte sin saber qué ocurrirá.
- Bomba de relojería. Es uno de los *cliffhanger* más eficaces al conocer que el tiempo se acaba y el personaje debe completar una misión a contrarreloj.
- Final inconcluso o abierto. Aunque por norma general las series terminan con un final cerrado que ofrece al espectador una sensación de paz, puede ocurrir que el final sea ambiguo, como el final de *The Soprano* que deja a la audiencia con la pregunta de “¿Y ahora qué?”.

2.6 Otras partículas de enganche

Debido a la complejidad argumental y cantidad de componentes narrativos de las series de ficción actuales, el *cliffhanger* ya no puede acoger toda la responsabilidad en la tarea de mantener en vilo al espectador frente al televisor, por lo que “son necesarias nuevas fórmulas que ayuden a seguir

la evolución narrativa de la serie y a situar al espectador en el momento actual del *plot arc* - o arco argumental -, según Toledano y Verde (citado en Bort, 2012: 269).

Para ello, Iván Bort en su tesis doctoral *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo* (2012) establece una serie de partículas narrativas de apertura y de cierre dentro de las series de televisión que funcionan como elementos de enganche, es decir, en su forma *intra-episódica*. Estas son cinco y se denominan: *opening*, *previously*, *pre-opening*, *ending* y *pre-ending* (Ribés, 2012: 21).

El concepto de *opening* se asocia originalmente al tema musical que generalmente, en la animación japonesa, acompañaba a las secuencias de imágenes y vídeo que servían como apertura a cada episodio de una serie. La evolución global de este término, así como de la propia narrativa de las series, lo ha llevado a ampliarse genéricamente para definir a la secuencia audiovisual completa de introducción, dejando el vocablo *theme* - en español, tema musical e incluso recogiendo la terminología radiofónica: *sintonía* - para representar únicamente la pista de audio (Gómez y Bort, 2009: 32).

En España el término suele traducirse como *cabecera* o *intro* (Gómez y Bort, 2009: 32). Este *opening* sirve como señal de identidad para muchas series ya que, según Iván Bort “es una partícula mucho más estable” que el resto de elementos. Mientras que “la trama en cada episodio puede variar en mayor o menor medida” el *opening* de una serie televisiva “permanece, en esencia, y salvo modificaciones y alteraciones *entre temporadas*, inmutable a lo largo del tiempo”, continúa Bort (2012: 242).

Así, la figura del *opening* sería la cabecera que contiene música e imágenes, que pueden ser de la temporada o no, y que suele incluir algunos títulos de crédito. Esta fórmula, tal y como se observará después, aparece al principio del episodio justo después del *pre-opening*, como ocurre en algunas series, o directamente al inicio.

La mayoría de las series dramáticas norteamericanas de televisión de la actualidad tienen una estructura bastante compleja, con diversidad de tramas y gran cantidad de historias representadas, por lo que es muy común que haya que refrescar la memoria del espectador de un episodio a otro. Así, cada capítulo suele iniciarse con un breve resumen de historias montadas estratégicamente para poner en contexto al espectador con la información necesaria para entender el nuevo capítulo.

Este es el caso del *previously*, una breve recapitulación de una duración de entre veinte y cuarenta segundos para que la audiencia sea capaz de seguir tanto “la evolución del *story arc* o *plot arc* - arco argumental -” según Toledano y Verde (citado en Gómez y Bort, 2009: 33), como las nuevas subtramas y la presentación de nuevos conflictos a solucionar.

Así, el *previously* se establece como otro mecanismo de captación complementario al *cliffhanger*, pero situado al extremo opuesto de la estructura del serial, y funciona como enganche para todo aquel espectador que necesite refrescar su memoria o renovar la información que necesita para seguir la serie.

En cierto modo, el *previously* simboliza, en términos de narrativa audiovisual, la unidad mínima de la serialidad, ya que construye un discurso previo con un sentido propio - una suerte de pre-diégesis - capaz de convertir la narración ulterior en una continuación forzada de lo que el resumen presenta, impidiendo así que la concepción última de cada episodio pueda interpretarse como una “película” (...) completamente independiente (Gómez y Bort, 2009: 33).

Aunque no todas, son muchas las series que emplean este mecanismo, en muchos casos introduciendo este fragmento bajo el rótulo explícito de *previously*. Tras esta fórmula y prediciendo al *opening* suele dar comienzo el capítulo presente “con un fragmento inicial de episodio completamente nuevo, lo que en terminología cinematográfica asociaríamos al *in-cipit*” (Gómez y Bort, 2009: 34).

Bort por su parte, apunta que en las series dramáticas el término es insuficiente e incompleto. Esto se debe a que los formatos seriales *one hour* tienen un mayor desarrollo en contenido y más complejo. Así, propone otra terminología, *pre-opening*, con carácter global, para referirse “a todo elemento dispuesto de forma precedente a la partícula del *opening*” (Bort, 2012: 268). En esta clasificación de *pre-opening* se incluirían tanto el logo del canal, como el principio del episodio y el *teaser*⁶.

Es decir, el *pre-opening* sería el apartado en la estructura del episodio que recoge todo lo que precede a la intro y que aparece después de la fórmula de recapitulación *previously*, o sea, acoge los primeros minutos de capítulo que se encargan de retomar la narración y reenganchar al espectador.

Como antítesis lógica del *opening*, aparece la figura del *ending* que “como sucedía con su envés, el vocablo procede de *endigu tema*, la herencia japonesa que en su origen hacía referencia al tema musical de las series de animación nipona” (Bort, 2012: 274) y que en inglés se tradujo como *ending theme*, para *a posteriori* utilizarse como *ending* o *closing credits*.

⁷ En la literatura es el término que en las descripciones bibliográficas designa las primeras palabras de un texto. En lenguaje cinematográfico hace referencia a las imágenes que abren un texto audiovisual.

⁸ Término que hace referencia al gancho al inicio de cada episodio y tras cada pausa publicitaria. Sirve para captar la atención de la audiencia y asegurar que continuará viendo la serie después del primer corte.

Los títulos de crédito (...) corresponden a la secuencia de cierre, y no suelen ser más que una versión de la cabecera que incluye la relación de los profesionales que han trabajado en la elaboración del programa (Hervás Ivars citado en Bort, 2012: 273).

El *ending* se asocia con los créditos finales de cualquier película, solo que en vez de aparecer en formato *roll* con el texto subiendo, el texto aparece y desaparece por corte sobre el fondo. En este caso, a diferencia del cine, las series tiene un *theme* característico, igual que sucede con el *opening*, que dota a la serie de identidad y que puede ir relacionado con el *theme* inicial, siendo una modificación o un fragmento del original, o una composición totalmente diferente (Gómez y Bort, 2009: 35).

Por otro lado, también se observa la fórmula de *pre-ending* que según Bort se trata del “tejido diegético que se instala como preámbulo de la indefectible aparición del *ending* en cada episodio de una serie de televisión” (Bort, 2012: 276). De este modo, mientras que el *ending* se corresponde a los títulos de créditos finales de cada episodio, el *pre-ending* es el encargado de enganchar al espectador y mantener su expectación hasta el capítulo siguiente.

Atendiendo a las partículas narrativas de apertura y cierre que propone Iván Bort en su tesis doctoral *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual*, se incluye un esquema gráfico de la estructura de un episodio de una serie de formato *one hour*. En el siguiente gráfico se ejemplifican las partículas propuestas con anterioridad haciendo especial hincapié en la diégesis del episodio.

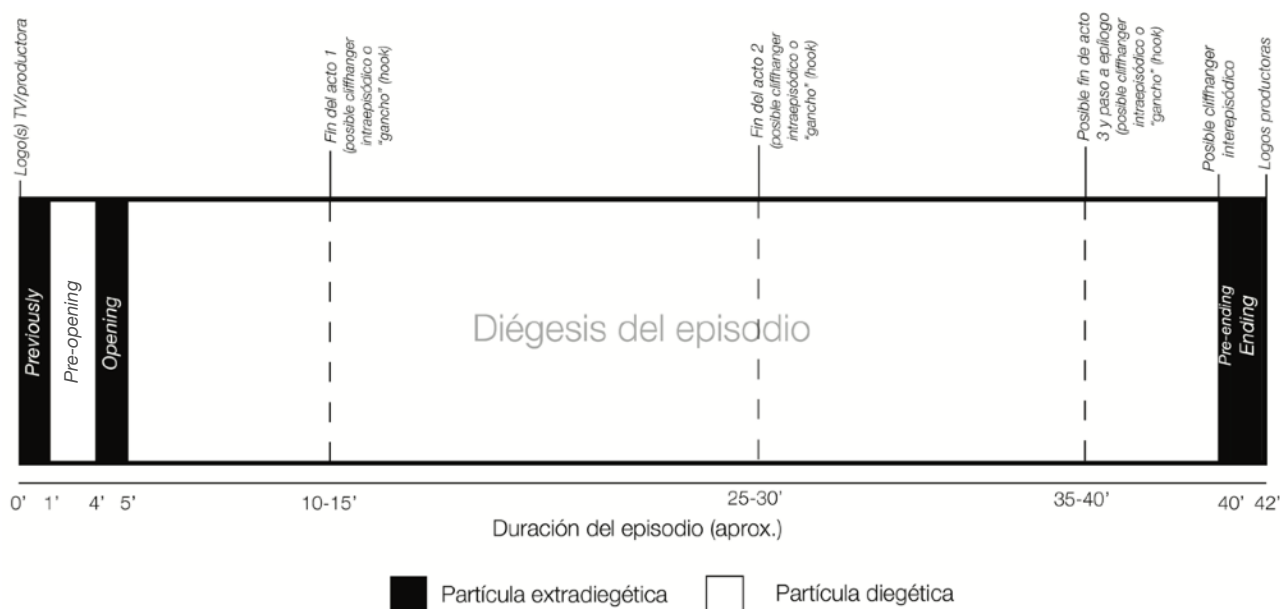


Figura 1 - Esquema de integración genérico de las partículas a estudio dentro de la estructura de un episodio (Bort, 2012: 239).

En el esquema se puede observar cómo las partes marcadas en blanco corresponden a la diégesis del episodio, es decir, es un contenido propio e independiente del resto de la temporada; mientras que lo que aparece marcado en color negro pertenece a la partícula extradiegética del episodio, o sea, que se refiere a todos aquellos elementos que permanecen inmutables independientemente del episodio. Explicado en detalle, son las fórmulas identitarias de la serie que no varían en función del episodio en el que se emiten. Estas partículas serían el *previously*, el *opening*, *pre-ending* y *ending*. Por otro lado, pertenecería a la diégesis del episodio el cuerpo de la narración, es decir, el episodio en sí, y el *pre-opening*.

Cabe también mencionar, aunque de manera general, las divisiones por actos que Iván Bort realiza en la estructura del episodio. Se puede observar como hay tres posibles actos, que corresponderían a los cortes por publicidad y en los que convendría, o sería muy recomendable, emplear los analizados *cliffhanger intra-episódicos* o ganchos para conseguir que el espectador retome la narrativa tras la pausa publicitaria. Así mismo, se advierte cómo al final del episodio Bort propone un posible *cliffhanger inter-episódico* que iría precedido del *pre-ending* y del *ending*, para tratar de mantener a la audiencia en vilo hasta la próxima entrega de la serie, y que se estudiará en detalle más adelante.

2.7 El *Cliffhanger* en detalle: concretando el término

Recapitulando, el *cliffhanger* - “colgante de un acantilado” - es un recurso narrativo que genera tensión dramática, normalmente al final de un episodio, bien sea una novela, un videojuego o una serie de ficción, para provocar sorpresa y suspense en el espectador y conseguir que éste desee descubrir como finaliza la acción en la próxima entrega. También puede utilizarse dentro de un mismo capítulo, como *mini-cliffhanger*, para crear expectativas y conseguir que la audiencia no decaiga, coincidiendo en muchas ocasiones con la pausa publicitaria.

Debido a esto, se puede aventurar que el *cliffhanger* es un mecanismo condicionado a la publicidad, que es la que mantiene económicamente el sector televisivo, por lo que los capítulos se verán fragmentados en diversas ocasiones debido al interés lucrativo que tienen las productoras audiovisuales. De manera diferente ocurre en las cadenas privadas o por cable y las nuevas plataformas de visionado web o en *streaming*, que permiten una mayor libertad narrativa al argumento, ya que no están limitadas por la publicidad. Así pues, las cadenas privadas podrán utilizar el recurso del *cliffhanger* con mayor autonomía y podrán ofrecer un contenido de mayor calidad.

En cuanto al carácter serial o por entregas de las series de ficción, se ha de atender a que, debido a la evolución del formato, el *cliffhanger* es una necesidad del medio. Esto se debe a que la división de las series en capítulos hace necesario disponer de una fórmula de enganche para el

espectador, ya que el objetivo es conseguir que la audiencia siga consumiendo el producto audiovisual. En este sentido, el *cliffhanger* debe ser un componente narrativo muy potente, que implique un cambio de dirección en la historia sin resolver, dejando la acción inacabada con el objetivo de retomarla en el futuro, bien tras la pausa publicitaria, en el próximo episodio o en la siguiente temporada y consiguiendo que la tensión y el interés por conocer la resolución aumente paulatinamente (Ribés, 2015: 27).

Se debe tener en cuenta que cuanto más dure la pausa entre los episodios, mayor fuerza deberá tener el *cliffhanger* ya que es mucho más complicado mantener al espectador en vilo durante unos meses, a la espera de una nueva temporada, que unos días, hasta que se emita el próximo episodio.

En este caso hay que ser precavido con la utilización del *cliffhanger* ya que si se utilizan con demasiada frecuencia, en momentos que son previsibles para el espectador o con *giros* que no impliquen un cambio real en la trama argumentativa, la audiencia puede sentirse engañada, perder el interés por la serie y, en consecuencia, abandonarla. Así, el *cliffhanger* debe resolverse adecuadamente o se corre el riesgo de decepcionar a la audiencia con unas consecuencias nulas al *shock* que sufrió en el capítulo anterior.

Esto es lo que ocurre en series de suspense en las que se abusa del *cliffhanger*, en un intento de ganar adeptos a la desesperada, pero que, tras lo que parece un cambio en la historia, realmente no ocurre nada. Para evitar el desasosiego del espectador, el guionista y el equipo de postproducción deben considerar como requisito indispensable que el clímax construido se vea interrumpido y que su solución sea una fórmula innovadora que el espectador no pueda prever.

En este aspecto se debe tener en cuenta los elementos propuestos con anterioridad, tales como enfrentar al personaje a un dilema moral o revelar información importante que se desconocía hasta el momento, para que el *cliffhanger* alcance su punto álgido y pueda conseguir el efecto deseado.

Aquí se hace patente la necesidad de distinguir entre los conceptos de *cliffhanger* y *plot point* - punto de giro - que a menudo tienen a confundirse. Mientras que el *cliffhanger* se utiliza para mantener en vilo al espectador mientras no se está emitiendo el episodio, los puntos de giro son acontecimientos que se enganchan en la historia y la hacen cambiar de dirección.

En muchas obras de ficción se emplea con regularidad el *plot point*. Según Cascajosa, el éxito de series como *Mission: Imposible* (CBS, 1966-1973) se basaron en la utilización de impecables historias de suspense repletas de sorprendentes giros argumentales (2005: 25).

Aranda y de Felipe enfatizan que el *plot point* “es una ruptura inesperada donde la historia de nuestro protagonista se complica”. Así, se “sitúa al protagonista ante la cuestión dramática para apartarlo bruscamente de ella, con lo que se fuerza a la historia a tomar una nueva dirección” pero, antes de caer en error, esta cuestión debe enderezarse rápidamente “unos nudos más adelante” (2016: 173-179).

Es decir, que un *cliffhanger* resuelto durante el *grosso* del episodio, como bien puede ocurrir con los *mini-cliffhangers* debería de considerarse un *plot point*, ya que la historia da un giro argumentativo. Así, un *cliffhanger* es el recurso que deja al personaje frente a una acción sin saber qué va a ocurrir a continuación, pero cuya resolución, que se dará en el futuro, puede afectar o no a la trama; mientras que un *plot point* implica un cambio en la narrativa del capítulo, que puede marcar el resto del episodio o de la temporada, pero con una resolución inmediata.

2.8 Recursos para la postproducción: el clímax y el cliffhanger

Un mayor hincapié merece la fórmula de clímax, que se ha mencionado con anterioridad pero que no se ha explicado en detalle. En cualquier producto audiovisual, sea un libro, un cómic, una película o una serie televisiva, se construye una narración que presenta una evolución progresiva, es decir, se presenta un objetivo y toda la trama argumental se orienta en la persecución y consecución de ese propósito o fin.

Para entender mejor la figura del clímax es necesario atender a la división fundamental de las partes de un relato, definida por Aristóteles hacia el siglo IV a.C y perfeccionada más tarde por numerosos autores (McKee, 2015; Aranda y de Felipe, 2016). Así, toda narración sigue una estructura común y sencilla, dividida en cuatro partes:

- Introducción. Es la presentación general de la trama y de los personajes sobre los que va a tratar la narración. “Todo empieza con el primer *nudo de acción*⁹, que es el que nos presenta la historia de nuestro protagonista” (Aranda y de Felipe, 2016: 165). Se trata de la historia preliminar antes de involucrar al protagonista en el argumento que lo desequilibrará y que tratará de normalizar.
- Desarrollo o Nudo. Es la fase donde comienzan las acciones. El personaje principal se ve involucrado en una situación hostil, en ocasiones creada por el antagonista. En esta etapa es en la que se observa la evolución moral, y a veces física, del personaje, que hace todo lo posible por ganar la batalla y recobrar la normalidad. A partir del giro narrativo o *plot point*, el protagonista “inicia su particular ‘fase de lucha’ con el objetivo puesto en la resolución planteada

⁹ Unidades narrativas con una estructura ternaria: “latidos dramáticos por los que discurre el argumento y a través de los cuales la acción se sustenta” (A. Sánchez-Escalonilla citado en Aranda y de Felipe, 2016: 165).

en el detonante o llamada de la aventura” (Aranda y de Felipe, 2016: 173). En este apartado se desarrolla el conflicto que enfrenta al personaje y es el núcleo central de la trama que se va a contar. Así pues, el desarrollo es donde se construye toda la trama argumental, con las dificultades del personaje y los giros narrativos, que evocan a la siguiente fase: el clímax.

- Clímax. Es parte del desarrollo de la narración. Aquí es donde el conflicto expuesto llega a su máxima expresión y su resolución, de manera positiva o negativa.

El clímax es la peripecia por excelencia, un nudo de acción que ocupa aproximadamente las diez últimas páginas del guión. Este ha de ser “verdadero” y “lógico” atendiendo a las relaciones causa-efecto de los nudos de acción anteriores. El clímax viene provocado por la trama principal, es su resultado natural, pero también lo es de las diferentes subtramas y arcos de transformación, si queremos obtener un tercer acto coherente y verosímil (Aranda y de Felipe, 2016: 185).

Es la fase en la que ya no hay retorno. El clímax debe resolver la pregunta que se efectuó en el primer acto y que se ha desarrollado durante el segundo acto, ya que toda la línea argumental se dirige hacia esta cuestión. Es el punto álgido de la narración y es el que consigue crear la máxima expectación de la audiencia, es en este momento en el que la tensión puede cobrar sentido o perderlo totalmente.

- Desenlace o resolución. Es todo lo que sucede después del triunfo de uno de los personajes principales, puede ser el protagonista o el antagonista. Es la fase en la que se establece la calma tras el clímax, donde todas las dudas ya están resueltas y se debe atar todos los cabos sueltos. Es el fin natural de la obra ya que, una vez solventado el clímax, ya no tiene sentido contar nada más y la narración pierde interés. Esto sería diferente si el final es abierto, donde siempre se debe dejar en el aire una pregunta que haga recapacitar al espectador o que sirva de elemento de unión para la siguiente entrega.

Según Sanchez-Escalonilla (citado en Aranda y de Felipe, 2016: 187) la resolución “cierra el guión y perfecciona su coherencia dramática”. “El equilibrio emocional se restablece, aunque el espectador se encuentre todavía bajo el impacto del desenlace”, es aquí donde “el guionista puede hacer una última referencia al tema que ha sido objeto de reflexión”.

Esto es lo que denomina McKee (citado en Aranda y Pujol, 2015) “un telón lento”, es decir, una línea de descripción final a la última página que desvía lentamente unos segundos para que “el público pueda recuperar el aliento y organizar sus pensamientos”.

De esta manera, se denomina clímax al punto de mayor intensidad o fuerza en una serie creciente, siendo éste su punto más alto. Es decir, es el momento en el cual una trama alcanza su

punto más álgido, de más tensión; generalmente se sitúa en el desenlace de la obra en cuestión, aunque esto no resulta ser siempre así ya que puede darse en el medio de la narración, para luego presentar las consecuencias que el clímax ha originado en cada uno de los personajes.

El clímax es relevante para el ámbito de estudio que se pretende abordar, es decir, el *cliffhanger*, ya que son elementos que están íntimamente relacionados. Esto se debe a que el *cliffhanger* se emplea como corte en un momento de máxima tensión, que normalmente se aproxima o se realiza directamente en el clímax. Así, es necesario que la construcción argumental vaya de camino al clímax y que el *cliffhanger* corte la narración. De este modo el espectador se queda “colgante de un acantilado” y hará todo lo posible por resolver la cuestión que se aborda en el clímax: esperar a la próxima entrega, volver al cine, comprar el siguiente libro, etc.

Aunque el *cliffhanger* y su fuerza pueden venir determinados desde la construcción del guión, la postproducción también toma decisiones respecto al uso de este elemento. “El montaje es la tercera escritura de la obra, tras el guión y el rodaje” (Yoshinori Ota citado en Mcgrath, 2001). Así, la postproducción puede decidir, desde la sala de montaje, en qué momento cortar para que el espectador pueda comprender bien la acción y baraje las posibles salidas a lo que ocurre, pero sin que llegue a saber cómo termina la secuencia, hasta que no se esclarezca en entregas futuras.

El suspense se puede crear con el montaje. Para ello, se deben intercalar las diferentes tramas para elevar la tensión del argumento y se debe disponer la escena más intensa al final, para actuar como clímax y que todo funcione. El montaje del suspense “exige un elemento específico: el del tiempo que se acaba, la cuenta atrás” (Paul Hirsch citado en Mcgrath, 2001). Teniendo como referencia el hecho de que no queda tiempo y que el personaje debe actuar, el espectador sufre la tensión y la angustia del personaje, empatiza con él y se implicará a la hora de predecir cuál va a ser su reacción. Según Paul Hirsch se debe dar lugar a que el público anticipe lo que va a suceder, “para que a continuación se produzca el clímax” (citado en Mcgrath, 2001).

El efecto de la anticipación seguida del clímax se consigue con mayor perfección “en las artes sensibles al tiempo”, es decir, en la música y el cine (Paul Hirsch citado en Mcgrath, 2001). La música y el cine están condicionadas por la velocidad, que es la que ayuda a establecer un ritmo para conseguir que el espectador reaccione a lo que ve. Dicho de otra manera, la música sirve para marcar puntos de tensión o crear una sensación de anticipación, con pequeños golpes musicales y notas graves sostenidas, el espectador puede prever que va a ocurrir algo importante. El ritmo es importante en este aspecto, ya que cuando la narración se va acelerando, con más cortes y fragmentos de menor duración, sirve como alarma de aproximación al clímax.

En este caso, el clímax ayuda a que el espectador identifique los momentos clave del episodio y preste una mayor atención. Cuando con el ritmo, con planos acelerados, y con la

música, con notas sostenidas que transmitan tensión, hayan conseguido captar el interés del espectador, debe aparecer el clímax, como hito de la narración, y debe cortarse en el momento justo en el que la resolución vaya a tener lugar, para cerrar la trama, el episodio, la temporada o incluso la serie, con un *cliffhanger*, y de esta forma, tendrá éxito.

2.9 La Edad Dorada de la televisión: aproximación desde sus inicios hasta nuestros días

La implantación de la televisión en los Estados Unidos fue un proceso lento y dificultoso, marcado por las fuertes inversiones necesarias para el desarrollo de su tecnología como por unas circunstancias históricas adversas. (Cascajosa, 2006: 25) Desde finales del siglo XIX ya se estaban realizando experimentos sobre la transmisión de imágenes a larga distancia, pero no fue hasta 1927 cuando tuvo lugar la primera demostración pública de la televisión en Estados Unidos, que supuso el pistoletazo de salida para llevar la televisión a los hogares (Cascajosa, 2016: 88).

Finalmente se implantó durante el verano de 1941, momento en el que ya había veintitrés emisoras en el aire o en proceso de construcción, pero la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial tras el bombardeo de Pearl Harbour¹⁰ paralizó temporalmente el desarrollo de la floreciente industria (Cascajosa, 2006: 27).

Tras la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos asumió su condición de vencedor y Hollywood se coronó como el máximo productor de la industria del entretenimiento y de la ficción global. Así, llegó el momento de la definitiva introducción, “a una velocidad casi fulgurante”, del medio televisivo en la vida de los estadounidenses (Cascajosa, 2016: 92). En este momento, comenzó la expansión del mercado de la televisión siguiendo un sistema idéntico al radiofónico: “otorgando licencias de difusión para una determinada zona geográfica a emisoras que podrían ser independientes o formar parte de grupos más amplios” (Cascajosa, 2006: 27).

La primera cadena de televisión en emitir como tal fue la DuMont Televisión Network en abril de 1946, a la que se sumó unos días después la NBC. En 1948 se incorporaron también la CBS y la ABC con emisiones regulares (Cascajosa, 2016: 93). Fue en este momento en el que los principales estudios cinematográficos, entre ellos la Paramount Pictures, se dieron cuenta de las posibilidades ofrecidas por el negocio televisivo y empezaron a adquirir propiedades y acciones en las empresas de televisión.

Los grandes estudios de cine aprovecharon la rápida expansión de la televisión e intentaron llevarla al cine, aunque sin éxito; por lo que crearon diferentes contenidos que ofrecer al público en sus casas: concursos, programas cómicos, programas antológicos, etc. Estos últimos fueron la gran revelación de la época, ya que constataban el trabajo de toda una generación de

¹⁰ 7 de diciembre de 1941.

escritores, actores y directores, que más tarde pasarían al medio cinematográfico. “La característica esencial del formato de la antología era que sus diferentes capítulos eran completamente independientes entre sí, sin tener ningún tipo de nexo”, salvo en ocasiones “por el género” o por el contexto “espacio-temporal” (Cascajosa, 2006: 31).

“La llegada de la televisión a Estados Unidos coincidió con el desarrollo de una economía de consumo y profundos cambios demográficos” que posibilitaron que la televisión pasase a ocupar un lugar central en la vida doméstica (Cascajosa, 2016: 95). Gracias a esto, se puede asegurar que el periodo entre 1948 y 1956 está reconocido como la Primera Edad Dorada de la Televisión (Cascajosa, 2006: 31).

Gracias a este primer arranque del género, la tecnología y el producto audiovisual fue mejorando exponencialmente hasta encontrar su máximo apogeo con el nacimiento de la televisión por cable en la década de los ochenta. Aunque los años sesenta y sesenta también supusieron una ayuda a las décadas posteriores gracias a innovaciones como la expansión de la televisión en color¹¹ y al cambio en la programación, que ofrecía series para adolescentes y la comedia se erigió como género estrella (Cascajosa, 2006: 39).

“Desde el punto de vista de la programación, la década de los ochenta marcó el renacimiento de la comedia de situación familiar, en crisis en ese momento, gracias al estreno de *The Cosby Show* (NBC, 1984-1992)” que se convirtió en “el programa más visto de la televisión en Estados Unidos, manteniéndose en esa posición durante cinco temporadas” (Cascajosa, 2016: 117). Por su parte, Robert J. Thompson en su estudio *Television's Second golden age* (1997) bautiza la etapa de los años ochenta y principios como la Segunda Edad Dorada del drama televisivo, que estuvo marcado por series como *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987) o *Moonlight* (ABC, 1985-1989).

La ficción dramática vivió un periodo de renacimiento a lo largo de la década de los noventa y la primera década del nuevo milenio, gracias a la liberalización del mercado, la consolidación del cable y la integración con la industria cinematográfica (Cascajosa, 2007: 20). El estreno en 1990 de la serie *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991) marcó un hito por la calidad de producción y puesta en escena gracias a su co-creador David Lynch, que luego influiría en el resto de ficciones. Pero en este período lo más destacable fue la producción de programas para la televisión por cable, en especial, por el canal de pago de HBO, que al no verse condicionada por la publicidad, “comenzó a desarrollar series con planteamientos provocativos respecto al lenguaje, violencia y sexo con el que desarrollar una identidad de marca que atrajera y retuviera a los abonados en un contexto de amplificada competencia” (Cascajosa, 2016: 126). Así, producciones como *Sex and the City* (1998-2004) o *The Sopranos* (1999-2007) lograron una notable audiencia y

¹¹ En 1951, la CBS empezó a emitir de manera regular en color.

una enorme repercusión, influyendo de una manera muy marcada en el desarrollo posterior de la ficción televisiva del país.

Se puede hablar de un renacimiento de las networks en los años 2004 y 2005, gracias al éxito sucesivo de series como *Lost* (ABC, 2004-2010), *Desperate Housewives* (ABC, 2004-2012), *House* (Fox, 2004-2012) o *Grey's Anatomy* (ABC, 2005) que se emitían en canales generalistas con los que “pareció lograrse la cuadratura del círculo: éxito masivo entre el público, contenidos provocadores y apuestas narrativas renovadoras” (Cascajosa, 2009: 8).

Así, gracias a la evolución de los últimos años, se ha establecido una nueva era de calidad en la ficción televisiva, caracterizada por la complejidad y multiplicación de tramas, una mayor profundidad de los personajes y una mejor calidad de producción y montaje. Tanto es así, que el director francés Chris Marker (citado en Cascajosa, 2009: 7) asegura que la televisión norteamericana ha conseguido igualar e incluso superar al cine de Hollywood en muchos aspectos. Esto se debe, según Concepción Cascajosa (2005: 11) a dos factores principales: la utilización de conceptos narrativos más arriesgados y la paulatina importancia de los valores estéticos en la pequeña pantalla, la llamada “televisualidad”, como bien se va a esclarecer a continuación.

2.10 Nuevos paradigmas en el mercado audiovisual de ficción televisiva

Aunque la fórmula serial ha evolucionado de una manera vertiginosa desde sus inicios, es a partir del año 2000 cuando el salto cualitativo del serial televisivo se ha hecho más patente. “Para explicar el *boom* de esta Tercera Edad Dorada de la ficción televisiva, que dura ya más de una década, implica tener en cuenta el conjunto de factores - industriales, tecnológicos, narrativos y de audiencia - que se entrelazan, influyendo unos a otros de manera sincrónica” (García, 2014: 1).

Por un lado, el producto audiovisual actual ha experimentado un salto de calidad respecto a los años noventa, debido, sobre todo, a nuevas tendencias de mayor ambición estética, en series como *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-2014) o *The Pacific* (HBO, 2010) y con la utilización de efectos especiales y de fantasía épica con la espectacularidad de *Game of Thrones* (HBO, 2011) o *The Walking Dead* (AMC, 2010). Junto a esta vocación “cinematográfica”, la ambición del producto televisivo también “se calibra por la brillantez de los recursos humanos que maneja: actores, directores, productores y guionistas de renombre que han ido desembargando en la pequeña pantalla” (García, 2014: 5). Spielberg, David Fincher, Robin Williams, Tom Hanks o Matthew McConaughey, son algunos ejemplos.

El efecto ha sido la creación de un círculo virtuoso donde el equilibrio entre emulación (de tendencias de éxito) e innovación (algo nuevo que ofrecer para diferenciarse de la

competencia) ha resultado extremadamente fértil. Las *networks* tradicionales, habitualmente conservadoras en el sentido estético y narrativo, se vieron obligadas a explorar nuevos ámbitos temáticos (...). Estos cambios han salpicado a los modelos de producción: se están generalizando temporadas más cortas (13 capítulos) e, incluso, este último año ha visto la reaparición de las miniseries en abierto (García, 2014: 7).

La búsqueda de la perfección cinematográfica en la producción de series de ficción también ha afectado a la cantidad de recursos que se invierten, que en muchos casos son cantidades millonarias. Este es el caso de la miniserie *The Pacific*, producida por Steven Spielberg, Tom Hanks y Gary Goetzman, cuyos gastos por solo 10 episodios ascendieron a un coste de aproximadamente 250 millones de dólares (173 millones de euros) (García, 2010).

La variedad de géneros y temáticas también se ha visto modificada por esta nueva tendencia. Así, las series de ficción han empezado a adoptar otras fórmulas narrativas que han explotado al máximo, como son el género policiaco, el terror, los dramas políticos, etc. De esta manera, es más probable que el espectador no solo encuentre una amplia oferta atractiva, sino que podrá disfrutar de contenidos cercanos a sus intereses propios.

Por otro lado, se debe considerar la extensión del formato serial como una ventaja del medio televisivo frente al cinematográfico, en tal manera que “la televisión permite un relato con la posibilidad de desenvolverse durante muchísimas horas, lo que además proporciona una densidad argumental inexplorada en las artes audiovisuales” (García, 2014: 2012). Así, las series posibilitan una mayor complejidad argumental, lo que provoca que el espectador empatice más con el producto y éste pueda tener un mayor éxito.

El concepto de televisión ha contemplado una revolución en los últimos años, donde los avances tecnológicos han acabado influyendo en la creación de contenido. Así, junto al desarrollo de la televisión por cable y por satélite, han aparecido nuevas fórmulas decisivas para la expansión de la ficción televisiva que han permitido otras formas de consumir televisión, ajenas al ritmo semanal impuesto por las cadenas (García, 2014: 2).

Sin tener que extender los argumentos innecesariamente para cubrir los veintidós capítulos tradicionales, las series del cable son en general más coherentes y compactas. Ello ha supuesto que el público se quede con ganas de mucho más y los periodos entre diferentes tandas de capítulos se hayan extendido, pero rimando la calidad sobre la cantidad, los dramas del cable se han hecho con una audiencia fiel (Cascajosa, 2005: 13).

Lost (ABC, 2004-2010) fue la primera serie que tuvo un éxito apabullante en todo el mundo gracias al fenómeno de internet, lo que dio origen al fenómeno de la mundialización de las series. Debido a esto, las cadenas no tuvieron más remedio que ponerse las pilas porque los

espectadores habían decidido que necesitaban alimentarse simultáneamente de aquellos manjares televisivos (Albarca, Casamayor, Falguera y Sarrias, 2015). “Los hábitos de consumo de la ficción no serían lo mismo si *Lost* no hubiese existido”, ya solo en la primera temporada más de dieciocho millones de espectadores seguían las hazañas de los supervivientes en la misteriosa isla¹².

En primer lugar, cabe destacar los aparatos digitales de grabación (TiVo) que facilitaron que el espectador pudiese seguir una serie de ficción sin necesidad de estar en casa. El DVD “-capaz de almacenar más material en menos espacio: las seis temporadas de *The Soprano* cabían en una ‘caja de zapatos’ bellamente diseñada -“ (García, 2014: 2), permitía a la audiencia ponerse al día con temporadas antiguas a su propio ritmo de visionado. Y en tercer lugar, Internet que multiplicó las posibilidades con su globalización: las descargas ponían al alcance de cualquiera el contenido emitido en televisión y que después ha servido para extender la popularidad de las series en todo el mundo.

En este aspecto, las nuevas formas de distribución y visionado han modificado el sentido de la propia televisión, ya que ahora no es necesario ver la televisión a través del aparato, sino que se pueden disfrutar series mediante el teléfono móvil, las tabletas y los ordenadores, “individualizando el visionado, escogiendo el momento para consumir y, además, haciendo ese consumo potable e interactivo” (García, 2014: 3-4).

Nuevos actores en el mercado televisivo, como Netflix, a la que ha seguido Amazon, han supuesto un cambio en la distribución de contenidos a través de Internet. Esta plataforma ha empezado a producir sus propias series buscando conceptos y estilos similares a los del cable, con una novedad: “la ‘cadena’ pone en disposición del usuario todos los capítulos de una sola vez, de manera que es el propio espectador el que decide el ritmo de visionado” (García, 2014: 4).

Esto plantea un nuevo paradigma para el *cliffhanger* ya que al consumir el producto de una manera mucho más seguida, ya no se consigue el efecto deseado en el espectador. Es cierto que la audiencia se quedará con la boca abierta cuando se emplee esta fórmula, pero ahora tiene la posibilidad de pulsar “siguiente” al momento y descubrir qué es lo que le ocurre al personaje o cómo termina la acción inconclusa.

Pero no solo eso, actualmente existe una nueva tendencia que está explorando la serialidad: la narrativa *transmedia*. Se trata de ampliar los relatos de las series de ficción a otros ámbitos, como son los videojuegos, los libros, los blogs o plataformas sociales como *Twitter*, donde se amplía la información e incluso se interactúa con los actores y productores (García,

¹² Fuente: Lostpedia.

2014: 15). Esto puede provocar, no solo el temido *spoiler*¹³, sino que la intención del equipo técnico productor de la serie se vea menoscabada y tenga que construir nuevas fórmulas narrativas para evitar que el espectador descubra lo que va a ocurrir. Así, el entramado del relato será cada vez más complejo y los recursos de enganche, cada vez más ineficaces.

En la actualidad, ya son muchas las series que dejan el guión abierto a la espera de las decisiones que tome la audiencia en función de sus impresiones tras el visionado. Esta tendencia nació en 2009 con la serie neozelandesa *Reservoir Hill* (Television New Zealand), cuyo argumento se construyó a base de los SMS que mandaban los espectadores para elegir el final. Este caso también ha tenido lugar en España, con la serie *Si fuera tú* (TVE, 2017) en la que los seguidores tenían que votar por la decisión que debía tomar la protagonista. Esto plantea un nuevo horizonte para el *cliffhanger*, ya que si esta tendencia se expande, serán los espectadores los que elijan la acción y por tanto, el momento del corte con el que finalice el episodio.

Esta nueva corriente abre nuevas posibilidades a un mercado que es cada vez más amplio y al que todavía no se han establecido unos límites claros. Sin duda este será un campo que, en unos años, sea de obligatorio análisis y concreción.

Tras esta breve puntualización del panorama actual de la ficción serial, es evidente que las series televisivas han evolucionado de una manera descomunal y en diferentes ámbitos. De modo que no es de extrañar que las fórmulas narrativas, entre las que se encuentra el *cliffhanger*, hayan adquirido nuevos horizontes y se hayan ampliado sus diferentes usos, funciones y tipologías (Ribés, 2015: 11) como se va a observar a continuación en el análisis aplicado.

¹³ Término inglés que se utiliza como sinónimo de destripe. Es el dato que revela el final de una obra o brinda una información muy relevante para la misma. Tiene lugar cuando por otro medio, sin que lo vea por él mismo, el espectador descubre qué es lo que va a ocurrir a continuación en la serie que está siguiendo.

3. ANÁLISIS APLICADO

En este apartado se va a proceder a aplicar de manera práctica todos los conocimientos explicados en el marco teórico. Para ello, se ha delimitado el ámbito de aplicación a las series de ficción televisiva de suspense, que es el marco de estudio del presente trabajo. Así, se han establecido una serie de divisiones o subgéneros, dentro del suspense, con el fin de mostrar, de una manera general, un amplio abanico de las posibilidades que el género proporciona. Pero antes, se va a definir y explicar qué se debe entender por suspense y cuál es su implicación con el *cliffhanger*.

3.1 Concretando el campo de estudio: el género del suspense

Según la RAE el suspense es la “expectación impaciente o ansiosa por el desarrollo de una acción o suceso, especialmente en una película cinematográfica, una obra teatral o un relato”. Aunque es una definición correcta, el suspense es mucho más complejo ya que es un “amplio género de literatura, cine, televisión y videojuegos, que incluye numerosos subgéneros y cuyo objetivo principal es mantener al lector a la expectativa, generalmente en un estado de tensión, de lo que pueda ocurrirle a los personajes y, por lo tanto, atento al desarrollo del conflicto o nudo de la narración” (Wikipedia).

Mientras que en España se emplea el término “suspense”, en inglés se utiliza la palabra “*thriller*” y se trata de un recurso que transmite un sentimiento de incertidumbre o ansiedad al espectador, consecuencia de una determinada situación percibida por la audiencia respecto a una obra dramática.

Es decir, el suspense sería una fórmula de tensión en la que se combinan los sentimientos de angustia y el desconocimiento de lo que ocurre o lo que va a pasar en el futuro. Esta sensación se transmite al espectador, en términos televisivos, que es el ámbito de estudio, cuando se le proporciona la información necesaria previa a los sucesos, para mantenerlo expectante a que la acción ocurra y ver cómo se resuelve.

El suspense es sinónimo de intriga y tiene éxito cuando se consigue que el espectador se plantee preguntas que todavía no tienen respuesta y que se resolverán en el futuro. Sternberg (citado en Blasco y Parramón, 1966: 52) considera el suspense como uno de los varios componentes de interés en una narración. En esta línea, sostiene que “la narración puede ser definida como la interacción entre suspenso, curiosidad y sorpresa en el tiempo de la comunicación (en cualquier combinación, y aplicando cualquier medio o forma latente)”.

Así, el concepto de suspense aplicado a una narración puede entenderse como la ansiedad popular producida por una serie de fórmulas que alarga las resoluciones de las acciones y genera estrés y tensión a través de sucesos inesperados o a través de acontecimientos lentos. En este caso cabe puntualizar que, toda buena narración, independientemente del género al que se suscriba, debería buscar el suspense como fin en sí mismo, tratando de que el espectador permanezca atento a la resolución del enigma planteado.

Ya en la antigua Grecia, Aristóteles en su obra *Poética* (330 a.C) calificó el suspense como una importante construcción literaria para conseguir influir en el público. Así, estableció tres resultados posibles a la respuesta de la audiencia:

- Si hay un peligro, la audiencia se sensibiliza y entristece por el devenir.
- Si no hay esperanza o es ínfima, la audiencia se desespera.
- Si la esperanza se confirma, es decir, si el problema se resuelve de manera satisfactoria, la audiencia se alegra y queda satisfecha.

El suspense se caracteriza por un ritmo rápido, una acción constante y unos personajes trabajados y bien estructurados, que deben enfrentarse, habitualmente, a los límites que marca un antagonista. Generalmente, una obra de suspense posee un relato con mayor consistencia que otros géneros, esto se debe a que todos los elementos de un guión, es decir, los personajes, el conflicto, el objetivo, etc., están al servicio de un misterio.

Debido a la complejidad del género, se emplean gran cantidad de fórmulas y elementos narrativos, tales como el *cliffhanger* o los ganchos o *hooks*, que se utilizan para administrar con cuentagotas la información relevante para el argumento al espectador. En relación a esto, Alfred Hitchcock, padre del género *thriller*, sostiene que para construir el suspense de mejor manera, es necesario cierto grado de narración ilimitada. Es decir, mientras que una narración limitada, en la que se ocultan hechos relevantes, generará curiosidad y sorpresa, un racionamiento de la información suministrada mediante el argumento, ayuda a crear una mayor atmósfera de intriga, esencial para el suspense. En una entrevista con François Truffaut (1993), Hitchcock ponía este ejemplo:

Ahora estamos manteniendo una charla muy inocente. Supongamos que hay una bomba debajo de esta mesa entre nosotros. No sucede nada, y luego de repente, “¡Boom!”. Hay una explosión. El público se sorprende, pero antes de esa sorpresa, ha visto una escena absolutamente ordinaria, sin ninguna consecuencia especial. Ahora, tomemos una situación de suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque han visto al anarquista colocarla ahí. El público es consciente de

que la bomba va a explotar a la una y hay un reloj en el decorado. El público puede ver que es la una menos cuarto. En esas condiciones, esta inocente conversación se vuelve fascinante, porque el público está participando en la escena. El público ansia advertir a los personajes de la pantalla: “No deberías hablar de asuntos tan triviales. Hay una bomba a tus pies ¡y está a punto de explotar!”. En el primer caso hemos dado al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso les hemos proporcionado quince minutos de suspense. La conclusión es que siempre que sea posible, el público debe estar informado.

De esta manera, es preferible mostrar elementos que ayuden a crear y mantener la tensión, que ocultarlos todos, ya que si el espectador conoce lo que ocurre, se hará partícipe de la narración y permanecerá en tensión hasta que se resuelva la acción. “Para generar tensión debes mostrar ese tren que se aproxima o el tic tac en el reloj de la bomba, o cualquier dispositivo que tengas a mano para ver que el tiempo se agota” (Paul Hirsch citado en Mcgrath, 2001).

También es común emplear la construcción cronológica para generar suspense, es decir, alterar el orden temporal de la narración, que hará que el espectador tenga que construir por sí mismo el tiempo fílmico. Este recurso se empleó en películas de éxito como *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), que va alternando los acontecimientos, o *Memento* (Christopher Nolan, 2000) cuya historia comienza desde el final hacia el inicio.

En el ámbito que ocupa este trabajo, las series de ficción televisiva también recurren a este género para provocar al espectador y mantenerlo intrigado durante la duración de la obra, ansiado por saber qué va a ocurrir al final o cómo se va a resolver el problema planteado. Este fue el caso de la serie *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1964) que desarrollaba un clima de suspense en historias centradas en la fragilidad del ser humano que invitaba a la reflexión personal. El éxito de esta serie provocó que diferentes géneros sumasen el suspense como un recurso narrativo, o como un formato en sí mismo, capaz de mantener al espectador pegado a la pantalla del televisor. Así, son numerosos los ejemplos que, a partir de este momento, han explotado el suspense con el fin de ganar adeptos, subir las cuotas de pantalla y consagrarse como producto de éxito en el mercado serial.

En este aspecto, el *cliffhanger* se ha convertido en un recurso narrativo esencial para el género de suspense, ya que permite mantener toda la tensión trabajada con las tramas y los argumentos y cortarla de golpe para que el espectador quiera saber más. Hoy en día el uso del *cliffhanger* es una tendencia que facilita la construcción del suspense y que asegura, o lo intenta, el éxito del producto audiovisual.

3.2 Análisis de series de suspense y su *cliffhanger*

El ámbito que ocupa este trabajo es establecer las fórmulas de *cliffhanger* que se utilizan en las series de suspense y fijar, mediante la aplicación de estructuras homogéneas, un *canon* de estudio para observar cómo el *cliffhanger* influye en el argumento y cómo éste puede servir de fórmula para el éxito de la obra.

El suspense es un género, como ya se ha visto con anterioridad, muy amplio y que puede afectar a diferentes temáticas, pero a fin de establecer un marco práctico delimitado para el estudio del *cliffhanger* en las series de suspense, se ha seleccionado una división por materias comunes con la intención de que sea lo más representativa posible para el análisis del panorama actual del género.

Así, aunque se entiende que hoy en día no hay temáticas puras, ya que se trabajan fórmulas híbridas que contengan diferentes elementos que otorguen consistencia y complejidad a la obra; se han establecido diferentes categorías temáticas dentro del serial de suspense: de detectives, de delincuentes, de corrupción del poder, de terror, de ciencia ficción y de fantasía. Como los ejemplos que se van a ver a continuación existen muchos otros, pero se ha querido seleccionar una muestra ilustrativa de cada ámbito, escogiendo así una obra de referencia por cada una de las categorías temáticas. Se entiende así, que los materiales analizados son ejemplos paradigmáticos de un todo mucho más amplio.

Para analizar el uso del *cliffhanger* en las diferentes series, se va distinguir entre su fórmula *inter-episódica*, si se emplea a final del capítulo, a final de temporada o a final de la serie, e *intra-episódica*, siguiendo el modelo de partículas narrativas de apertura y cierre propuestas por Iván Bort en su tesis doctoral *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo* (2012): *previously*, *pre-opening* y *pre-ending*, además del *hook* o gancho.

Por otra parte, servirá de ejemplo el esquema que desarrolla Bort (2012: 239) para observar la estructura del episodio medio en la serie y la ubicación de las partículas de *cliffhanger* en el mismo.

3.2.1 Series de detectives: *Sherlock*

Las series de ficción televisiva de género policiaco tienen su ápice con el género detectivesco. Este tipo de ficciones suelen ser series de sucesos de investigación del crimen por parte de una o varias figuras policiales. Es un género que en los últimos años ha cobrado importancia gracias a sus tramas criminales y policiales que enganchan al espectador.

Entre las series de detectives encontramos diferentes títulos como *Mindhunter* (Netflix, 2017-), *The Sinner* (USA Network, 2017-) o *Collateral* (Netflix, 2018); pero si hay que destacar una como la más popular y de más calidad, a nivel de narración y de producción esa sería *Sherlock* (BBC, 2010-).



Figura 2 - Reparto de la serie *Sherlock*. Fuente: BBC.

Sherlock es una serie que surgió como un *remake* a la novela Sherlock Holmes de sir Arthur Conan Doyle (1887) y como contrapartida a todas las versiones cinematográficas que ha desencadenado a lo largo de la historia. Tuvo muy buena acogida por la audiencia, consiguiendo reunir a una media de diez millones de personas por episodio¹⁴ y obtuvo numerosos premios entre los que se encuentran tres Emmy.

Sherlock, interpretado por Benedict Cumberbatch, y su fiel compañero Watson, al que caracteriza Martin Freeman, modernizan los relatos de Doyle y sitúan la historia en el Londres del siglo XXI. A través de sus cuatro temporadas, el detective más famoso de la historia tiene que ayudar a resolver crímenes extraños a la policía de Londres y Scotland Yard en una estructura de capítulos autoconclusivos, es decir, que abordan un caso por capítulo, aunque mantienen un hilo narrativo durante toda la serie. Entre los criminales que tiene que ayudar a capturar se encuentra su némesis, Jim Moriarty, interpretado por Andrew Scott.

La duración media de los episodios de *Sherlock* es de noventa minutos y cuenta con un total de trece capítulos repartidos en cuatro temporadas, por lo que podría considerarse una miniserie o una saga de filmes por entregas. La extensa duración de los capítulos de *Sherlock* permite que el argumento pueda abordar gran cantidad de tramas con numerosos giros argumentales que coinciden con las pausas publicitarias.

¹⁴ Fuente: Sensacine.

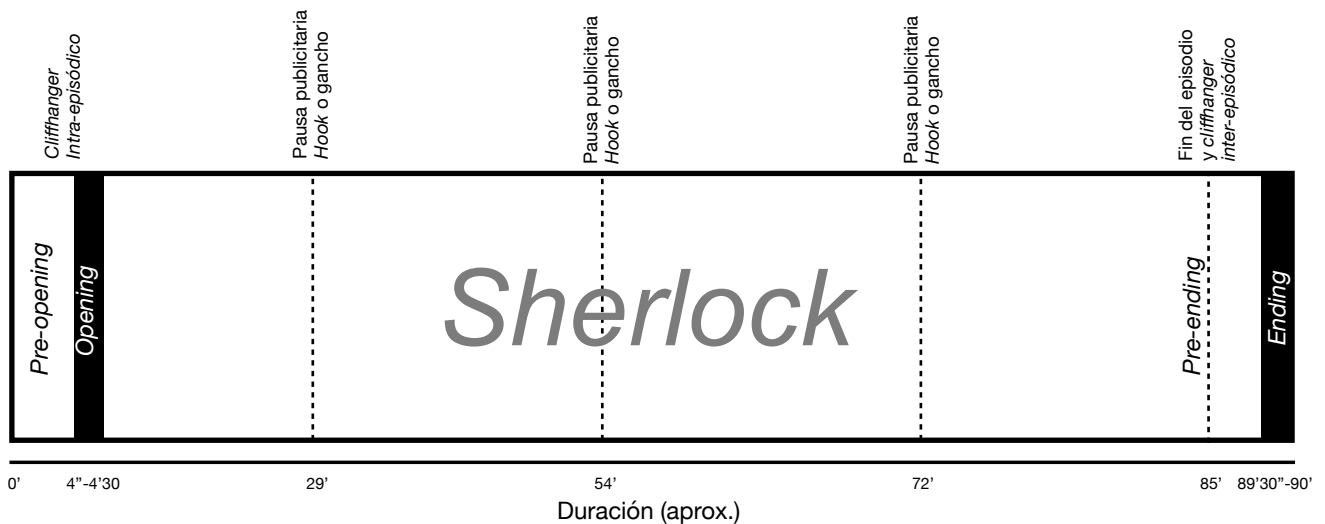


Figura 3 - Estructura media de un capítulo de *Sherlock*. Elaboración propia.

La estructura de la serie cuenta con un largo *pre-opening*, que dura aproximadamente ocho minutos, y que sirve como planteamiento o introducción del argumento del capítulo en cuestión. En muchas ocasiones, sobre todo a comienzos de temporada, el *pre-opening* se ocupa, además, de resolver la acción que quedó interrumpida en el final de la entrega anterior con un *cliffhanger*. Así, esta primera etapa se encarga de contextualizar la acción y poner en situación al espectador del argumento que va a abordar el capítulo los próximos ochenta minutos, así como de reenganchar la trama que forma parte del hilo conductor de la serie que mantiene en vilo a la audiencia. Así mismo, se aprecia cómo en los últimos minutos de *pre-opening* la tensión argumental crece para dejar la acción inconclusa y dar paso a la cabecera.

Aproximadamente a los ocho minutos de emisión del capítulo aparece el *opening*, es decir, el *theme* del episodio que marca el punto de partida del desarrollo o nudo de la entrega. La cabecera de *Sherlock*, de alrededor de treinta segundos de duración, contiene imágenes de Londres y elementos propios de los casos del detective y que siguen una misma estructura en las cuatro temporadas. Sin embargo, algunos de los componentes del *opening* varían dependiendo de la temporada en cuestión, aunque estas modificaciones no presentan una alteración grave al conjunto (**Ver 1**).

Cabe mencionar que *Sherlock* presenta la fórmula del *previously* pero únicamente en las primeras entregas de cada temporada. Este recurso se utiliza como recordatorio del argumento desarrollado en la temporada anterior, pero sobre todo como reenganche de la acción que terminó con un *cliffhanger* en el último episodio de la pasada entrega. Así, el espectador vuelve a quedar intrigado y esperará para ver cómo se resuelve la situación (**Ver 2**).

Los *hooks* o ganchos, señalados en la estructura como marcadores de las pausas publicitarias, se ocupan de realizar giros argumentales previos a los cortes por anuncios para

mantener la tensión argumental y conseguir que el espectador permanezca sentado en el sofá durante el descanso.

Para poder entender mejor este recurso, se ha escogido un fragmento del segundo episodio de la primera temporada de la serie. Concretamente una escena en la que, tras una desaparición y un asesinato que Sherlock está investigando, aparece un personaje desconocido algo asustado y apresurado. Se ve como el personaje entra en su casa, que al parecer ha sido allanada, y se gira asustado cuando se corta la acción con un fundido a negro. En este caso, el espectador se queda intrigado por saber por qué ese personaje tiene tanto miedo y qué es lo que le va a ocurrir, pronosticando que le ocurrirá como a los otros dos desconocidos **(Ver 3)**.

El *pre-ending*, que se sitúa al final de los episodios, sirve como fórmula de hincapié en la fuerza del argumento, ya que aprovecha el clímax del capítulo para incluir un *cliffhanger* final o, como se ha clasificado anteriormente, un *cliffhanger inter-episódico*; y para dar paso al *ending*, que en *Sherlock* mantiene la fórmula clásica de *roll* cinematográfico de blanco sobre negro **(Ver 4)**.

El *pre-ending* se utiliza para aportar más información al hilo narrativo que une toda la serie y conseguir que la audiencia, mediante el corte en la acción, se quede “colgante de un acantilado” ansiosa de ver el próximo capítulo para descubrir cómo terminará la historia. Este es el caso del final del segundo episodio de la cuarta temporada, en el que se descubre quién es la hermana secreta de Sherlock y se ve como ésta aprieta el gatillo del arma que apunta a Watson. Así, el espectador se queda expectante preguntándose si Watson recibe la bala y si vivirá o morirá **(Ver 5)**.

Sherlock es una serie que ha causado mucho revuelo entre sus seguidores por dejar en suspense momentos de máxima tensión, tales como el incierto final del último capítulo de la primera temporada, *The great game*, en el que Sherlock por fin descubre que Moriarty es su archienemigo, hasta entonces secreto, y se enfrenta a él con una pistola, que finalmente apunta hacia unos explosivos, dejando al espectador con la duda de si Sherlock finalmente apretará el gatillo y saltarán todos por los aires **(Ver 6)**.

Pero sin lugar a dudas, el *cliffhanger* que más repercusión ha tenido de la serie, es el ocurrido al final de la segunda temporada, en el episodio *The Reichenbach fall*, en el que Sherlock se precipita al vacío y tras celebrarse su funeral, aparece misteriosamente escondido entre los árboles del cementerio observando a John Watson. En este momento, el espectador no se contiene de asombro preguntándose cómo es posible que, después de haberse tirado desde la fachada de un edificio, ahora esté “vivito y coleando” como si nada **(Ver 7)**. Así, el *cliffhanger inter-episódico* a final de temporadas sirve como elemento de suspense y de enganche para la audiencia de la serie, pero también como enlace entre las mismas.

3.2.2 Series de delincuentes: *Prison Break*

En el género de suspense es común encontrar temáticas de violación de la ley y criminalidad. En contra partida al género policiaco, aparece el género de delincuencia, que suele presentar a sus personajes, que tienen cuentas pendientes con la ley, como héroes y a los policías como villanos. Este tipo de series en las que se aborda el vandalismo y la violencia como fórmula de éxito en la vida, ha tenido una gran notoriedad desde que títulos como *Los Soprano* (HBO, 1999-2007), *The Wire* (HBO, 2002-2008), *Narcos* (Netflix, 2015-) o *Sons of Anarchy* (FX, 2008-2014), hayan conquistado la pequeña pantalla y el corazón de millones de espectadores.



Figura 4 - Reparto de la serie *Prison Break*. Fuente: Viralízalo.

Pero si hay que destacar una serie tanto por su calidad filmica, por su complejidad argumental y buenas actuaciones, así como por haber conquistado a más de nueve millones de espectadores en Estados Unidos¹⁵ esa es *Prison Break* (FOX, 2005-2009 y 2017-).

Prison Break es una serie creada y dirigida por Paul Scheuring y narra la historia de Michael Scofield, interpretado por Wentworth Miller, que tiene un laborioso plan trazado para sacar a su hermano Lincoln Burrows, caracterizado por Dominic Purcell, de la cárcel de Fox River antes de que se ejecute su condena a muerte por haber, supuestamente, asesinado al hermano de la Vicepresidenta de los Estados Unidos.

¹⁵ Con la primera temporada (2005-2006) *Prison Break* obtuvo una audiencia de 9'2 millones de espectadores en los Estados Unidos. Fuente: The Hollywood Reporter.

Los episodios de *Prison Break* duran aproximadamente cuarenta minutos, en los que se combina una gran cantidad de personajes elaborados, diferentes tramas, momentos de alta tensión narrativa y giros argumentativos que coinciden con las pausas publicitarias que realiza la cadena de emisión.

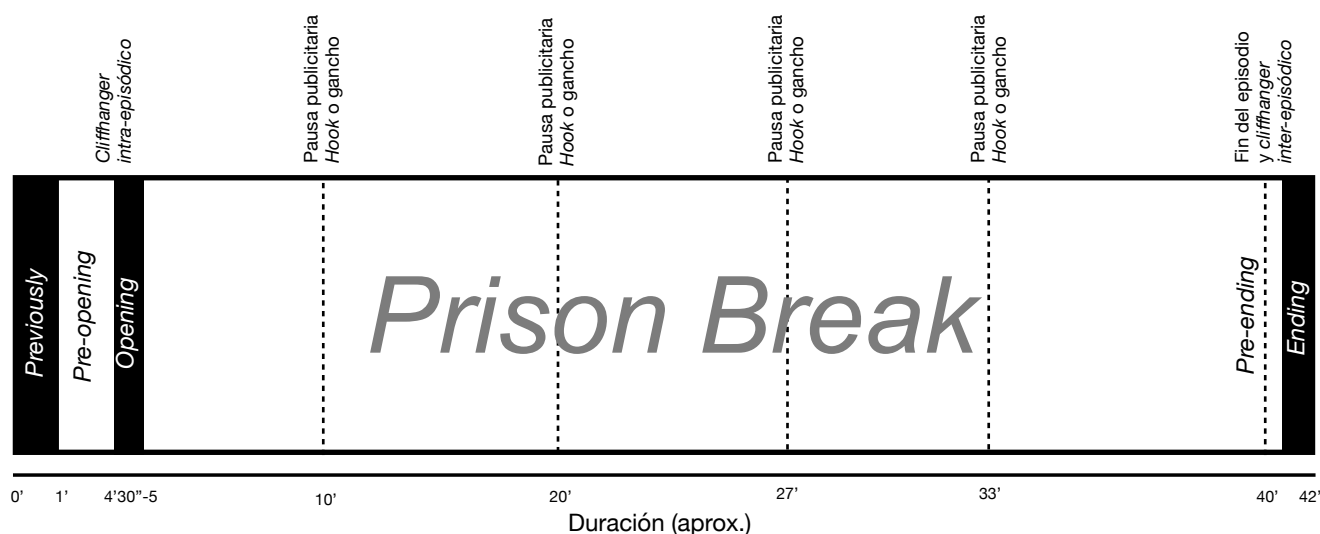


Figura 5 - Estructura media de un capítulo de *Prison Break*. Elaboración propia.

A la estela de las estructuras fuertemente basadas en el *cliffhanger intra-episódico* emerge *Prison Break* cuyo *previously* cumple la deseada función de dejar al espectador con la información suficiente “para engancharse a cada nuevo episodio conociendo las ‘normas básicas’ de seguimiento del *show*” (Bort, 2012: 441). Así, en una fórmula de recopilación de los momentos decisivos del anterior episodio, se pone al espectador en materia y se le deja intrigado para que esté dispuesto a ver la entrega en cuestión (**Ver 8**).

El *pre-opening* sirve como enlace entre el anterior episodio y el actual, ya que continúa una escena que se cortó en el *pre-ending* por medio de un *cliffhanger* y resuelve la acción. De este modo, el *pre-opening* es una fórmula que combina la resolución del “aparentemente imposible atolladero con el que se finalizó” el episodio anterior y presenta las nuevas premisas del fragmento presente, dando paso al *opening* con un nuevo *cliffhanger intra-episódico*, como recurso narrativo par mantener en vilo al espectador (Bort, 2012: 441). Así pues, el *pre-opening* aprovecha un momento de máxima tensión o clímax, para introducir, a los cuatro minutos aproximadamente, el *opening* o cabecera de la serie (**Ver 9**).

La cabecera de la serie, que dura treinta segundos, varía en función de la temporada en la que se emplea. Así, los creadores han establecido cuatro *openings* distintos para cuatro temporadas, en los que se combinan las imágenes más destacadas del arco argumental en el que se centra cada entrega. En la primera temporada se puede observar la cárcel de Fox River, en la segunda la huída en Panamá, en la tercera la cárcel de Sona y en la cuarta, la búsqueda de Scilla.

Coincidiendo con las pausas publicitarias, el argumento cobra un nuevo sentido mediante el recurso del *hook* o gancho. Así, el espectador se ve obligado a permanecer durante el descanso por anuncios para conocer cómo finaliza la acción. El corte se realiza en el momento álgido del argumento, en el clímax, marcado por un *crescendo* musical y por una recopilación de imágenes a cámara rápida que terminan con la pantalla en negro. En el caso del ejemplo, Scofield está investigando el plan de fuga por las instalaciones de la cárcel, pero se retrasa, y llega el oficial Bellik a hacer el recuento de presos. Como Scofield todavía no ha llegado, Bellik hace sonar la alarma de fuga y se corta la acción (**Ver 10**).

Esta pequeña pieza audiovisual, que superpone imágenes relacionadas con la temporada, situada al final de una escena con un marcado giro y enganche dramático - esto es, un *cliffhanger* -, acentúa la sensación de sorpresa y desconcierto generado por la narración. Así, esta composición que dura unos pocos segundos suele aparecer tres veces por episodio, coincidiendo con los cortes a negro predispuestos por las pausas publicitarias y de edición y también como *pre-ending* al final.

Algo que mantuvo al espectador pendiente de las entregas semanales de *Prison Break* fue el interés por saber cómo Michael Scofield y sus “amigos” resolvían sus planes y sus contratiempos. Esto se debe a la utilización de *cliffhanger inter-episódicos* que se emplean como fórmula de *pre-ending* para sus capítulos. Como consecuencia, la audiencia se queda con preguntas sin contestar y se siente con la necesidad de saber qué va a pasar. Un ejemplo de este fuerte recurso es el final del décimo noveno episodio de la primera temporada de *Prison Break*, en el que Bellik, el capitán oficial de la penitenciaría que tiene fichado a Scofield, descubre, por un chivatazo, el plan de fuga de los presos (**Ver 11**).

Este recurso también se utiliza en los capítulos finales de temporada, pero con *cliffhangers* mucho más intensos, ya que la espera hasta la próxima temporada es mayor que entre episodios y se deberá intrigar en mayor medida al espectador, para asegurar su vuelta con el lanzamiento de la siguiente entrega. Estos *cliffhangers* han eclipsado a gran parte de la población mundial, como es el caso de la deseosa fuga de la penitenciaría de Fox River. Al final de la primera temporada, los presos por fin se deciden a fugarse de la cárcel y tienen esperando un avión a las inmediaciones de la prisión para evitar ser capturados. Pero el avión despegó sin ellos y en la última escena se muestra a los ocho fugitivos corriendo mientras son perseguidos (**Ver 12**).

Otro caso es el final de la última temporada emitida en 2017, tras la interrupción de la emisión en 2009, cuya continuación se desconoce todavía. De modo que, hasta nuevo aviso, el *cliffhanger* final de la temporada 5 de *Prison Break* es un final abierto o un *cliffhanger* de fin de serie. En esta ocasión, Scofield por fin encarcela a Jacob, casualmente en Fox River donde compartirá celda con T-Bag quien sigue en cólera por la muerte de su hijo y, parece que, se encargará de hacérselo saber a Jacob (**Ver 13**).

El *ending* por su parte no merece una mención especial, ya que corresponde a la fórmula clásica cinematográfica de blanco sobre negro, en el que los títulos de crédito aparecen y desaparecen de manera sucesiva.

3.2.3 Series de corrupción del poder: *Homeland*

En los últimos años, sobre todo tras el atentado a las Torres Gemelas de 2001, se ha podido observar una tendencia creciente dentro del género del suspense. Este es el caso de series que abordan la corrupción del poder, bien sea de las administraciones estadounidenses o de otras del mundo, que cuentan con grandes títulos como *House of Cards* (Netflix, 2013-), *The West Wing* (NBC, 1999-2006) o *Scandal* (ABC, 2012-2018).

Este tipo de series han tenido un gran éxito debido a que su intención es mostrar los entresijos del gobierno de Estados Unidos y sacar a la luz los escándalos que permanecen ocultos, aunque en estos casos se trate de ficción. A la audiencia le gusta ver cómo los políticos no son más que personas corrientes con grandes responsabilidades y con decisiones erróneas. El caso de la CIA también es un factor de gran interés, ya que actúa de manera independiente al gobierno y se encarga de realizar operaciones encubiertas bajo el lema de la seguridad nacional; a causa de que no se conozca de manera pública todo lo que esta agencia realiza, el espectador siente una mayor curiosidad a la hora de verlos en la ficción serial y fantasee con la idea de si lo que ve se aproxima en algo a la realidad.



Figura 6 - Reparto de la serie *Homeland*. Fuente: Código Cine.

Uno de los títulos más destacados de este subgénero de corrupción es *Homeland* (Showtime, 2011-) ya que sus tramas enrevesadas, sus personajes variopintos y sus giros inesperados, consiguen atraer a una gran audiencia con cada episodio. La emisión del primer

episodio en 2011 recibió más de un millón de espectadores en Estados Unidos, convirtiéndose así en el estreno de un drama con mayor audiencia de la cadena en los últimos ocho años¹⁶.

Homeland es una serie de ficción dramática y de suspense basada en la serie israelí *Hatufim - Secuestrados* en español -. La serie estadounidense narra la historia de Carrie Mathison, interpretada por Gideon Raff, que trabaja en la Agencia Central de Inteligencia (CIA) y que tiene delirios mentales provocados por el estrés que sufre tras realizar una operación en Irak. Carrie está convencida de que Nicholas Brody, al que caracteriza Damian Lewis, un sargento de los Marines de Estados Unidos y que fue secuestrado por el grupo terrorista Al-Qaeda, va a cometer un atentado terrorista en suelo nacional. Sin embargo, el gobierno y los altos cargos de la CIA consideran a Brody como un héroe de guerra, así que Carrie tendrá que aliarse con la única persona en quien puede confiar, su mentor y antiguo jefe Saul Berenson, interpretado por Mandy Patinkin, y juntos trabajarán para investigar a Brody y tratar de prevenir un nuevo ataque terrorista.

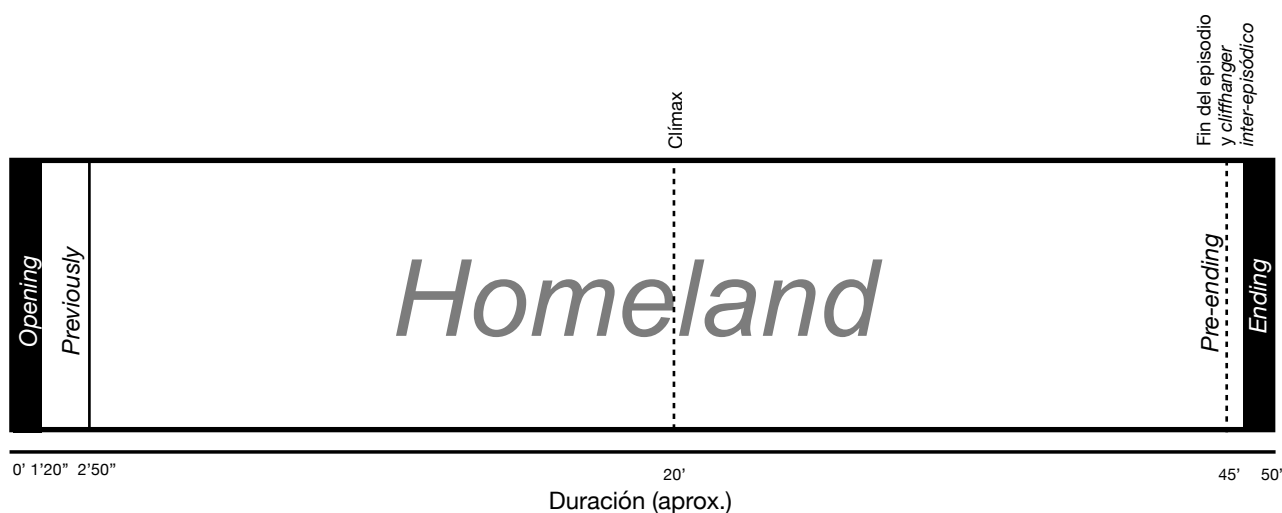


Figura 7 - Estructura media de un capítulo de *Homeland*. Elaboración propia.

La esencia de *Homeland*, es decir la calidad argumental, la producción impecable y las actuaciones bien elaboradas, se desarrolla a lo largo de noventa y un capítulos, de aproximadamente cincuenta minutos de duración, repartidos en siete temporadas. Estos capítulos presentan una estructura diferente, con el *opening* de apertura de episodio y a continuación el *previously*.

El *opening*, que dura un minuto y veinte segundos aproximadamente, es una construcción narrativa y audiovisual independiente que reúne diferentes imágenes, diegéticas o de la propia temporada y extradiegéticas, de la historia de Estados Unidos que van cambiando con el paso de las temporadas. A estas imágenes se superpone una música y diferentes voces que hablan de diferentes asuntos, *a priori* sin sentido, pero que conforme avanza la temporada, empieza a adquirirlo. De esta manera, el *opening* no es solo la cabecera de la serie o del episodio, sino que

¹⁶ La emisión del primer episodio de *Homeland* consiguió congrega a 1,08 millones de espectadores, lo que sumado a la emisión bajo demanda (1,4 millones) y a otras franjas de emisión, el primer capítulo de la serie obtuvo 2,78 millones de espectadores en Estados Unidos. Fuente: TV by de numbers.

sirve como fórmula de anticipación o *cliffhanger* de lo que va a desarrollarse a lo largo de la temporada (**Ver 14**).

El *previously* por su parte es una pieza audiovisual mucho menos compleja que su antecesor, que combina diferentes escenas de los episodios anteriores para presentar al espectador los momentos mas importantes hasta ahora y que se desarrollarán o se resolverán en el episodio que va a continuación (**Ver 15**).

Además, al tratarse de una producción realizada por una cadena por suscripción o *premium*, el argumento no se ve alterado por las pausas publicitarias y no hay necesidad de introducir numerosos ganchos o *hooks* para mantener el interés del espectador. De esta manera, la narración está construida con el objetivo de conservar la intriga de la audiencia a través de la acción en sí misma, algo que se produce gracias la compleja trama argumental. Sin embargo, se puede señalar un clímax o momento álgido de tensión hacia la mitad de los episodios, marcando un punto clave de misterio que ayuda a que el espectador no pierda la atracción por el capítulo y siga disfrutando de la entrega hasta el momento final, en el que se suele introducir nueva información o la trama da un giro mediante un *cliffhanger* que invita a la audiencia a ver el siguiente episodio para seguir descubriendo lo que ocurre.

La base de la tensión en *Homeland* se consigue haciendo que el personaje sospeche algo que el espectador ya conoce y que quiere que éste averigüe. Así, el éxito de esta serie ha sido el control de la tensión y la intriga como fórmula para mantener la incertidumbre del espectador y creando adicción “a base de finales que dejan el corazón en un puño” (Albarca, Casamayor, Falguera y Sarrias, 2015). Este es el caso de *pre-endings* que emplean un *cliffhanger inter-episódico*, como ocurre con el final del cuarto episodio de la primera temporada en el que Carrie y Brody se conocen cuando ella intenta espiarlo y cuya acción queda interrumpida para que el espectador se pregunte “¿Y ahora qué?” (**Ver 16**).

Pero sin duda alguna, el elemento que más impresiona de *Homeland* son sus cierres de temporada, cuya duración es de hasta una hora y donde la tensión es mucho mayor que en los finales de episodio, ya que esta vez se ha de mantener al espectador más intrigado para que desee ver la próxima entrega. Así ocurre con el final de la segunda temporada, en el que tienen lugar dos entierros de manera simultánea; por un lado el de Abu Nasir y el del Vicepresidente Walden. El *cliffhanger* final muestra una emotiva escena en la que Berenson reza ante decenas de muertos tendidos en el suelo de un gran pabellón, tapados por sábanas blancas, justo antes de que reaparezca Carrie. “Una impactante escena que vuelve a poner el dolor, la incertidumbre y lo siniestro en el centro de la narración” (Aguado, 2013: 107) (**Ver 17**).

Igualmente es destacable el final de la primera temporada, en el que Carrie es sometida a fuertes corrientes eléctricas para tratar su esquizofrenia, ya que parece que el tema de Brody se le

ha ido de las manos. Pero justo antes de que le apliquen el tratamiento, recuerda un momento con Brody en el que llama a Issa, la hija de Nasir, con lo que se da cuenta de que ella tenía razón. En este caso, es impactante este *cliffhanger* porque el espectador ha empatizado con Carrie, le ha cogido cariño, sabe que sus sospechas son acertadas, pero nadie la cree y todo el mundo piensa que está loca e incluso han conseguido que ella misma lo crea, por lo que al cortar la acción justo después de una descarga, la audiencia siente pena por Carrie y se pregunta si volverá a ser la misma o si recordará la conexión de Brody con Nasir (**Ver 18**).

Por último cabe mencionar la figura del *ending* forma parte de la fórmula clásica cinematográfica del blanco sobre negro y de títulos que aparecen unos detrás de otros con el *theme* de la intro de la serie.

3.2.4 Series de terror: *The Walking Dead*

Si hay un subgénero característico dentro del suspense, este es el de terror. Un subgénero que normalmente viene acompañado de fórmulas de ciencia ficción o de fenómenos paranormales. Esta vertiente, que utiliza el miedo en el espectador como táctica para el suspense, se originó en el cine y se apoderó de la televisión con *The X-Files* (FOX, 1993-2018) que gracias a sus fórmulas de intriga y sus tramas arrolladoras, ha conseguido estar más de veinte años en antena con un total de once temporadas.

Otros títulos que han imitado la tendencia de *The X-Files* y que también han sido productos de éxito son: *American Horror Story* (FX, 2011-), *Stranger Things* (Netflix, 2016-), *Supernatural* (The WB, 2005-) o *The Walking Dead* (AMC, 2010-).



Figura 8 - Reparto de la serie *The Walking Dead*. Fuente: Pinterest.

The Walking Dead se ha consagrado como la mejor serie de terror en la actualidad, con audiencias de hasta diecisiete millones de personas por episodio¹⁷. Basada en el cómic de Robert Kirkman, la serie narra la historia de Rick Grimes, interpretado por Andrew Lincoln, un policía que despierta de un coma y se encuentra con un mundo en el que la civilización ha desaparecido debido a un inexplicable fenómeno que hace que las personas muertas sigan “viviendo” y ataquen a las personas vivas para transformarlas en *zombies*. Rick encuentra a su familia y a un grupo de supervivientes al que se une para enfrentarse a los muertos vivientes para tratar de sobrevivir.

The Walking Dead es una serie que se destaca por su complejidad argumental, la gran cantidad de tramas que aborda y los detallados y cuidados efectos especiales, que aportan riqueza visual al serial de terror. Además, los diferentes giros narrativos y los finales interrumpidos que dejan con la miel en los labios al espectador, enganchan a la audiencia, que debido a la intriga causada ansiará ver la próxima entrega de la serie.

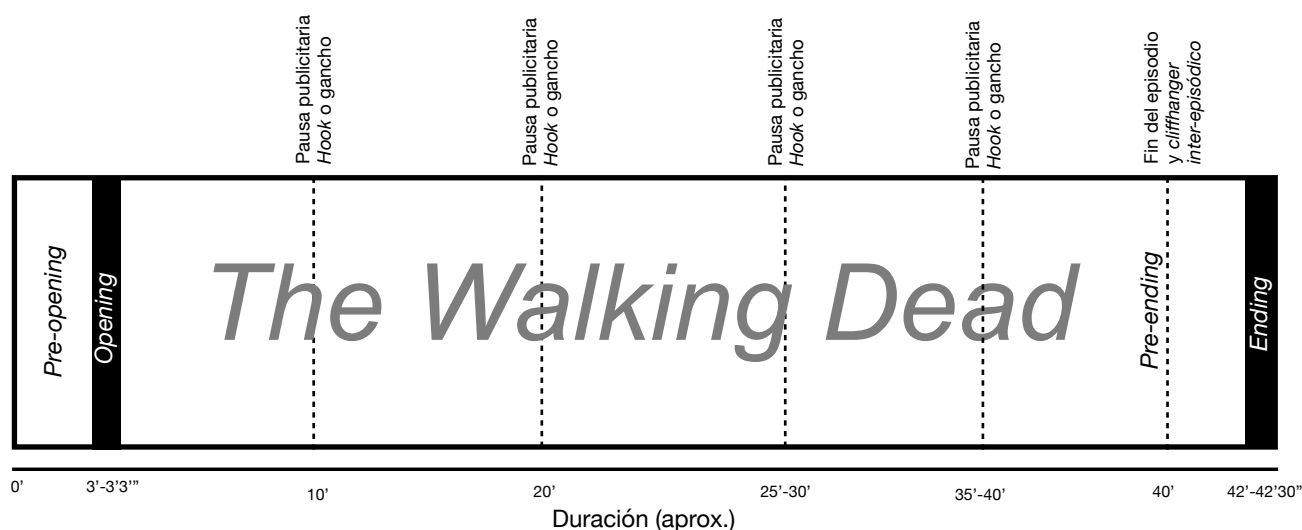


Figura 9 - Estructura media de un capítulo de *The Walking Dead*. Elaboración propia.

La duración media de los episodios es de cuarenta y dos minutos en los que el *grosso* del episodio se ve dividido por diferentes actos establecidos por pausas publicitarias que acostumbran a ir precedidas de un gancho narrativo, para mantener la tensión del espectador.

Algo que llama la atención es que la AMC, televisión productora de la serie, no ha elaborado ningún *previously* en ningún episodio. La AMC puede realizar sus propias recapitulaciones, para promociones o adelantos de programación, pero no se editan en formato doméstico y por tanto, no se incluye en las distribuciones internacionales de sus producciones.

¹⁷ El primer episodio de la séptima temporada de *The Walking Dead* consiguió reunir 17.029 espectadores, mientras que el último capítulo de la temporada congregó a 11.314 espectadores. Fuente: TV Series Finale.

El *pre-opening* se identifica en seguida como inscrito en el relato de terror, ya que no solo busca introducir el episodio y unir la trama narrativa entre el capítulo anterior y el actual, sino que trata de impactar al espectador causando un *shock* perceptivo que le llame la atención y sirva como presentación de la serie. Así, en este aspecto, destacan las partículas de *pre-opening* de la primera temporada, como es el caso del episodio uno, en el que se intenta introducir temporalmente el episodio y contextualizar la situación de Rick, que tiene que matar a una niña por ser *zombie*. De esta manera, el espectador puede hacerse una idea de lo que va a suceder en los capítulos siguientes y los límites que va a tener que cruzar Rick para asegurar su supervivencia **(Ver 19)**.

El *opening*, que ya empieza a escucharse los últimos segundos del *pre-opening* para enlazarlo en la construcción de la tensión narrativa, funciona como una pausa dramática cuyo objetivo es aumentar la intriga y la expectación por saber cómo se desarrolla la acción a continuación. En este caso, se trata de una pequeña pieza audiovisual de treinta segundos aproximadamente, en la que se muestran diferentes espacios “sin vida” o totalmente desiertos que hacen referencia a la idea del mundo post-apocalíptico que ya se empleó en *Soy Leyenda* (2007) o en *The Omega man* (1977) **(Ver 20)**.

En cuanto a los ganchos o *hooks* que preceden las pausas publicitarias, normalmente suelen ser tres a lo largo del episodio, hay que atender a que se utiliza un pequeño gancho argumental o clímax que marca el final del acto para que el espectador sienta que la acción ha terminado, pero quiera seguir viendo qué ocurre después. En este aspecto, un ejemplo de *cliffhanger intra-episódico* sería cuando, en el decimosexto episodio de la cuarta temporada, Rick, Daryl, Michonne y Carl son emboscados por cinco hombres que quieren vengarse de Rick por haber matado a Lou. Mientras Carl lucha con Dan, Rick se defiende y provoca que Joe dispare cerca de su oreja. Cuando éste se acerca a Rick y le pregunta “¿Qué vas a hacer ahora, amigo?”, Rick le muerde en la vena yugular, arrancándosela y dejando que muera desangrado. Acto seguido, Michonne le agarra de la mano a Tony, obligando que se dispare en la cabeza con su propia pistola y luego coge el arma y dispara a Harley, mientras que Daryl aplasta la cabeza de Billy contra el suelo. A su vez, Dan sostiene a Carl amenazándolo con un cuchillo, pero Carl se consigue librar y Rick aprovecha para acuchillarlo repetidas veces **(Ver 21)**.

En este ejemplo, que se trata de una secuencia de gran tensión, el espectador se pregunta tras el corte por gancho narrativo o *hook*, “¿Y ahora qué?”. Así, para averiguar cómo se resuelve la acción y si ha afectado a los personajes de alguna manera, deberá esperar a la vuelta de publicidad y continuar viendo el episodio.

De igual manera ocurre en el tercer capítulo de la sexta temporada, que sin duda es el *cliffhanger intra-episódico* que más ha desesperado a los espectadores, que tuvieron que esperar varios capítulos hasta saber qué había ocurrido. Este es el caso del incierto futuro de Glenn, que

había ha salido con Micchone del campamento para tratar de llevar a un grupo de supervivientes hacia Alexandría, y que mientras intenta huir con Nicholas, se ven sorprendidos por una manada de caminantes que los acorralan en un callejón sin salida. En este momento, Nicholas decide suicidarse y su cuerpo sin vida provoca que Glenn caiga sobre los caminantes y sea aparentemente devorado (**Ver 22**). Este hecho provocó que muchos adeptos a la serie se quejasen porque Glenn era uno de los personajes más queridos y, tal vez por esto, los productores decidieron que regresara en la octava temporada.

El *pre-ending*, que es la fórmula encargada de captar la atención del espectador y mantener su interés hasta el próximo capítulo o temporada, se caracteriza por ser un recurso de gran tensión en el que confluyen diferentes tramas para establecer un punto de clímax narrativo que, a menudo, se ve cortado en un momento en el que la tensión es máxima y el devenir incierto. Así, *The Walking Dead* acostumbra a utilizar un *cliffhanger* final en el episodio, que invita a continuar la narración en la próxima entrega, bien sea en el siguiente episodio o en la próxima temporada.

Respecto al *cliffhanger inter-episódico* de fin de capítulo destaca el momento en el que el grupo de supervivientes que encabeza Rick encuentra un refugio, el Centro de Control de Epidemias, pero permanece cerrado. Ante esta premisa, todos deciden buscar otro lugar ya que se aproxima la noche y corren peligro, pero Rick se empeña en que hay personas dentro y que deben abrir la puerta. Finalmente, en un momento de máxima tensión y auge de emociones como la desesperación y el miedo a la muerte, el refugio abre sus puertas y el episodio termina (**Ver 23**). Es en este momento en el que el espectador salta en el sofá y se alegra porque aparentemente el peligro se ha resuelto y los personajes sobrevivirán, pero luego se pregunta “¿Qué hay dentro?”, por lo que para resolver esa cuestión, deberá esperar para ver el próximo episodio.

Una de las fórmulas que más ha mantenido el suspense y que ha sacado de quicio a los seguidores de la serie, son los *cliffhanger* de fin de temporada, ya que el elemento de tensión suele ser mucho más fuerte que el de final de episodio porque el tiempo que pasará hasta la próxima entrega es mayor. Así ocurrió con el final de la sexta temporada, en el que el grupo se enfrenta a Negan y éste decide matar a un personaje al azar, dejando al espectador con la pregunta de “¿Quién será la víctima?” (**Ver 24**).

El *ending* por su parte corresponde a la fórmula clásica de créditos en pantallazos en blanco sobre negro con el *theme* constante (**Ver 25**).

3.2.5 Series de ciencia ficción: *Game of Thrones*

Dentro del género de suspense también se encuentran las series de ciencia ficción, que abordan desde una perspectiva ficticia cuestiones de magia, brujería, monstruos, seres mitológicos, etc. En cierto modo, las series de ciencia ficción utilizan las mismas claves que las de terror, ya que pueden abordar fenómenos paranormales o argumentos inventados o imaginarios; pero mientras que en las series de terror se busca el miedo o la desesperación del espectador como objetivo en sí mismo, las series de ciencia ficción buscan narrar historias no reales con la finalidad de distraer y entretener a la audiencia.

Pertenecientes a este género hay títulos referenciales como *True Blood* (HBO, 2008-2014), *Buffy, the Vampire Slayer* (The WB, 1998-2003), o *Vikings* (The History Channel, 2013-2018) que narran historias fantásticas relacionadas con vampiros, fantasmas o mitología. Pero si hay un título que es destacable, tanto por su complejidad narrativa como por sus elevados índices de audiencia, es *Game of Thrones* (HBO, 2011-).

Game of Thrones es un serial basado en la serie de novelas fantásticas *Canción de hielo y fuego* del escritor estadounidense George R. R. Martin, que ha arrasado en todo el mundo y que se ha traducido a dieciocho idiomas¹⁸ y han enganchado a millones de lectores. La serie, igual que las novelas, se sitúa en un mundo ficticio medieval, ambientado en los continentes de Poniente y Essos y recorre diferentes y complicados arcos narrativos en los que participan un gran número de personajes. Al principio, la mayoría de estos son humanos, pero a medida que avanza el argumento aparecen otras razas: caminantes blancos, dragones, cambiapielos, cuervos de tres ojos, hombres sin rostro, brujas, etc.

Hay tres líneas argumentales principales en la serie: la crónica de la guerra de las casas dinásticas por el control de Poniente y del Trono de Hierro; la amenaza de los otros más allá del Muro que separa los Siete Reinos de Poniente de las frías tierras del Norte, donde no se ha establecido ninguna ley ni orden; y el viaje de Daenerys Targaryen, interpretada por Emilia Clarke, la hija del rey asesinado en una guerra civil quince años atrás, que está exiliada en Essos y que busca regresar a Poniente para reclamar sus derechos dinásticos. Estas tres historias interactúan entre sí de manera continua y son dependientes las unas de las otras para explicar y narrar el conjunto tan amplio de tramas y personajes que aborda la serie.

¹⁸ Fuente: *Hielo y Fuego Wiki*.



Figura 10 - Daenerys Targaryen y Jon Snow, parte del reparto de la serie *Game of Thrones*. Fuente: Pinterest.

La serie, que se emitió por primera vez en 2011, ha tenido una acogida excelente por parte del público, que la convirtió en 2014 en la serie más vista de la historia de HBO¹⁹ y ha sido nombrada la serie más pirateada del mundo por la revista *Guinness*. *Game of Thrones* también ha tenido una buena acogida por parte de la crítica profesional, llegándola a considerar como una de las mejores series televisivas de todos los tiempos y premiándola con más de doscientos premios importantes, entre los que se encuentra un Globo de Oro y treinta y ocho premios Emmy, que la convierten en la serie más premiada de los Emmy.

La clave del éxito de *Game of Thrones* se debe a la perfecta armonía que hay entre las diversas y complejas tramas, al uso de enormes giros narrativos en el guión, a la gran cantidad y mezclas de géneros, a la utilización del sexo y de la violencia como recurso de atracción, a las geniales interpretaciones por parte del elenco y, sin duda la más importante, debido a la calidad de producción. *Game of Thrones* está producida como si de una película se tratase, cada episodio cuenta con unas localizaciones espectaculares, repartidas por todo el mundo, unos cuidados decorados y vestuarios y unos excelentes efectos especiales, que elevan el coste a unos diez millones de dólares por episodio²⁰.

El éxito del gran entramado argumental de *Game of Thrones* es tiene grandes preguntas cuyas respuestas son incontestables, al menos por ahora. En algunos temas el espectador conoce más que el personaje y en otras ocasiones es al revés.

¹⁹ El capítulo inaugural de la cuarta temporada de *Game of Thrones* obtuvo una audiencia de 8,2 millones de televidentes, consiguiendo los ratings más altos desde el estreno del último episodio de *Los Soprano*. Fuente: Rolling Stones.

²⁰ Fuente: *El País*.

La duración media de los episodios de *Game of Thrones* es de cincuenta y cinco minutos en los que se construye todo un entramado narrativo de personajes y argumentos dirigido a crear un clímax final que se enfatiza con un *cliffhanger* que sirve de conclusión al capítulo, como se va a analizar más adelante.



Figura 11 - Estructura media de un capítulo de *Game of Thrones*. Elaboración propia.

El *opening* o intro de la serie, es la que da paso al comienzo del capítulo. En este caso, no hay ningún *pre-opening* o argumento previo que enlace el anterior episodio con el siguiente, sino que la apertura del episodio es el *opening*, entendido como una pequeña pieza audiovisual de dos minutos que alterna diferentes localizaciones relacionadas con la serie y las superpone en un mapa al ritmo de la composición musical, que se asocia con *Game of Thrones* y que tanto éxito ha tenido entre la audiencia. Esta pieza audiovisual va variando en función que va avanzando la serie y conforme se van introduciendo lugares o ciudades nuevas, que aparecerán siempre en el *opening* (Ver 26).

El *pre-opening* en este caso, si lo entendemos como la partícula de unión entre el último episodio y el actual, estaría dentro del *grosso* del capítulo en sí. De este modo, se podría considerar un *post-opening* ya que aparece tras la intro y realiza la misma función que el *pre-opening*, es decir, continúa la narración desde el momento en el que se dejó o en el mismo tiempo o lugar en el que interrumpió el argumento con anterioridad.

Tampoco se observa la fórmula del *previously*, aunque HBO crea promociones y recordatorios de unos diez minutos que se emiten con cada inicio de temporada. La ausencia de la recapitulación hace que el espectador, en ocasiones, haya perdido el hilo de alguna de las numerosas tramas y se sienta perdido al no recordar que fue lo que pasó antes, ya que algunos argumentos pueden ignorarse en más de dos episodios seguidos. Pero HBO quiere que su audiencia se implique y se esfuerce por seguir la continuidad narrativa de los episodios, por lo que entiende que el espectador deberá ser el que cumpla con la labor de no despistarse y prestar atención a todo lo que ocurre.

Debido a que HBO es un canal premium de pago en el que no hay pausas publicitarias, la estructura de *Game of Thrones* no está condicionada por los ganchos que deben mantener la atención del espectador. Así, la construcción argumental del capítulo se dirige *in crescendo* hacia el final, presentando o introduciendo las diferentes tramas, - normalmente cada episodio suele abordar cinco - y desarrollándolas hasta que aparece un punto de inflexión en cada una de ellas, normalmente un giro inesperado o un problema de gran importancia, que eleva las tramas hasta el clímax para dar paso al cierre del episodio con un *cliffhanger*.

De esta manera, *Game of Thrones* va trabajando la tensión del espectador hasta llevarla a un punto de no retorno, donde todas las tramas confluyen, físicamente en el episodio o únicamente en el momento del montaje, para que el televidente se vea abrumado por todo lo que pasa y cuando termine el episodio, sienta necesidad de seguir viendo la serie. Así, durante el transcurso del capítulo no se utilizan elementos como el gancho o el *cliffhanger intra-episódico*, sino que se llevan todos los puntos de clímax al final de la entrega para dejar al espectador, que acaba de vivir una gran tensión, con una sensación de curiosidad e intriga tras el *pre-ending*.

El capítulo nueve de la cuarta temporada de *Game of Thrones* es un buen ejemplo de la estructura empleada en los diferentes episodios. En esta entrega, titulada *The Rains of Castamere* se abordan las tramas de Bran y Rikkon Stark que se dirigen hacia el sur y Bran utiliza su habilidad de cambiapielos y entra en el cuerpo de Hodor; de John Snow, que está retenido por los salvajes y tras matar a uno de ellos se escapa a caballo; de Daenerys Targaryen que planea la invasión de Yunkái, donde sus guerreros son acorralados pero consiguen ganar la batalla; de Robb y Catelyn Stark que son invitados a la boda de Edmure Tully y una de las hijas de Walder Frey y que durante el banquete son asaltados y asesinados y de Arya Stark, que cautiva por el Perro, busca reunirse con su familia en el castillo de la Casa Frey y presencia el asedio a la Casa Stark (**Ver 27**).

En este capítulo todas estas historias se van sucediendo entre sí sin una correlación aparente, hasta que llegan los puntos de clímax, donde todas las tramas adquieren un grado de máxima tensión a la vez. Es decir, que en los últimos minutos del episodio, ocurre todo lo importante, envolviendo al espectador en una burbuja de tensión, angustia e incertidumbre, que le deja con el corazón en un puño cuando la pantalla se vuelve a negro tras la muerte de Robb y Catelyn Stark.

En cuanto a *cliffhanger inter-episódicos* de fin de episodio, hay otros ejemplos reseñables como el final del cuarto capítulo de la séptima temporada, en el que tiene lugar la batalla entre la casa Lannister y los ejércitos de Daenerys (**Ver 28**) o el octavo capítulo de la quinta temporada, en el que tras una batalla entre los caminantes blancos y los salvajes y la Guardia de la Noche bajo el mando de Jon Snow, el Rey de la Noche convierte a todas las personas muertas en caminantes

blancos miembros del Ejército de los Muertos (**Ver 29**). Los dos son muestras de *cliffhanger* de final de capítulo que dejan al espectador atónito y con la pregunta de “¿Y ahora qué va a pasar?”.

Pero sin lugar a dudas lo que más llama la atención a los espectadores de *Game of Thrones* son sus espectaculares finales de temporada, en los que emplean un *cliffhanger inter-episódico* de mayor fuerza narrativa que deja a la audiencia boquiabierta y ansiosa de la próxima entrega, que puede producirse más de un año más tarde. Este es el caso del final de la quinta temporada, en la que Jon Snow es avasallado por los miembros de la Guardia de la Noche (**Ver 30**) o el final de la última temporada en emisión, la séptima, en la que se ve como el Ejército de los Muertos ha avanzado hasta el Muro y aparece el Rey de la Noche a lomos de Viserion, uno de los dragones de Daenerys, que es ahora un caminante blanco (**Ver 31**).

El *ending*, que aparece tras el *cliffhanger* de fin de episodio del *pre-ending*, corresponde con la fórmula habitual cinematográfica de los títulos de crédito en blanco sobre negro, acompañados de música en la mayoría de ocasiones, aunque no en todas (**Ver 32**).

3.2.6 Series de fantasía: *Lost*

Es habitual que haya elementos que confluyan en diferentes géneros y es de entender que ciertos subgéneros sean muy próximos y tiendan a confundirse o incluso a fusionarse, pero dentro de las series de suspense, se encuentran las series de fantasía. Estos productos audiovisuales, de igual modo que con las series de terror o las de ciencia ficción, acostumbran a tener elementos fantásticos o no reales, pero se distinguen por normalizarlos y no ser considerados tan extraños o disparatados. Es decir, una serie de zombies podría ser de fantasía, pero al utilizarse para dar miedo, pertenece al subgénero de terror; pero una serie que se desarrolle en el espacio o que tenga lugar tras una pandemia que ha dejado unos pocos supervivientes, será de fantasía por tratarse de algo no real, pero que podría ocurrir.

Dicho de otra manera, las series de fantasía se ocupan de otros mundos o de universos utópicos donde las personas se relacionan con la misma normalidad con la que podrían hacerlo en la actualidad, pero con agentes externos fantásticos. Dentro de este subgénero hay títulos de gran envergadura, como son el caso de *Westworld* (HBO, 2016-), *Flashforward* (ABC, 2009-2010), *Travelers* (Showcase, 2016-) o *The 100* (The CW, 2014-).

Aunque si hay que destacar un título ese sería *Lost* (ABC, 2004-2010) que ha servido como premisa al género, marcando unos fuertes giros narrativos y abundantes cuestiones que todo espectador quería resolver. Fue la primera serie de la historia en volverse viral en todo el mundo, ya que las sólidas tramas con fuertes intrigas y los vínculos con los personajes, a los que

se conoce mediante *flashbacks*²¹, atrajeron a un promedio de dieciséis millones de televidentes por episodio²² y consiguió numerosos premios entre los que destacan un Globo de Oro y seis premios Emmy.



Figura 12 - Reparto de la serie *Lost*. Fuente: Mubis.

Lost narra las vivencias de los pasajeros supervivientes del vuelo 815 de la compañía Oceanic Airlines, que hacía el itinerario Sidney - Los Ángeles, en una isla aparentemente desierta en el que ocurren extraños sucesos. En cada capítulo se muestra la historia de los protagonistas antes del accidente, para explicar por qué se comportan así en la isla y para mostrar, que sin ellos saberlo, estaban predestinados a coger ese vuelo. Conforme van sucediéndose los episodios, la isla empieza a plantear más preguntas y los personajes, junto con el espectador, tratarán de resolver qué es lo que ocurre allí y buscar una salida a su inevitable destino: permanecer en la isla y lograr sobrevivir.

El espectador se siente intrigado por conocer lo que ocurre en la isla y tratará de averiguarlo con el visionado de los siguientes episodios, pero en vez de ir resolviéndose las dudas, cada episodio plantea algunas nuevas. Este carácter ocultista de *Lost* junto con la estructura de giros sorprendentes y el empleo de *cliffhangers* para aumentar la tensión, hacen que el espectador se enganche a la serie y permanezca pegado al televisor durante todo el episodio y ansíe la próxima entrega.

²¹ Técnica que altera la secuencia cronológica de la historia y corta la acción en curso, para contar momentos distintos y trasladar la narración al pasado para recordar eventos o profundizar en el carácter de un personaje.

²² Fuente: *Lostpedia*.

La duración media de un capítulo de *Lost* es de cuarenta y dos minutos en los que se sitúan las partículas *previously*, *pre-opening*, *opening*, *hook* o gancho, *pre-ending* con un *cliffhanger* inter-episódico y *ending*.

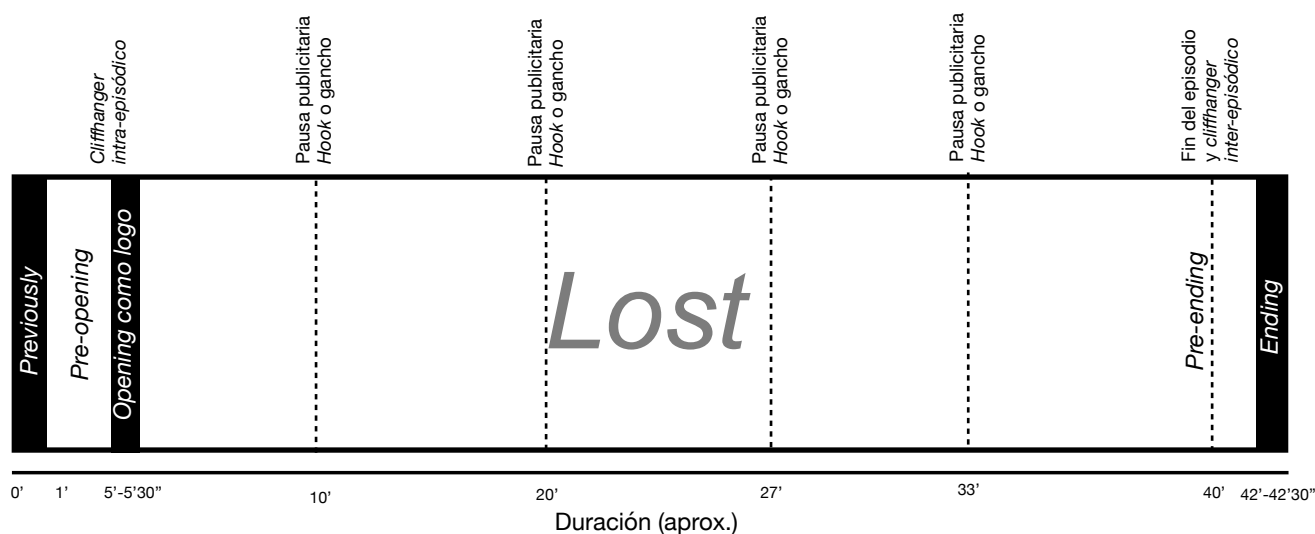


Figura 13 - Estructura media de un capítulo de *Lost*. Elaboración propia.

El *previously* es una breve recapitulación que dura aproximadamente un minuto y que sirve para contextualizar al espectador y recordarle lo que ocurrió anteriormente en la serie, así como para presentarle las nuevas subtramas y conflictos que se desarrollarán a continuación en el capítulo. Así, se presenta como una pequeña pieza audiovisual que contiene los momentos más importantes de los episodios anteriores y se emplea un *cliffhanger* a como de conclusión, que despierta el interés y curiosidad en la audiencia que sabe que es probable, aunque siempre se hace, que se resuelva el misterio. La voz en off que presentaba el “*previously on Lost*” o “en anteriores episodios” se hizo muy famosa a nivel mundial, ayudando a establecer esta partícula como necesaria en cualquier serie que tuviera una trama compleja o muchos personajes (**Ver 33**).

Aunque de duración variable, podemos entender la introducción del capítulo en cuestión como *pre-opening*, que acostumbra a aparecer con el plano de un ojo abriéndose y que generalmente será el ojo del personaje en el que estará centrado el episodio (**Ver 34**). Además, el *pre-opening* normalmente terminará con un giro inesperado, que introduce el tono y la atmósfera de la serie, y que da paso al *opening*, que en el caso de *Lost* se trata de una composición de treinta segundos aproximadamente en los que se presenta el título o logo de la serie, en blanco sobre negro, con una pequeña animación y con un golpe musical, que recuerda el aire de intriga y misterio que envuelve todo el producto audiovisual (**Ver 35**).

Hay muchos ejemplos disponibles, pero a efectos de que sirva para comprender mejor el *pre-opening*, se presenta una secuencia del capítulo veinticinco de la primera temporada, en la que Kate, Locke, Hurley y Jack vuelven de recoger la dinamita guardada en el Roca Negra y durante el camino empiezan a oír ruidos extraños y a ver cómo los árboles vuelan por los aires. Se

intensifica la tensión porque el espectador recuerda que llevan dinamita en las mochilas y que al mínimo movimiento pueden explotar, además, el desconocimiento de lo que les acecha y el temor a que les pueda pasar algo, lleva al espectador al borde de la histeria. Además, mientras que todos huyen en sentido contrario al “monstruo”, Locke decide ir hacia él para ver de qué se trata. Pero entonces se cae al suelo y acorralado por el “monstruo”, asustado, con cara de miedo y a golpe musical, se funde a negro la pantalla y da paso a la *intro* (**Ver 36**).

Debido a los cortes por pausas publicitarias, el capítulo debe dividirse en partes o actos que van siempre acompañados de un gancho argumental o un *hook* que intrigue al espectador y que consiga que no se despegue del televisor hasta el retorno del episodio. En el caso de *Lost*, esta fórmula está marcada por el giro narrativo, normalmente suele ser un hecho novedoso o una situación peligrosa para algún personaje, un golpe musical característico de la tensión y el suspense y un fundido a negro que interrumpe el hilo del episodio para dar paso a los anuncios (**Ver 37**). En este ejemplo, Jack cree ver a su padre, ya fallecido, en la isla y decide ir a buscarlo, con la mala suerte de que tropieza y cae rodando hasta un precipicio del que queda colgando; este podría ser un pequeño guiño al *cliffhanger*, ya que literalmente, el personaje se queda “colgante de un acantilado”.

Pero si hay un elemento que justifique el éxito que *Lost* ha tenido, y aún tiene, entre los espectadores de todo el mundo, este es el *pre-ending*, que se cierra con el logotipo de la serie y un estruendo musical de ruidos metálicos, al que sigue el *ending*, una sucesión de títulos de crédito de blanco sobre negro, sin el *roll* clásico cinematográfico, y con el *ending theme* constante (**Ver 38**).

Los finales de capítulo de *Lost* siempre dejan alguna pregunta sin resolver, como es el caso de los números “malditos” de Hurley, de los que se habla durante todo el episodio dieciocho de la primera temporada, y que aparecen en la misteriosa escotilla que han encontrado Boone y Locke (**Ver 39**). Otro ejemplo es el final del décimo episodio de la segunda temporada, en el que Claire se pone de parto, a la vez que Sayid llega a las cuevas tras estar retenido por la mujer francesa, quien le ha advertido de que no están solos en la isla. Este hecho coincide con que Hurley ha hecho repaso a la lista de pasajeros y descubre que Ethan, uno de los del grupo, no iba en el avión, el mismo personaje al que Charlie avisa del parto de Claire para que llame a Jack, pero que aparece en el último momento en el mismo lugar donde están ellos de una manera muy sospechosa (**Ver 40**).

Mientras que los finales de episodio dejan preguntas sin respuesta, los finales de temporada plantean nuevas preguntas, que se desarrollarán en la siguiente temporada. Es decir, que los *cliffhanger inter-episódicos* de final de temporada son más intensos que los de fin de episodio, ya que el tiempo de espera hasta la próxima entrega es mayor y, por lo tanto, el elemento que enganche al espectador deberá ser más fuerte y más intrigante. El primer gran

cliffhanger de la serie fue el final de la primera temporada en el que finalmente los personajes consiguen abrir la escotilla (**Ver 41**), pero el *cliffhanger* que más sorprendió a los espectadores fue el final de la tercera temporada, en el que los espectadores descubren que lo que están viendo no son los habituales *flashbacks*, sino que se trata de un *flashforward*²³ y que los personajes han salido de la isla. La frase “Tenemos que volver, Kate” dejó a todos los seguidores de la serie pegados a la pantalla y planteándose cientos de preguntas a la espera de que los guionistas las resolviesen (**Ver 42**).

3.2.7 Otros ejemplos

Aunque ya se ha constatado la importancia del *cliffhanger* como elemento narrativo de enganche hay otros momentos de alta tensión que dejan al espectador con la miel en los labios y que también merecen una mención especial.

Este es el caso de *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013), una de las series revelación de la última década que narra la turbia historia de Walter White, un profesor de física en el instituto al que detectan un cáncer terminal y que decide convertirse en narcotraficante para intentar dejar a su familia con el máximo dinero posible tras su muerte. El cuñado de Walter, Hank, es policía de la DEA, la administración del control de drogas de los Estados Unidos, y durante la serie se mantiene la tensión por saber cuándo Hank descubrirá que el marido de la hermana de su mujer es el buscado Heisenberg. Este momento llega en el capítulo ocho de la quinta temporada, en el que Hank lee la dedicatoria que su antiguo compañero le había escrito a Walt en un libro y ata cabos, descubriendo así que Heisenberg es su cuñado (**Ver 43**).

Pero sin duda el *cliffhanger* que mantuvo en vilo a toda la audiencia de *Breaking Bad* fue el final de la tercera temporada, que finaliza con Jesse Pinkman disparando a Gale porque supuestamente iba a sustituir a Walter White como cocinero de la metanfetaminas para Gus. El espectador tendrá que esperar hasta la próxima temporada para descubrir que ha pasado finalmente, pero mientras se llena de preguntas como “¿Ha fallado el disparo?”, “¿Lo ha matado?” o “¿Qué va a pasar ahora con Jesse?” (**Ver 44**).

Mítico es también el final de la cuarta temporada de *Dexter* (Showtime, 2006-2013), en el que Dexter, el forense psicópata adicto a la sangre, por fin logra encontrar al despiadado Trinity y asesinarlo, pero cuando llega a su casa encuentra a su mujer, Rita, muerta en la bañera y a su hijo llorando en un charco de sangre, víctimas de del villano al que acaba de asesinar (**Ver 45**).

También merece una mención especial *Fringe* (FOX, 2008-2013), donde la agente del FBI Olivia y el agente Broyles se encargan de investigar y esclarecer fenómenos inexplicables. Una

²³ Recurso para mostrar al espectador algún acontecimiento del futuro que suele ser relevante para el presente, de modo que se puede anticipar qué es lo que va a ocurrir

serie plagada de preguntas y *cliffhangers*, que llega a su máxima en el final de la segunda temporada - aunque hay más ejemplos destacables - cuando ofrece al espectador un primer vistazo al universo alternativo que se estaba construyendo desde el principio, pero no solo eso, sino que el final deja a Olivia encerrada en una celda de lo que parece un centro psiquiátrico sin saber qué hace ahí ni cómo va a salir (**Ver 46**).

En *Fringe*, igual que ocurre en otras series como *Prison Break*, se emplean recursos para marcar los *cliffhanger* entre actos, es decir, el *hook* previo a la pausa publicitaria. En este caso, antes de dar paso a los anuncios, la imagen en pantalla se funde a negro e incorpora una enigmática imagen fija que varía dependiendo del episodio (**Ver 47**).

Por último cabe destacar la serie para adolescentes *Pretty Little Liars* (ABC Family, 2010-) que narra la historia de cinco jóvenes que viven atormentadas por sus secretos y por las amenazas y mensajes anónimos que reciben de alguien que se hace llamar "A". La serie avanza a medida que las chicas intentan averiguar de quién se trata. Cabe señalar los *pre-ending* de la serie, que incorporan como forma habitual una escena final de unos pocos segundos en los que se ofrece información al espectador sobre el misterioso "A" y que supone un cambio de perspectiva de la narración que deja a la audiencia con curiosidad y con ganas de saber quién es "A" (**Ver 48**). De igual modo que el *pre-ending* como recurso para enganchar al espectador, *Pretty Little Liars* también cuenta con la fórmula de *previously*, que recopila la información relevante de los últimos capítulos y repite el *cliffhanger* final del anterior episodio, para que la audiencia vuelva a sentir intriga y continúe viendo el episodio a fin de ver cómo se resuelve la acción (**Ver 49**).

4. CONCLUSIONES

El primer objetivo de este trabajo ha sido definir, en la medida de lo posible, el término *cliffhanger*, y concretar los diferentes usos y tipologías que tiene. Así, se ha concluido que el *cliffhanger* es un recurso narrativo que genera tensión dramática, interrumpiendo una acción de alta intensidad, normalmente a final de un episodio, para provocar sorpresa y suspense en el espectador y conseguir que éste se enganche a la serie y pretenda descubrir cómo finaliza la acción y cómo se resuelve el problema.

El objeto de estudio han sido las series de suspense por considerarse los productos seriales más completos en cuanto a estructura, argumentos y giros narrativos. Respecto a la fórmula del *cliffhanger*, las series de ficción son las que más lo contienen, aunque se pueden observar en otros géneros.

Todo relato audiovisual fragmentado deberá disponer de una serie de elementos que mantengan al espectador enganchado y que sirvan de elemento de unión entre capítulos, así el *cliffhanger* es un componente central para las series de televisión. Cada episodio debe cerrarse con un elemento sorprendente o con un giro argumentativo. De igual manera ocurre en los finales de temporada, aunque en este caso el *cliffhanger* deberá tener más peso narrativo con el objetivo de mantener a la audiencia expectante hasta la próxima temporada. Los resultados de la investigación revelan que las series contemporáneas, con sus estructuras más complejas y sus fórmulas narrativas innovadoras, han provocado ciertas transformaciones que han afectado también al uso del *cliffhanger*.

Así, los ejemplos aportados han confirmado que el *cliffhanger* ya no se utiliza solamente al final del episodio, como en sus inicios, sino que también se ubica dentro del capítulo y adoptando nuevos patrones.

Se han establecido diferentes tipologías para el *cliffhanger* según la localización que tienen en el episodio. Siguiendo la estructura marcada por Bort (2012) se pueden encontrar dos modelos de *cliffhanger*: el *inter-episódico*, que tiene lugar entre episodios o temporadas; o el *intra-episódico*, dentro del capítulo mismo. Además, en la categoría de *intra-episódico* se pueden encontrar diferentes partículas según el uso que se les de, como es el caso del *previously*, el *pre-opening*, el *opening*, el *hook* o gancho, el *pre-ending* y el *ending*.

Respecto a los ganchos o *hooks* que sirven como *cliffhanger intra-episódico* para captar la atención del espectador y asegurar su vuelta tras las pausas publicitarias, se ha llegado a la conclusión que los productos audiovisuales están al servicio de la economía. Mientras que las cadenas por cable o las nuevas plataformas visionado on-line, permiten mayor libertad para estructurar las emisiones; las tradicionales *networks*, que se financian con publicidad, siguen

condicionadas a las pausas por anuncios, que estructuran e interrumpen la narración del episodio, obligando a sus productores a utilizar *hooks* o ganchos en los que se presenta un giro argumentativo que intrigue al espectador y consigan que permanezca en el sofá durante los comerciales.

De esto puede deducirse que la ficción televisiva sigue muy condicionada por la industria y por sus intereses económicos. Así, se puede observar en los ejemplos del marco práctico que mientras algunas series no presentan interrupciones, otras pueden llegar a tener hasta cinco pausas con propósitos económicos.

Resulta complicado baremar de forma objetiva la eficacia que tiene un *cliffhanger* pues el grado de expectación y el *shock* que puede llegar a generar no afecta a todo el público por igual, y por tanto, no es un efecto que pueda cuantificarse. Pero tras analizar y aplicar los conocimientos marcados en el apartado práctico, se puede establecer que el *cliffhanger* es una fórmula de éxito para las series ya que, cuanto más enganchen al espectador y más giros inesperados tengan, más adeptos conseguirán y más elevados serán sus índices de audiencia.

Así, como se ha podido observar con el estudio de las series de suspense que han servido como ejemplo las claves para el éxito de una serie televisiva son: una construcción compleja de tramas, una gran calidad estilística de la producción, una buena interpretación por parte del elenco, un gran número de preguntas sin resolver y un buen uso de las técnicas o fórmulas de enganche.

Por otro lado, cabe mencionar el peso que la postproducción tiene en la decisión de la utilización del *cliffhanger*, ya que, aunque normalmente se determina durante la fase de creación de guión, un buen montaje puede contribuir a que la fórmula triunfe y se obtenga el objetivo deseado. La sala de montaje es el lugar donde el producto adquiere forma, donde nace, y esto se constata gracias a la importancia del ritmo de planos, de la duración de los fragmentos, de otros elementos como la música o los efectos especiales, pero sobre todo, al momento del corte. Ese momento del corte es el que consigue que el *cliffhanger* diga lo justo y necesario para que el espectador entienda lo que pasa y pueda prever un resultado, pero no lo vea. Así, el corte en el momento exacto es el que enganchará y atraerá al espectador para que siga consumiendo la serie.

Desde los inicios de las series de ficción televisiva hasta la actualidad se ha contemplado una creciente y progresiva evolución en cuanto a calidad, estructura y narración. Este salto cualitativo ha tenido lugar, sobre todo, a partir del año 2000, cuando numerosos factores han entrado en juego para hacer avanzar el género. Estos factores que cabe tener en cuenta para entender el cambio vertiginoso del serial televisivo son: industriales, tecnológicos, narrativos y de audiencia.

Así, gracias a los avances en la industria cultural de la televisión, que ha buscado la perfección cinematográfica, han mejorado desde las técnicas de filmación y montaje, el uso de los efectos especiales y hasta el reparto de actores, que en muchas ocasiones son personalidades de éxito de la gran pantalla. Esta nueva tendencia que ha adquirido el mercado de la ficción televisiva ha afectado, también, a la cantidad de recursos que se invierten y que, en algunos casos, han llegado a sumas vertiginosas de más de diez millones de coste por episodio.

En cuanto la evolución narrativa se refiere, se ha observado cómo los géneros y temáticas se han fraccionado y fusionado hasta ofrecer productos completos con una gran convergencia de formatos y tramas. Ofreciendo diferentes productos a gusto del espectador, que podrá consumir los seriales que más se aproximen a sus intereses.

También se ha visto alterado el concepto de televisión, que debido a los avances tecnológicos vividos en los últimos años ha acabado siendo abandonado por otras formas de visionado que han influido en la creación de contenido. Así, junto a la televisión por cable y por satélite han aparecido nuevas fórmulas que han permitido otras formas de consumir televisión, ajenas al ritmo semanal impuesto por las cadenas. Este es el caso de TiVo, el DVD e Internet, que han permitido el consumo continuado de los seriales, a la velocidad y en el momento que el espectador decida. Ahora la audiencia puede ponerse al día con temporadas o capítulos atrasados y además, gracias a la generalización de Internet, han ampliado los horizontes y han extendido la popularidad de series de todo el mundo, pudiendo consumir productos de otros países.

Otro caso es la aparición de nuevos actores en el mercado televisivo, como Netflix o Amazon, que han supuesto un cambio en la distribución de contenidos a través de Internet. Estas plataformas, que también son productoras, ponen a disposición del usuario todos los capítulos de una sola vez, para que sea el propio espectador el que decida su ritmo de visionado. A esto se suma la comodidad de poder disfrutar de cualquier serie desde otros dispositivos que no sean la televisión, como el teléfono móvil, las tabletas o los ordenadores, por lo que el término de serie de televisión ha entrado en decadencia, ya que el consumo de una serie ya no va ligado al televisor.

Todas estas novedades que han aparecido en los últimos años, han consagrado una nueva audiencia que puede ver cualquier serie, en cualquier momento y de la manera que elija. Pero no solo eso, ahora el espectador también puede influir en la trama, interactuando con otros seguidores de la serie a través de foros o decidiendo directamente qué es lo que debe ocurrir, como sucede con las series que dejan el guión abierto a la espera de las impresiones de la audiencia tras el visionado. Esta nueva tendencia que está explorando la serialidad es la narrativa *transmedia* y sin duda es un campo abierto de estudio que deberá ser analizado y estudiado en el futuro.

Este nuevo paradigma del mercado serial televisivo deja al *cliffhanger* en un clima de incertidumbre. El panorama de sobreproducción de series que reina en la actualidad hace necesario que las series de ficción utilicen recursos atractivos para llamar la atención del espectador y mantenerlo durante el paso de las temporadas, ya que cada vez es más difícil hacerse un hueco en el mercado debido a la elevada competencia provocada por la creciente oferta y, sobre todo, por el aumento de calidad de los seriales. Además, el espectador actual es más crítico y es consciente de la diversidad de seriales que existen, por lo que si un producto audiovisual no consigue emplear todos los recursos posibles para captar su atención en el primer episodio, o en los primeros, éste no dudará en cambiar de canal o clickar sobre otra serie diferente.

Así, el efecto que pretende tener el *cliffhanger* como recurso de enganche en el espectador cada vez está más condicionado. Esto se debe a que la mayoría de fórmulas narrativas ya se han explotado y el consumo continuado de capítulos por parte del espectador, hace que el *cliffhanger* cada vez sorprenda menos. Como consecuencia, los productores, montadores y guionistas, deben ingeniárselas para elaborar nuevas partículas más originales que la audiencia no pueda prever, por lo que cada vez los *cliffhangers* deberán ser más atrayentes, más insospechados y más complejos; una condición que deja un horizonte nublado al futuro del *cliffhanger* y cuya evolución deberá mirarse con detenimiento en unos años.

4.1 Limitaciones del proyecto

Este trabajo no aspira a convertirse en marco de referencia académica dentro de la disciplina Audiovisual. Únicamente pretende servir como aclaración sobre un término muy utilizado en la actualidad, tratar de definir su evolución hasta la actualidad y concretar el uso que tiene dentro de algunos seriales de suspense.

El primer problema que se ha encontrado a la hora de realizar este trabajo ha sido la falta de información y recursos bibliográficos que existen sobre este tema. Por lo que, de cara a un futuro, podría ser conveniente realizar investigaciones en detalle y buscar un término en nuestra lengua que abarque esta figura de enganche de la audiencia.

También ha habido dificultad a la hora de seleccionar las series de suspense que iban a ser el objeto de estudio. La idea ha sido construir una representación lo más heterogénea y completa posible que abarcase los subgéneros que contiene el suspense, aunque se entiende que para realizar una investigación de calidad habría que haber seleccionado muchos más ejemplos y haberlos analizados en profundidad.

Por otro lado, las limitaciones del propio trabajo y de la autora, tanto de conocimientos, como de tiempo y espacio, han imposibilitado que se realice otra línea de estudio, que tal vez hubiese sido más correcta. Como es el caso de analizar la construcción del clímax en un episodio y estudiar su relación con el *cliffhanger*. Por lo que se entiende que la inexperiencia en el campo de estudio, así como la falta de una amplia bibliografía, han condicionado los resultados del proyecto.

5. REFERENCIAS

Bibliográficas

Abarca, C., Casamayor, M., Falguera, J. y Sarrias, M. (2015). *Series que están cambiando nuestra vida. Historias, anécdotas y curiosidades*. Barcelona: Ma Non Troppo.

Aristóteles. (ed. 2004) *Poética*. Madrid: Alianza Editorial.

Aranda, D., De Felipe, F., Icart, P. y Pujol, C. (2016). *Cómo construir un buen guión audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.

Aranda, D. y Pujol, C. (2015). *¿Cómo se estructura la trama de un guión audiovisual?* Barcelona: Editorial UOC.

Blasco, J. y Parramón, J. M. (1966). *Como dibujar historietas*. Madrid: Parramón Ediciones.

Bort Gual, I. (2012). *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo*. Tesis Doctoral, Universidad Jaume I, Castellón de la Plana, España.

Cascajosa Virino, C. (2005a). *Prime Time. Las mejores series de TV americanas, de "C.S.I." a "Los Soprano"*. Madrid: Calamar ediciones.

Cascajosa Virino, C. (2006). *El espejo deformado: versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Cascajosa Virino, C. (2007). *La caja lista: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes.

Cascajosa Virino, C. (2012). *La cultura de las series*. Barcelona: Laertes.

Cascajosa Virino, C. y Farshad, Z. (2016). *Historia de la televisión*. Valencia: Tirant Humanidades.

Codes, M. J. (2013). *Intriga y suspense. El gancho invisible*. Madrid: Alba editorial.

Dimaggio, M. (1999). *Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

García Martínez, A. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. En E. Fuster (coord.), *La figura del padre bella serialità televisiva*, (19-38). Roma: Edusc.

Gómez, P. y García, F. (2010). *El guión en las series televisivas: formatos de ficción y presentación de proyectos*. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria.

Gordillo, I. (2009). *Manual de narrativa televisiva*. Madrid: Editorial Síntesis.

Mcgrath, D. (2001) *Montaje y postproducción: cine*. Madrid: Océano.

Piscitelli, A., Scolari, C. y Maguregui, C. (coord.) (2010). *Lostología, estrategias para entrar y salir de la isla*. Buenos Aires: Editorial Cinema.

Ribés, A. (2015). *Una aproximación al cliffhanger en las series americanas contemporáneas*. Trabajo de Fin de Grado, Universidad Jaime I, Castellón de la Plana, España.

Sahali, A. (2007). *Series de culto. El Otro Hollywood*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

Sánchez Biosca, V. y Jiménez Losantos, E. (1989). *El relato electrónico*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

Torre, T. (2016). *Historia de las series*. Barcelona: Roca Editorial de Libros.

Torre, T. (2015). *Series de culto*. Barcelona: Timmun Mas.

Truffaut, F. (1993). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza.

Artículos

Arias, E. (2008). El serial radiofónico como producto de creación: análisis de la estructura del primer capítulo de 'Ama Rosa'. *Asociación española de investigación de la Comunicación, Congreso Internacional Fundacional AE-IC*. Santiago de Compostela, España.

Aguado, D. (2013). Análisis de la serie de televisión *Homeland*. El impacto del 11S en la cultura popular norteamericana. *Viento Sur* (129), 101-108. Madrid.

Cascajosa Virino, C. (2005b). Por un drama de calidad en televisión. La segunda edad dorada de la televisión norteamericana. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 2 (25). Huelva: Grupo Comunicar.

Cascajosa Virino, C. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias: revista de historia del cine*, 7-31.

Costas, J. (2014). El *flow* se estanca: el contramodelo 'televisivo' de *Netflix*. *Revista de estudos da comunicação*, 15 (38), 244-256.

Diego González, P. Y Grandío Pérez, M. M. (2009). La influencia de la sitcom americana en la producción de comedias televisivas en España. El caso de "Friends" y "Siete Vidas". *Ámbitos*, (18), 83-97.

Gómez Tarín, F. y Bort Gual, I. (2009). Del cine a la televisión: de 24 fotogramas por segundo a 24 episodios por temporada. *Enl@ce: Revista venezolana de información tecnología y conocimiento*, 6 (1), 25-41.

Grandío, M. (2009). Audiencia, fenómeno fan y ficción televisiva. El caso de "Friends". *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura* (39), 283-285.

Navas Ruiz, M. (2010). Genesis y desarrollo de la novela policiaca como género literario (I). *Docta Ignorancia Digital: Revista de pensamiento y análisis* (1), 37-41.

Peláez, J. M. (2010). El furor de Scherezada. *Cuadernos unimetanos* (23), 10.

Tous, A. (2008). El sortirent d'un ou imaginai a la ficció televisiva de qualitat. *Quaderns del CAC*, (31-32), 115-123.

Tous, A. (2009). El paranormal a Perdidos. Análisis de las de la ciència ficció en la intergeneracitat televisiva. *Quaderns de filologia. Estudis literaris* (14), 173-191.

Tous, A. (2010). La era del drama en Televisión. "Perdidos", "CSI: Las Vegas", "El Ala oeste de la Casa Blanca", "Mujeres desesperadas" y "House". *Revista Signa* (20), 265-267.

Páginas webs

BBC. <http://www.bbc.com/>

Diccionario de Cambridge: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/espanol-ingles/>

Espinof. <https://www.espinof.com/>

Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/main.html>

García, T. (2010): “Así es la serie de TV más cara de la historia”, *El País*. https://elpais.com/cultura/2010/01/15/actualidad/1263510004_850215.html [Consulta: 27/06/2018].

González, J. (2016): “Cinco claves para entender el enorme éxito de ‘Game of Thrones’, *BBC*. http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/06/140609_tv_igame_thrones_hbo_tronos_jg [Consulta: 03/07/2018].

Grandío, A. “¿Qué es un *cliffhanger*? Los 12 ejemplos más famosos”, *Carácter Urbano*. <https://caracterurbano.com/ocio/que-cliffhanger-ejemplos-famosos> [Consulta: 25/07/2018].

Hielo y Fuego Wiki. <http://hieloyfuego.wikia.com/wiki/Portada>

Lacort, J. (2016): “Anhedonia, o por qué cuando Breaking Bad terminó nos sentimos vacíos”, *Hipertextual*. <https://hipertextual.com/2016/02/anhedonia-psicologia> [Consulta: 01/07/2018].

Llanos, H. (2017): “Series interactivas: la muerte del ‘cliffhanger’”, *El País*. https://elpais.com/cultura/2017/11/03/television/1509729643_148236.html [Consulta: 01/07/2018].

Lostpedia. <http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Portada>

Mackie, D. (2015): “Dynasty’s Moldavian Wedding Cliffhanger Aired 30 Years Ago - Where Are the Stars Now?”, *People TV Watch*. <https://people.com/tv/dynasty-moldavian-wedding-cliffhanger-30-years-later/> [Consulta: 27/06/2018].

Quinta Temporada, blog de elpais.com. https://elpais.com/agr/quinta_temporada/

Rolling Stones (2014): “El primer capítulo de la cuarta temporada de ‘Game of Thrones’ rompe récords de audiencia”, *Rolling Stones*. http://rollingstone.com.mx/cine_tv/el-primer-capitulo-de-la-cuarta-temporada-de-game-of-thrones-rompe-records-de-audiencia/ [Consulta: 03/07/2018].

SensaCine. <http://www.sensacine.com/>

Sinjanía, “*Cliffhanger*: qué es y cómo usarlo”, *Sinjanía*. <https://www.sinjania.com/cliffhanger/> [Consulta: 25/07/2018].

The Hollywood Reporter. (2005-2006): Television. Features, *The Hollywood Reporter*. https://web.archive.org/web/20060529003429/http://www.hollywoodreporter.com/thr/television/feature_display.jsp?vnu_content_id=1002576393 [Consulta: 03/07/2018].

Triglia, A.: “El efecto Zeigarnik: el cerebro no soporta que lo dejen a medias”, *Psicología y mente*. <https://psicologiymente.net/psicologia/efecto-zeigarnik> [Consulta: 28/07/2018].

TV by the Numbers (2011): Showtimes releases trailers for ‘Dexter’ and ‘Homeland’ (Video), Both premiere Sunday, October 2, *Tv by the Numbers*. <https://tvbythenumbers.zap2it.com/video/showtime-releases-trailers-for-dexter-and-homeland-video-both-premiere-sunday-october-2/98635/> [Consulta: 03/07/2018].

TV Series Finale (2017): The Walking Dead. Season Seven Ratings, *TV Series Finale*. <https://tvseriesfinale.com/tv-show/walking-dead-season-seven-ratings/> [Consulta: 03/07/2018].

Xímenez, P. (2016): “‘Juego de Tronos’ se corona en los Emmy 2016 como la serie de la década”, *El País*. https://elpais.com/cultura/2016/09/19/television/1474255235_789737.html [Consulta: 03/07/2018].

Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

6. ANEXO: Material audiovisual referenciado en el trabajo

A continuación, se presenta el listado de las series de televisión y los elementos analizados para el desarrollo de este trabajo, ordenadas según aparecen en el *corpus* del trabajo y por orden de ubicación en la plataforma Ebrón:

- 1: *Sherlock - Opening*
- 2: *Sherlock (4x01) - Previously*
- 3: *Sherlock (1x02) - Hook*
- 4: *Sherlock - Ending*
- 5: *Sherlock (4x02) - Cliffhanger inter-episódico*
- 6: *Sherlock (1x03) - Cliffhanger temporada*
- 7: *Sherlock (1x04) - Cliffhanger temporada*
- 8: *Prison Break (1x05) - Previously*
- 9: *Prison Break (1x02) - Pre-opening y opening*
- 10: *Prison Break (1x05) - Hook*
- 11: *Prison Break (1x05) - Cliffhanger inter-episódico*
- 12: *Prison Break (1x22) - Cliffhanger temporada*
- 13: *Prison Break (5x09) - Cliffhanger temporada y ending*
- 14: *Homeland - Opening*
- 15: *Homeland (1x04) - Previously*
- 16: *Homeland (1x04) - Cliffhanger inter-episódico*
- 17: *Homeland (2x12) - Cliffhanger temporada*
- 18: *Homeland (1x12) - Cliffhanger temporada y ending*
- 19: *The Walking Dead (1x01) - Pre-opening*
- 20: *The Walking Dead - Opening*
- 21: *The Walking Dead (4x16) - Hook*
- 22: *The Walking Dead (6x03) - Hook*
- 23: *The Walking Dead (1x05) - Cliffhanger inter-episódico*
- 24: *The Walking Dead (6x16) - Cliffhanger temporada*
- 25: *The Walking Dead - Ending*
- 26: *Game of Thrones - Opening*

- 27:** *Game of Thrones (3x09) - Cliffhanger inter-episódico*
- 28:** *Game of Thrones (7x04) - Cliffhanger inter-episódico*
- 29:** *Game of Thrones (5x08) - Cliffhanger inter-episódico*
- 30:** *Game of Thrones (5x10) - Cliffhanger temporada*
- 31:** *Game of Thrones (7x07) - Cliffhanger temporada*
- 32:** *Game of Thrones - Ending*
- 33:** *Lost (6x10) - Previously*
- 34:** *Lost (1x05) - Pre-opening*
- 35:** *Lost - Opening*
- 36:** *Lost (1x25) - Pre-opening*
- 37:** *Lost (1x05) - Hook*
- 38:** *Lost - Ending*
- 39:** *Lost (1x18) - Cliffhanger inter-episódico*
- 40:** *Lost (1x10) - Cliffhanger inter-episódico*
- 41:** *Lost (1x24) - Cliffhanger temporada*
- 42:** *Lost (3x23) - Cliffhanger temporada*
- 43:** *Breaking Bad (5x08) - Cliffhanger inter-episódico*
- 44:** *Breaking Bad (3x13) - Cliffhanger temporada*
- 45:** *Dexter (4x12) - Cliffhanger temporada*
- 46:** *Fringe (2x23) - Cliffhanger temporada*
- 47:** *Fringe (2x23) - Fotograma Hook*
- 48:** *Pretty Little Liars (2x07) - Pre-ending*
- 49:** *Pretty Little Liars (2x07) - Previously*

