

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



LA CONSTRUCCIÓN DEL SUSPENSO EN JUEGO DE TRONOS. UN ANÁLISIS DE CASO

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

Guillermo Marcelo Juan Enrique Osorio Villanueva
Código 20100800

Asesor

Giancarlo Cappello Flores

Lima – Perú
Octubre, 2023

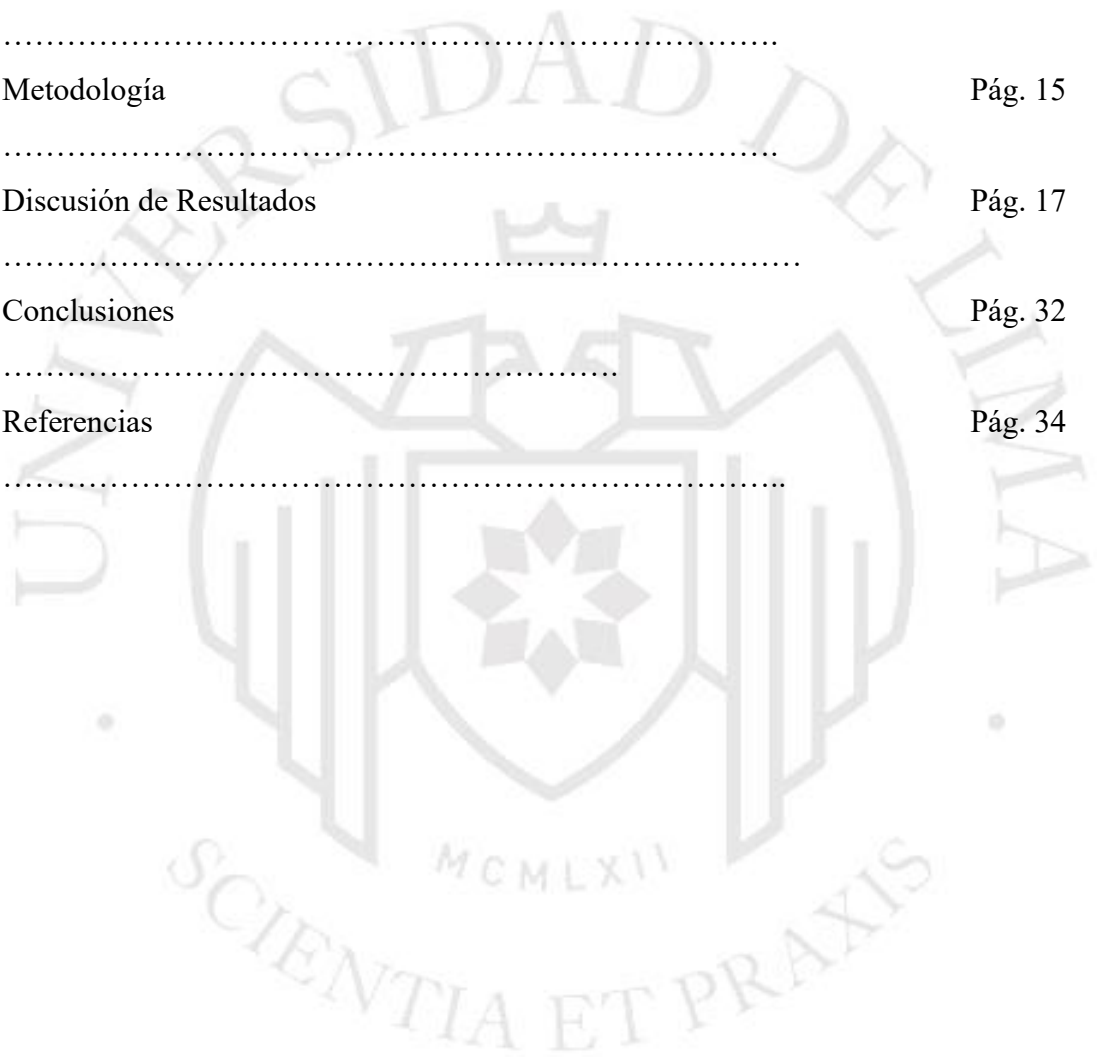




**LA CONSTRUCCIÓN DEL SUSPENSO EN
JUEGO DE TRONOS. UN ANÁLISIS DE CASO**

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	Pág. 5
.....	
Abstract	Pág. 5
.....	
Introducción	Pág. 6
.....	
Metodología	Pág. 15
.....	
Discusión de Resultados	Pág. 17
.....	
Conclusiones	Pág. 32
.....	
Referencias	Pág. 34
.....	



RESUMEN

En palabras de Alfred Hitchcock, el suspenso es la herramienta más poderosa que posee el realizador audiovisual para mantener atento a su público. Sin embargo, el interés por la comprensión de esta herramienta es escaso si se compara con los beneficios que desencadena entre el público. Este trabajo de investigación busca cubrir ese precario interés por sus mecanismos presentando un enfoque para el análisis y creación de eventos de suspenso. Para conseguirlo, el texto propone una matriz de suspenso que contempla el establecimiento de un sistema moral -cuyo objetivo es explicar por qué sentimos empatía por seres que no conocemos, sabiendo incluso que se trata de una ficción- y un sistema de probabilidades que explora o potencia la tensión dramática. Para desarrollar el trabajo se han analizado cuatro escenas de la exitosa serie televisiva *Juego de Tronos*: La Víbora contra la Montaña, La explosión del Septo de Baelor, La muerte de los exploradores de la Guardia de la Noche por parte de los Caminantes Blancos, y La muerte de Tywin Lannister por parte de Tyrion Lannister.

Palabras clave: suspenso, Juego de Tronos, Noël Carroll, Alfred Hitchcock, sorpresa, temor

Abstract

In words of Alfred Hitchcock, suspense is the most powerful tool that a film director has in order to maintain the attention of his audience. However, the interest for the understanding of this tool is precarious if you compare it with the benefits that triggers in the audience. The aim of this article is to cover that precarious interest for its mechanisms introducing an approach for the analysis and the creation of suspense events. To achieve it, the text propose a matrix of suspense that contemplate the establishment of a moral system -whose objective is to explain why we feel empathy for beings that we do not know, knowing even that it is a fiction- and a system of probabilities that explore or enhance the dramatic tension. In order to develop it, we have analyzed four scenes of the successful TV series *Game of Thrones*: The Mountain and the Viper, The destruction of the Great Sept of Baelor, The death of the Night's Watch rangers by the White Walkers, and The death of Tywin Lannister by Tyrion Lannister.

Keywords: suspense, Game of Thrones, Noël Carroll, Alfred Hitchcock, surprise, fear

I. INTRODUCCIÓN

Desde finales de la década de 1990 las series televisivas se han complejizado en forma y contenido (Mittell, 2013), se trata de planteamientos extraordinariamente elaborados y rápidamente reconocibles como cinematográficos, con una orientación muy vinculada al *cinéma vérité*, con universos ficcionales magníficos, sólidos, plagados de referencias culturales, crítica social, glamour, sexo, violencia, espanto, vértigo y emociones que se multiplican en una narrativa compleja (Cappello, 2015, p. 69).

Sin embargo, en las referencias sobre escritura y análisis de historias existe una clamorosa ausencia de casos y ejemplos de suspenso que repasen las virtudes creativas que ofrecen las series de televisión, sobre todo si pensamos que su formato largo permite mayor exploración de los personajes y que sus tramas con quiebres y variaciones episódicas son inflexiones narrativas que difícilmente están disponibles en una película de dos horas (Cortés & Rodríguez, 2011, p. 76). Esto no quiere decir que la corta duración de una película impida generar buen suspenso -a lo largo de su historia el cine nos ha ofrecido grandísimos ejemplos de ello¹-, sino que es un llamado a observar que las series televisivas pueden hacerlo igual de bien y generar nuevas posibilidades dado el despliegue más amplio de información y personajes.

De ahí que nuestro objetivo sea analizar los mecanismos del suspenso en una serie emblemática como *Juego de Tronos* para ofrecer una matriz de consideraciones que permita entender no solo el mérito de sus secuencias más notables, sino también dar pistas para la creación de pasajes efectivos. El trabajo se organizó alrededor de las siguientes preguntas: ¿qué determina que una secuencia destaque por el suspenso que produce? ¿qué elementos se conjugan? ¿Es posible identificar condiciones o patrones fundamentales que funcionen independientemente de la historia que se está contando?

La elección de *Juego de Tronos* como patio de ensayo responde a que es una de las series de televisión con más acogida de los últimos tiempos y la más vista en la prestigiosa HBO. Su popularidad ha dado lugar, incluso, a canales de Youtube que ofrecen desde video reacciones hasta desgloses de producción (TankTop, 2014).

¹ Véase la escena de los platillos en *El hombre que sabía demasiado* (Hitchcock, 1956) o las escenas en que el precario camión cruza los puentes en *Carga Maldita* (Friedkin, 1977).

1.1. Definiendo el suspenso

No es posible entender el suspenso de las mejores ficciones si no reparamos en su correlativo real, en todas aquellas situaciones diarias que nos colocan en esta situación emocional. ¿Quién no ha sentido suspenso durante la espera de un diagnóstico médico, un examen, una entrevista de trabajo? (Lehne & Koelsch, 2014, p. 119). Sudamos, caminamos sin rumbo o nos mordemos las uñas. Pues esto acontece cuando la probabilidad está en contra -o es al menos incierta- respecto de algo que queremos que ocurra, o, inversamente, cuando algo que no queremos que pase resulta probable (Carroll, 2003, p. 81).

Vemos en un encuadre a un terrorista entrar a una habitación para colocar una bomba con cuenta regresiva debajo de una mesa y salir. Corte. Ahora en un primer plano, se nos muestra un reloj a cronómetro sobre la bomba que indica que faltan tres minutos para que explote. Corte. A continuación, vemos a dos hombres entrar en la misma habitación y sentarse en las sillas adyacentes a la mesa. Corte. Regresamos al encuadre del reloj que indica que faltan dos minutos. Corte. Volvemos al encuadre de los hombres que conversan acaloradamente sobre política. En un mal movimiento, uno de ellos bota la botella de plástico de agua que está sobre la mesa. Se agacha para recogerla y descubre la bomba. En este ejemplo se cumple que haya dos resultados claramente opuestos: el positivo e improbable, que los amigos se libren de la explosión; y el negativo, y probable, que mueran. Por ello, el suspenso acompaña al espectador desde que los vemos entrar en el encuadre hasta que desactivan la bomba.

No obstante, el suspenso también ocurre cuando es igual de probable que el resultado sea positivo o negativo (Carroll, 1996B, p. 101). Por ejemplo, una película cuyo clímax es una carrera entre el protagonista y el antagonista, la cual no nos informa que uno tenga mayor probabilidad de ganar que el otro, generalmente nos prepara para sentir que es igual de probable que ambos ganen. Por ejemplo, la carrera entre Ken Miles contra Lorenzo Bandini en el veinticuatro horas de Le Mans en la película *Contra lo imposible* (Mangold, 2019).

Hasta aquí pareciera que un requisito clave para el suspenso es la incertidumbre, es decir, no saber si la respuesta a la pregunta generadora de suspenso será positiva o negativa. Sin embargo, ocurre una paradoja: sentimos suspenso a pesar de conocer la respuesta, sea porque nos la han contado, porque ya hemos visto la secuencia o porque sabemos de antemano que en la mayoría de las películas o series el protagonista debe sobrevivir hasta el final, como acontece durante el juicio por combate entre Oberyn

Martell y Ser Gregor Clegane (T4, E8)². Sabemos que la cabeza del primero será destruida por el segundo, sin embargo, el suspenso por no querer que muera se siente cuantas veces veamos las escenas gracias a la prolija preparación del sistema moral. He aquí una primera clave: el suspenso tiene que ver más con el proceso que con el resultado.

Durante el desarrollo de los eventos el espectador siente dos emociones: temor y esperanza (Lehne y Koelsch; 2015; p. 127). El primero porque el resultado sea negativo y el segundo porque sea positivo. Por lo explicado previamente, al iniciar un evento de suspenso debemos sentir necesariamente en mayor medida el temor o por lo menos estas dos emociones deberían estar a igual medida de intensidad. Sin embargo, la esperanza puede superarlo conforme los segundos avancen si la resolución positiva se va haciendo más probable. Esto ocurre cuando Jon Nieve y su comitiva cruzan el Muro con el objetivo de traer un muerto viviente para demostrar a Cersei Lannister que los otros han regresado. El temor y la esperanza funcionan como si estuviésemos en una montaña rusa cuando los muertos vivientes están a punto de asesinar a Tormund, cuando miembros de la comitiva mueren, cuando finalmente son rodeados y Daenerys llega con sus dragones para salvarlos (T7, E6).

Una vez respondida la pregunta el espectador sentirá alivio y alegría si el resultado es positivo, mientras que si es negativo, angustia y tristeza. En *Juego de Tronos* sentimos angustia y tristeza cuando Oberyn Martell es asesinado por Gregor Clegane (T4, E8), mientras que alivio y alegría cuando el Rey de la Noche es asesinado por Arya Stark (T 8, E3). Es interesante ver los videos reacción que circulan en la plataforma digital Youtube en donde los espectadores se graban viendo esta escena ya que evidencia esta montaña rusa de emociones que se experimenta al verla.

Entonces, ¿habría suspenso si fuese más probable que el resultado sea positivo? No, ya que sabríamos que el personaje con quien más simpatizamos no corre peligro, es decir, no habría la emoción del temor (Carroll, 1996B, p. 102). En el caso de la bomba, si los amigos fuesen superhéroes invulnerables no sentiríamos suspenso, ya que sabríamos que esta inocua bomba no les haría daño alguno.

Por el lado contrario, ¿habría suspenso si fuese totalmente probable que el resultado sea negativo? Tampoco, ya que se borraría la emoción de la esperanza. Por ello, es necesario que el personaje posea al menos una mínima posibilidad de librarse del mal.

² En adelante, todas las referencias a episodios de la serie *Juego de Tronos* se indicarán indicado el número de temporada y de episodio. Ejemplo: T2, E7 significará Temporada 2, Episodio 7.

Esto ocurre en *Juego de Tronos* cuando Eddard Stark es decapitado, ya que está atado de manos, rodeado por guardias reales y la única persona que podría salvarlo es una niña, su hija Arya Stark, que para colmo de males es detenida por un aliado de él (T1, E5).

No obstante, si durante el trayecto la improbabilidad que hizo que sintamos suspenso se va desvaneciendo hasta culminar con un resultado positivo, ¿se podría catalogar como un evento de suspenso? Sí, ya que el resultado final no modifica lo que se sintió previamente. Esto se ve comúnmente durante los eventos de suspenso de las películas de acción, ya que el género exige que el héroe supere diversos obstáculos que, si terminasen en mayoría con resultados negativos, la película no podría avanzar. Por ejemplo, la saga de películas de James Bond, Indiana Jones, Ethan Hunt, Jason Bourne; o las aventuras de Jon Nieve, que, aunque es asesinado después de muchas temporadas (T5, E10), es resucitado para sobrevivir así hasta el final de la serie (T6, E2).

Incluso hay casos en que el suspenso culmina al revelarnos que el personaje nunca había estado en peligro. Como el robo de la caja fuerte en *Marnie* (Hitchcock, 1964) en donde sentimos suspenso al ver que una anciana conserje está a punto de descubrir el robo de Marnie, sin embargo, cuando creemos que la ladrona ha sido descubierta gracias al estruendo ocasionado al caérsele el tacón, se nos revela que la anciana tenía problemas de audición (Tamayo, 2018, p. 201).

Como se precisó, para sentir suspenso no debe haber más de dos resultados claramente opuestos. De lo contrario, ocurriría lo que pasa con las películas de misterio en que la muerte de un sujeto provoca “la típica pregunta ¿quién es el culpable?, que tiene tantas respuestas como sospechosos haya” En este caso, no sentimos suspenso sino “una especie de interrogación intelectual... desprovista de emoción”, y la emoción es “un ingrediente necesario de suspense” (Truffaut, 1974, p. 59-60). Si bien preguntarse si el criminal será capturado o no es una pregunta con una respuesta moral e improbable o probable, estamos más concentrados en evaluar quién fue el culpable dentro del abanico de sospechosos que se nos muestra. Esto ocurre con la muerte de Jon Arryn, la anterior mano del rey, (T1, E1) cuando recién descubrimos, temporadas después, que su mujer lo había envenenado para complacer la petición de Peter Baelish (T4, E5). Es decir, si bien esta pregunta es el aliciente para muchas preguntas de suspenso con dos resultados, el pensar entre la vastedad de personajes de esta serie no suscita la emoción de suspenso.

Ahora bien, esto no quiere decir que debemos formular literalmente estas preguntas ni que calculemos matemáticamente la probabilidad, sino que solamente deseemos el bien para el personaje con quien tenemos mayor empatía al percibir su aciago

destino (Carroll, 1996B, p. 106). Durante la Batalla de los Bastardos no calculamos porcentualmente cuántas probabilidades tiene Jon Nieve de salir victorioso, solo percibimos todos los acontecimientos que van y vienen hasta el final de la secuencia (T 6, E9).

Es importante aclarar que el suspenso no se limita a eventos violentos como balaceras o persecuciones, sino también a situaciones propias del romance, la comedia, o la ciencia ficción, por citar algunos casos. Tal es el caso que Carroll expone en *Algo para recordar* (McCarey, 1957) donde surge el suspenso al sentir que es improbable que Nicky descubra que Terry le sigue amando durante el clímax del último acto. Por ello, eventos de suspenso puede haber en cualquier género cinematográfico (2003, p. 81).

1.2. Dos viejos conocidos: sorpresa y suspenso

Es común que confundamos la sorpresa con el suspenso debido a que ambas son formas de generar emociones intensas en el espectador (Tamayo, 2018, p. 123). Sin embargo, lo que les diferencia es que la primera

“... se da cuando la situación de crisis brota ante los ojos del espectador súbitamente. Mientras que el segundo ocurre cuando el espectador es condicionado con lo que se ha desarrollado previamente.

Ilustrativo es el ejemplo de la bomba que Hitchcock dio en diversas entrevistas:

“Nosotros estamos hablando, acaso hay una bomba debajo de esta mesa y nuestra conversación es muy anodina, no sucede nada especial y de repente: bum, explosión. El público queda sorprendido, pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente anodina, desprovista de interés. Examinemos ahora el suspense. La bomba está debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto que el anarquista la ponía. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado); la misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena. Tiene ganas de decir a los personajes que están en la pantalla: «No deberías contar cosas tan banales; hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar.» En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión. En el segundo caso, le hemos ofrecido quince minutos de suspense” (Truffaut, 2010, pp. 76-77).

Tal es el caso de la explosión y muerte de Mahmoud Hamshari por parte de Avner Kaufman y su equipo en *Munich* (Spielberg, 2005). Aquí Alfred Hitchcock y François Truffaut serían Hamshari y su hija; el anarquista, Avner y su equipo; el reloj del decorado, el dispositivo para hacer explotar el teléfono operado por Robert, el especialista en bombas; y la bomba, el teléfono. En otras palabras, si es que durante la edición de la

secuencia no se hubiese incluido el punto de vista de este equipo, la explosión habría sido solo sorpresa. Sin embargo, el mostrar cómo Avner y su equipo preparan la bomba hace que el público participe en la escena.

No obstante, es común que en películas o series de terror como, por ejemplo, *Halloween* (Gordon Green, 2018) o *Chucky* (Syfy, 2021), veamos que no es necesario que la atmósfera previa a la sorpresa sea la contraria, ya que desde antes de ver la película sabemos que un asesino serial puede aparecer en cualquier momento y asesinar al personaje moral. Tal es el caso de las veces en que la Guardia de la Noche o Brandon Stark y sus compañeros cruzan el Muro ya que desde el primer minuto de *Juego de Tronos* se nos informa que existen los muertos vivientes en esta diégesis (T1, E1). Por ello, a nuestro parecer estas situaciones no deberían de considerarse sorpresa, sino una variación del suspenso porque, como explican Hitchcock y Tamayo en lo ya citado, la sorpresa es un pico de intensidad afectiva de pocos segundos y situaciones como estas pueden durar incluso minutos sin desinflarse el temor.

Incluso hay casos en que el suspenso culmina con la sorpresa. Por ejemplo, cuando el Rey de la Noche está a punto de asesinar a Brandon Stark, Arya Stark aparece sorpresivamente y asesina a este malvado personaje (T8, E3).

1.3. El sistema ético

Como vimos, el suspenso debe lograr que el espectador prediga dos resultados claramente opuestos: el resultado positivo y el negativo. No obstante, ¿cómo sabemos si el resultado positivo será el que beneficie a un personaje y perjudique a otro? Mediante la determinación de los personajes morales y los malvados (Carroll, 1996B, p. 104).

Llamaremos personaje moral a aquel con quien tenemos mayor empatía. A él beneficia el resultado positivo y es popularmente conocido como el bueno. Pongamos por caso a Samwell Tarly, Tommen Baratheon, Brandon Stark, Eddard Stark, Brienne de Tarth, Aemon Targaryen, Hodor y Jon Nieve en *Juego de Tronos*.

Del mismo modo, el personaje malvado será aquel con quien establecemos menor empatía, dicho de otra forma, el malo. Él es a quién beneficia el resultado negativo. Valga como ejemplo a Cersei Lannister, Gregor Clegane, Viserys Targaryen, Euron Greyjoy, Tywin Lannister, Joffrey Baratheon, Alliser Thorne y Ramsay Bolton.

Pero, ¿cómo determinamos que un personaje sea moral o malvado? Mediante acciones que muestran virtudes como la valentía o el honor en caso se desee representar al primero, o vicios como la arrogancia o la cobardía en caso sea el segundo (Carroll,

1996B, p. 105). Estas acciones hacen que aumente o disminuya la empatía hacia él. De esta manera, la acumulación de información hace que durante el evento de suspenso temamos por el destino del personaje moral. Por ejemplo, son atributos malvados los golpes e insultos de Viserys Targaryen a Daenerys Targaryen, mientras que son atributos morales las veces en que Jon Nieve defiende a Samwell Tarly. Interesante es apuntar que a pesar de que esta serie está situada en un contexto medieval, la moral con que los personajes juzgan a sus pares es, muchas veces, la misma con la que juzgamos en la actualidad. Por ejemplo, el incesto entre personas de la realeza como con los hermanos Cersei y Jaime Lannister.

Además, estas acciones pueden hacer que un personaje que considerábamos moral inicialmente cambie a uno malvado, o viceversa (Carroll, 1996B, p. 105). Por ejemplo, gracias a los actos de bondad que Peter Baelish ofrece a Catelyn Stark y Eddard Stark, lo colocamos como personaje moral durante casi toda la primera temporada hasta que traiciona a Eddard al ponerle una daga en la yugular y pasa automáticamente a las filas de los personajes malvados (T1, E7). Inversamente ocurre con el arco de redención de Jamie Lannister, de quien constantemente se nos informa que mató al rey al que debía proteger o que lanzó desde una torre al niño Brandon Stark (T1, E1), es decir, diálogos y acción lo ubican como personaje malvado. Sin embargo, en el transcurso de los episodios realiza acciones morales como salvar la vida de Brienne de Tarth cuando está a punto de ser asesinada por un oso (T3, E7) o abogar para que Tyrion no sea sentenciado a muerte por haber envenenado a Joffrey Baratheon situándose en las temporadas finales como personaje moral.

Es importante crear empatía hacia el personaje antes del evento de suspenso ya que, de lo contrario, al tener una mínima conexión afectiva con el espectador, resulta, como apunta Tamayo: “esfuerzo desperdiciado que sólo alcanza la excitación epidérmica del espectador y no su auténtico compromiso afectivo.” (2018, p. 125). Esto ocurre en *Juego de Tronos* cuando el maestre de Roca Dragón intenta envenenar a Melissandre. Se nos muestra cómo vierte el veneno en una copa de vino sin que ella lo sepa y se la entrega, acción que debería suscitar nos suspenso. Sin embargo, la información que se nos ha brindado de esta hechicera es una acción malvada, quemar las estatuas de la religión de Poniente para venerar al dios de su religión. Ergo, no tememos que ella muera, sino lo opuesto (T2, E1).

En la diégesis cinematográfica no siempre un ser que en la vida real consideraríamos moral lo es debido a que la ética con quien se la evalúa puede ser distinta

a la de la vida real. Por ello, podríamos desear el mal para un ser que en la vida real sería siempre moral o el bien para el malvado (Carroll, 2003, pp. 83-84). Tal caso es el de Joffrey Baratheon que a pesar de ser un púber lo situamos como personaje malvado; o lo inverso con Bronn a quien lo situamos como el personaje moral a pesar de ser un asesino a sueldo.

Asimismo, personajes morales o malvados no son solamente humanos, también lo son la naturaleza, animales, humanoides y artefactos (Carroll, 1996B, p. 101-102, 104). Por ejemplo, personajes morales son los lobos huargo de los Stark, el gigante Wun Wun o los dragones de Daenaerys; mientras que malvados son el oso de Vargo Hoat, el dragón convertido del Rey de la Noche, las perras de Ramsay Bolton o los caminantes blancos.

1.4. El sistema de probabilidades

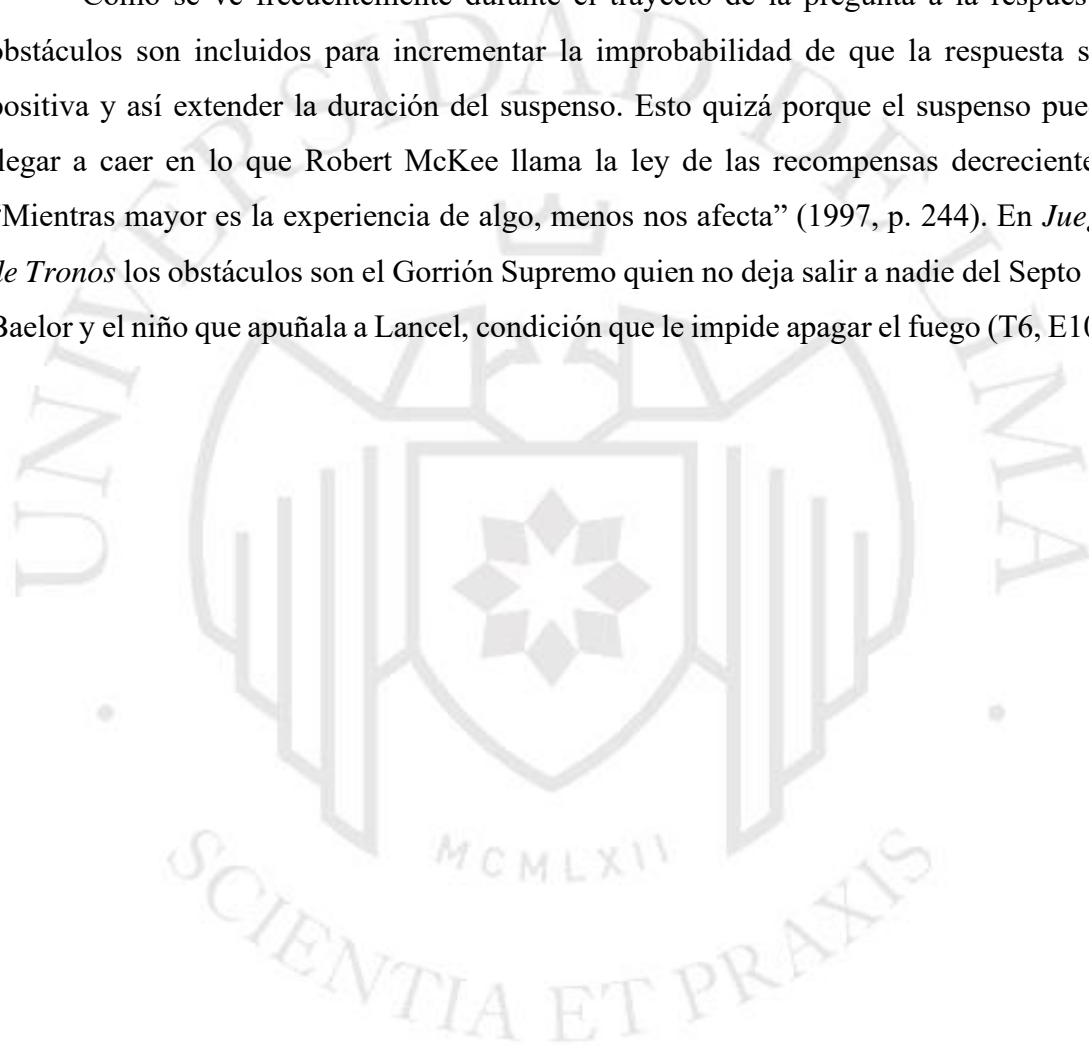
Para que sintamos suspenso debemos ver que la probabilidad de que el resultado negativo ocurra es mayor o igual que el resultado positivo (Carroll, 1996B, p. 101). Por ello, el espectador debe poseer esta información antes de aparecer la pregunta generadora de suspenso que se puede transmitir mediante un diálogo, el desconocimiento de un plan o el aspecto físico. Diálogos son las conversaciones en que se menciona el poder de destrucción de los caminantes blancos, dragones y fuego valyrio. En *Carrie* (De Palma, 1976) es el desconocimiento de la epónima protagonista sobre la macabra broma que planean hacerse sus compañeras. Aspecto físico es el contraste cuando Gregor Clegane se enfrenta a Loras Tyrell (T1, E5) u Oberyn Martell (T4, E8).

Importante es aclarar que la aparición de la pregunta de suspenso no provoca necesariamente la emoción, a pesar de tener todo lo esbozado previamente ya que puede ser solo la antesala de un plan que se irá urdiendo para realizarse posteriormente como la pregunta de si Carrie será bañada en sangre o no.

Además, ya durante el evento de suspenso necesitamos ver la improbabilidad repetitivamente para que la emoción del suspenso no se desinfle (Carroll, 1996B, p. 106). Es decir, no basta con que veamos la realización del plan, sino que se nos recuerde constantemente que es más probable que el resultado será negativo. Aunque no necesariamente, estos encuadres deberían de cumplir la función de una bomba de cuenta regresiva. En otras palabras, cada encuadre debería de informar que el segundero está más cerca de la explosión. De esta manera, cumpliremos lo que mencionó Hitchcock: El primer trabajo es crear la emoción y el segundo trabajo es preservarla (Truffaut, 2010, p. 115). En el ejemplo de *Carrie*, si se nos hubiese mostrado solo una vez la ubicación del

balde de sangre, el suspenso habría disminuido gradualmente en su trayecto hacia su respuesta. Por ello, la película incluye nuevamente encuadres de este balde, la cuerda de la que pende y a la malvada compañera. A estos encuadres les llamo recordatorios. No obstante, estos recordatorios pueden aparecer también antes del evento de suspenso con el objetivo de incrementar la expectativa. En el caso ya mencionado son recordatorios las escenas en donde Billy sacrifica a un cerdo y la preparación de la broma en el gimnasio de la escuela. No confundir esto con el suspenso.

Como se ve frecuentemente durante el trayecto de la pregunta a la respuesta, obstáculos son incluidos para incrementar la improbabilidad de que la respuesta sea positiva y así extender la duración del suspenso. Esto quizá porque el suspenso puede llegar a caer en lo que Robert McKee llama la ley de las recompensas decrecientes: “Mientras mayor es la experiencia de algo, menos nos afecta” (1997, p. 244). En *Juego de Tronos* los obstáculos son el Gorrión Supremo quien no deja salir a nadie del Septo de Baelor y el niño que apuñala a Lancel, condición que le impide apagar el fuego (T6, E10).



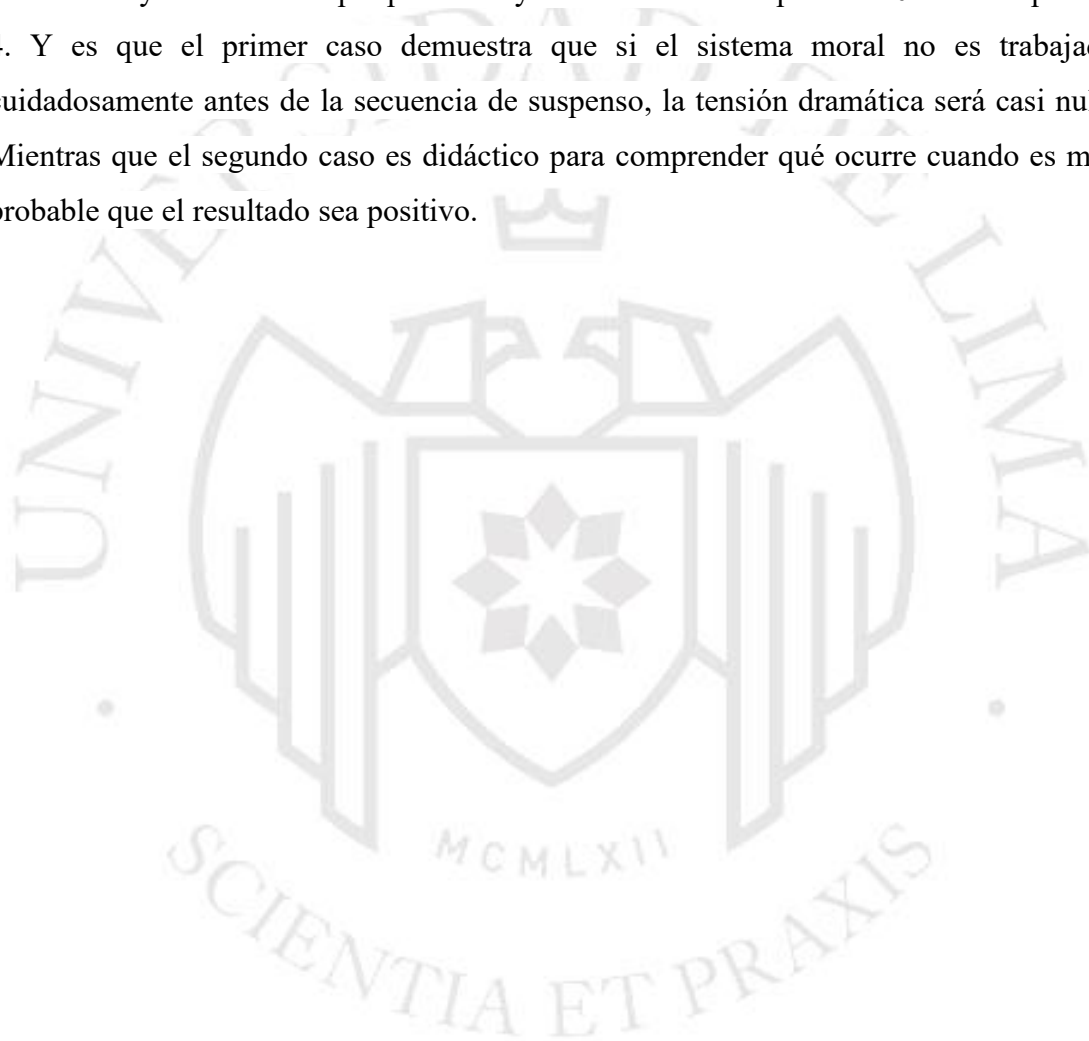
II. METODOLOGÍA

El objetivo de este trabajo es analizar la construcción del suspenso en la serie *Juego de Tronos*. Se trata de una aproximación cualitativa en la que se ha empleado como técnica el análisis de contenido (Hernández-Sampieri *et al*, 2000). Las secuencias con las que se ha trabajado son: el juicio por combate entre Oberyn Martell y Ser Gregor Clegane, del episodio 8 de la temporada 4, y la explosión del Septo de Baelor, del episodio 10 de la temporada 6. La elección de ambos fragmentos responde a un criterio de conveniencia, en la medida que poseen la suficiente complejidad y riqueza de elementos para desagregar los temas que interesan a este trabajo. Y es que el primer caso es probablemente el ejemplo más simple de suspenso, un personaje moral y uno malvado envueltos en una pelea en donde es más probable que el resultado sea negativo debido a la superioridad física del personaje malvado, molde que encontramos no solo en el audiovisual, sino en lo escrito como en el relato bíblico David mata a Goliat. Además, esta secuencia es clave para esta serie ya que es el momento en que se juega la vida de Tyrion Lannister, uno de los protagonistas de la serie y muere Oberyn Martell sin cumplir su objetivo: asesinar a Tywin Lannister, acción que lo realiza Tyrion obligándolo a escapar del continente hacia Essos ya que su cabeza comienza a tener precio. El segundo caso fue elegido porque es el molde para generar suspenso en que se le oculta al personaje moral pero no al espectador el elemento cuya función es aumentar la probabilidad de que el resultado sea negativo. Esta forma fue popularizada por Alfred Hitchcock cuando explicaba cuál era la diferencia entre suspenso y sorpresa, y que se ve en otras ficciones como la secuencia del balde de sangre que está apunto de bañar a Carrie en *Carrie* o en la primera escena de la bomba en la maleta en *Sed de Mal*. Además, esta secuencia funciona como puente para convertir a Cersei como la principal antagonista de la serie ya que asesina a los personajes que le impedían reinar Poniente: el Gorrión Supremo y Margaery Tyrell, e indirectamente es la causa del suicidio de su hijo quien es el rey Tommen Baratheon.

En la primera parte del procedimiento se identifican los componentes narrativos de cada secuencia siguiendo los preceptos teóricos del suspenso descritos en el capítulo anterior a través de los diálogos, acciones y situaciones que se suceden, para luego determinar el rol que cumplen en la construcción del suspenso. Para esto se tomó en cuenta los personajes que intervienen, la carga dramática con que llegan al momento de

suspense, sus antecedentes en la historia y su evolución, así como las características y cualidades que los componen y que determinan sus posibilidades de fracaso y victoria.

Finalmente, para contrastar esta mecánica hemos hecho lo propio con dos secuencias poco logradas que fallan en sus intenciones de provocar suspense, de manera tal que pueda operar como mecanismo de contraste y ponderar mejor el valor y las posibilidades de estos elementos. Estas son la muerte de los exploradores de la Guardia de la Noche por parte de los Caminantes Blancos del episodio 1 de la temporada 1, y la muerte de Tywin Lannister por parte de Tyrion Lannister del episodio 10 de la temporada 4. Y es que el primer caso demuestra que si el sistema moral no es trabajado cuidadosamente antes de la secuencia de suspense, la tensión dramática será casi nula. Mientras que el segundo caso es didáctico para comprender qué ocurre cuando es más probable que el resultado sea positivo.



III. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1. La Montaña y la Víbora. Temporada 4, episodio 8:

Oberyn Martell, alias la Víbora, combate contra Ser Gregor Clegane, la Montaña, para dictaminar mediante juicio por combate la culpabilidad de Tyrion Lannister quien ha sido acusado de haber envenenado y asesinado a Joffrey Baratheon, su sobrino, durante su boda. No obstante, en escenas previas se nos informa de su inocencia y la infame preparación para inducir a Cersei Lannister, madre de Joffrey, que acuse a su hermano. Ya durante el combate, la notoria corpulencia de la Montaña opaca a la Víbora, sin embargo, paulatinamente vemos que el segundo lo va superando gracias a su excepcional agilidad. Oberyn logra dejar en el suelo a Ser Gregor, a punto de morir, sin embargo, debido al ímpetu por lograr que la Montaña acepte haber asesinado a su hermana e hijos, es derrotado y asesinado.

El suspenso

La secuencia de suspenso inicia cuando la Montaña ataca a Oberyn y culmina con la muerte del segundo. Esto se genera por el temor de que el resultado positivo, que Oberyn gane, no suceda.

El sistema moral

El sistema moral sitúa a Oberyn como el personaje moral. Desde que lo vemos nos enteramos mediante diálogos sobre su principal objetivo, vengar a su hermana y sobrinos. Estos se escuchan durante el duelo entre él y Gregor Clegane:

OBERYN

¿Te han dicho quién soy yo?

GREGOR

Un hombre muerto.

OBERYN

Soy el hermano de Elia Martell ¿Sabes por qué vine hasta acá, a esta ciudad llena de mierda? Por tí. Voy a escucharte confesar antes de que mueras. Violaste a mi hermana.

La asesinaste. Mataste a sus hijos. Dilo ahora y haremos esto rápido. (T4, E8).

Este diálogo se repite también cuando Oberyn le ofrece a Tyrion ser su campeón.

OBERYN

¿Y qué hay de lo que yo quiero? Justicia... por mi hermana y sus hijos.

TYRION

Si quiere justicia, vino al lugar equivocado.

OBERYN

No estoy de acuerdo. Creo que vine al lugar perfecto. Quiero llevar a los que me ofendieron a la justicia. Y todos los que me ofendieron están justo aquí. Empezaré con ser Gregor Clegane, quien mató a los hijos de mi hermana y luego la violó, aún con la sangre en sus manos antes de matarla también. Yo seré su campeón (T4, E7).

Es importante resaltar estas cuatro últimas palabras, ya que funcionan como una especie de clímax del sistema moral. Incluso es resaltado en la pausa que da antes de decirlo para agarrar la antorcha que está sus espaldas e iluminar a ambos con ella quizá como metáfora de que él es la luz al final del túnel, en otras palabras, habiendo sido rechazado para ser su campeón por su hermano Jamie Lannister, quien era la única persona que le había defendido y Bronn, su guardaespalda y amigo, Oberyn es la luz quien lo sacará de la penumbra del túnel. Además, esta venganza es contra los antagonistas de gran parte de la serie, Tywin Lannister, quien fue el que dio la orden de asesinar a su hermana y sobrinos, y Gregor Clegane, el que la ejecutó. (T4, E7).

Además, en el mismo episodio, antes de que se ofrezca a ser el campeón, le cuenta sobre su primera vez en Roca Casterly, hogar de nacimiento de Tyrion, evento que coincidió con las primeras semanas de vida de Tyrion. Se comentaba que el bebé Tyrion era un monstruo, sin embargo, cuando Oberyn logra verlo, solo ve un bebé un poco distinto a los demás, en consecuencia, le ofrece quizá el comentario más dulce que había escuchado hasta entonces de parte de un extraño, o tal vez lo que necesitaba oír para reponerse después de tantas traiciones: “Eso no es un monstruo”, le dije a Cersei, “Es solo un bebé”.

OBERYN

Nos conocimos, usted y yo. Hace muchos años.

TYRION

Creo que lo recordaría.

OBERYN

Es poco probable. Acababa de nacer. Mi padre nos llevó a mi hermana y a mí a una visita en Roca Casterly. Mi primera vez lejos de Dorne. No me gustó nada sobre la Roca. Ni la comida, ni el clima, ni sus acentos. Nada. Pero la mayor decepción... tú.

TYRION

Usted y mi familia tienen más en común de lo que quiere admitir.

OBERYN

Todo el camino desde Dorne, de lo que todos hablaban era del monstruo que le había nacido a Tywin Lannister. Una cabeza el doble del tamaño que su cuerpo, una cola entre sus piernas, garras, un ojo rojo, partes privadas tanto de niño como de niña.

TYRION

Eso habría hecho las cosas más sencillas.

OBERYN

Cuando conocimos a su hermana, ella prometió que nos lo mostraría. Cada día le preguntábamos. Y cada día decía: “Pronto”. Entonces ella y su hermano nos llevaron a su cuna y... entonces descubrieron al fenómeno. Su cabeza era un poco más grande. Sus brazos y piernas un poco más cortas, pero no había garras. Sin un ojo rojo, sin una cola entre las piernas. Solo una pequeña verga rosada. No tratamos de ocultar nuestra decepción. **“Ese no es un monstruo”**, le dije a Cersei, **“es solo un bebé”**. Y ella dijo: “Él mató a mi madre”. Y ella dijo: “Él mató a mi madre”. Y pellizcó su pequeña verga tan fuerte, que creí que se la arrancaría. Hasta que su hermano la detuvo. “No importa”, nos dijo. “Todos dicen que morirá pronto. Espero que tengan razón. No debió vivir tanto ya”.

TYRION

Bueno. Tarde o temprano, Cersei obtiene lo que quiere. (T4, E7).

Otras características que refuerzan su inclinación a ser un personaje moral son los hobbies que cultiva. Por ejemplo, cuando Cersei Lannister, la hermana de Tyrion, busca a Oberyn, lo encuentra escribiendo, a lo que le pregunta qué escribía y él le responde que poesía.

OBERYN

Su alteza

CERSEI

Príncipe Oberyn ¿Escribiendo cartas?

OBERYN

Un poema, a decir verdad (T4, E5).

Esta acción se asocia a un atributo moral debido a que lo sitúa no solo a lo que hemos visto hasta este momento, que es un gran espadachín, sino también un humano sensible en contraste a la mayoría de los espadachines que se nos han mostrado (T4, E5).

Por último, el trato con sus hijas contribuye más a esta inclinación si lo contrastamos con el trato de Tywin Lannister a Tyrion. Por ejemplo, durante la misma escena Cersei le habla sobre su hija Myrcella Baratheon, quien vive en Dorne, el país natal de Oberyn, ya que está comprometida con Trystane Martell, el sobrino de Oberyn. Entre respuestas sarcásticas Oberyn habla del trato que se les da a las mujeres en Dorne y sobre sus hijas a quienes les enseñó a hacerse respetar.

CERSEI

No sabía que fuera un poeta.

OBERYN

No soy muy bueno.

CERSEI

¿Para su amante?

OBERYN

Para una de mis hijas.

CERSEI

Tiene varias, ¿cierto?

OBERYN

Ocho.

CERSEI

¿Ocho? Ocho mujeres.

OBERYN

La quinta es difícil. La nombré como mi hermana, Elia.

CERSEI

Hermoso nombre.

OBERYN

Sí. Pero no puedo decirlo sin ponerme triste. Y después de estar triste... me enojo.

CERSEI

Tal vez por eso ella es difícil. Los dioses adoran sus estúpidas bromas.

OBERYN

¿Qué bromas son esas?

CERSEI

Usted es el príncipe de Dorne. Un legendario guerrero. Un hombre brillante temido por todo Poniente. Pero no pudo salvar a su hermana. Yo soy una Lannister. Reina por 19 años. Hija de uno de los hombres más poderosos. Pero no pude salvar a mi hijo ¿Para qué el poder si no puedes proteger a los que amas?

OBERYN

Podemos vengarlos.

CERSEI

Sí, podemos vengarlos.

OBERYN

¿En verdad cree que Tyrion asesinó a su hijo?

CERSEI

Sé que lo hizo.

OBERYN

Tendremos un juicio y sabremos la verdad.

CERSEI

Tendremos un juicio, al menos. No he visto a mi hija en más de un año.

OBERYN

La última vez que la vi, nadaba con dos de mis hijas en los Jardines Acuáticos. Riendo bajo el sol.

CERSEI

Quiero creer eso. Quiero creer que es feliz.

OBERYN

Tiene mi palabra. No dañamos a niñas pequeñas en Dorne.

CERSEI

En todo el mundo le hacen daño a las niñas ¿Le llevaría un regalo por mí? No estuve ahí para su cumpleaños. No sé cuándo la veré.

OBERYN

Lo que sea. (T4, E5)

Mientras que Gregor Clegane, como personaje malvado por los siguientes eventos: Durante el entrenamiento de Gregor Clegane, un hombre desarmado le pide misericordia para no ser asesinado. Sin embargo, lo asesina. Esta acción también contribuye a aumentar las probabilidades de su victoria en el duelo contra Oberyn (T4, E7).

HOMBRE

Piedad... Por favor. Por favor, tenga piedad. Piedad. Por favor. (T4, E7).

Durante la primera audiencia de Eddard Stark como Mano del Rey, unos campesinos de la Tierra de los Ríos le cuentan que Gregor Clegane y sus esbirros destruyeron sus hogares, asesinaron a sus hijos y violaron a sus mujeres. Este diálogo también contribuye a aumentar las probabilidades de su victoria en el duelo contra Oberyn.

HOMBRE

Quemaron casi todo en la ribera: nuestros campos, nuestros graneros, nuestras casas. Ultrajaron a nuestras mujeres una y otra vez. Cuando terminaron, las masacraron como si fueran animales. Cubrieron a nuestros hijos en brea... y los prendieron en fuego.

GRAN MAESTRE

Bandidos, al parecer.

HOMBRE

No eran ladrones. No robaron nada. Incluso dejaron algo, Su Alteza.

GRAN MAESTRE

Te estás dirigiendo a la Mano del Rey, no al rey. El rey está cazando.

PETER BAELISH

Peces. El emblema de la Casa Tully. ¿No es la casa de su esposa, Lord Mano?

EDDARD

¿Estos hombres llevaban algún emblema? ¿Una bandera?

HOMBRE

No, su... mano. El que los guiaba... Era un pie más alto que cualquier hombre que haya conocido. Lo vi cortar al herrero por la mitad, lo vi arrancarle la cabeza a un caballo con un simple golpe de espada.

PETER BAELISH

Se parece a alguien a quien conocemos. La Montaña. (T1, E6).

Después de haber perdido la justa contra Loras Tyrell, Gregor Clegane decapita a su propio caballo. El motivo de esta decapitación es debido a que Loras montó una yegua en celo provocando así el descontrol del équido (T1, E5). El consejero de la Moneda Peter Baelish le cuenta a Sansa Stark que Gregor Clegane desfiguró a su hermano Sandor Clegane sujetándole el rostro al fuego cuando eran niños (T1, E4).

PETER BAELISH

¿No es lo que esperabas? ¿Te han contado la historia de la Montaña y el Perro? Un hermoso cuento sobre el amor fraternal. El Perro era solo cachorro. Tendría unos seis años. Gregor tenía unos años más, ya era un muchacho con cierta reputación. Chicos con suerte que nacieron con talento por la violencia. Una noche Gregor encontró a su hermano menor jugando junto al fuego, con el juguete de Gregor. Un caballero de madera. Gregor nunca dijo una palabra, solo tomó a su hermano por el pescuezo y metió su cara en el carbón en llamas. Lo sostuvo allí mientras el niño gritaba y su cara se derretía (T1, E6).

Gregor Clegane desenvaina su espada e intenta asesinar al desarmado Loras Tyrell al darse cuenta de que su derrota en la justa fue ocasionada por una estratagema de Loras (T1, E5). Aunque no lo vemos, se nos cuenta mediante diálogo repetidas veces que Gregor Clegane violó y asesinó a la hermana de Oberyn, y asesinó a sus sobrinos, por ejemplo, durante el duelo contra Oberyn Martell analizada líneas arriba.

El sistema de probabilidades

En el caso de Oberyn, durante la escena previa al duelo, Tyrion le pregunta a Jamie si había visto pelear a Oberyn y le responde que no. Esta conversación disminuye las probabilidades de victoria de Oberyn (T4, E8).

TYRION

¿Crees que Oberyn pueda ganar? La Serpiente Roja de Dorne. No consigues un nombre así al menos que seas mortal, ¿verdad?

JAIME

Nunca lo he visto pelear.

TYRION

Él va a morir. Yo voy a morir (T1, E6).

Mediante el diálogo se nos informa que es más probable que la Montaña gane el combate cuando Tyrion cuestiona a Oberyn porque su armadura es muy ligera, no usa casco y está ebrio (T4, E8).

TYRION

Parece una armadura muy ligera.

OBERYN

Me gusta poder moverme.

TYRION

Podrías al menos usar un casco. No debe beber antes de una pelea.

OBERYN

¿Aprendió esto en sus años practicando cómo pelear? Siempre bebo antes de una pelea.

TYRION

Podría hacer que lo maten. Podría hacer que me maten (T1, E6).

Durante el combate, Oberyn logra quitarle el casco a Gregor (T4, E8). En el caso de Ser Gregor Clegane, se nos muestra mediante acción que Gregor Clegane entrena asesinando hombres (T4, E7).

Debido al nombramiento de la nueva Mano del Rey Eddard Stark, el rey Robert Baratheon organiza unas justas en donde participa Gregor Clegane y el ex escudero, ahora caballero, de la anterior Mano del Rey Jon Arryn. Normalmente durante una justa medieval los participantes no deberían morir; sin embargo, gracias a la descomunal fuerza de Gregor Clegane, el caballero es asesinado (T1, E4).

Instantes previos al duelo, Ellaria Arena, la amante de Oberyn, menciona que Gregor Clegane es el hombre más grande que ha visto en su vida (T4, E8).

ELLARIA

¿Vas a pelear contra eso?

OBERYN

Voy a matar eso.

ELLARIA

Es el hombre más grande que he visto (T1, E6).

Durante el combate, Gregor logra patear a Oberyn y tumbarlo; partir la lanza y quitársela; y tumbarlo nuevamente (T4, E8).

3.2. La explosión del Septo de Baelor. Temporada 6, episodio 10:

Loras Tyrell había sido acusado de numerosos delitos en contra de la moral religiosa de Poniente como ser homosexual. Por ello, es enjuiciado en el Septo de Baelor para admitir o rechazar su culpabilidad. Además de él, Cersei Lannister, la reina madre, también había sido enjuiciada teniendo su turno después de Loras; sin embargo, no asiste. Ergo, el Gorrión Supremo envía a Lancel Lannister a traerla. No obstante, en el trayecto persigue a un pipiolo sospechoso que lo había estado vigilando desde que salió del Septo. Este infante lo lleva a los túneles subterráneos debajo del Septo cuyas paredes están decoradas de toneles. En una distracción, el niño corta la pierna de Lancel quien se desmorona.

El suspenso

El suspenso inicia cuando descubrimos junto a Lancel Lannister que estos toneles estaban llenos de fuego valyrio y culmina al explotar el Septo de Baelor. Esto se genera por el temor de que el resultado positivo, que los asistentes a este juicio sobrevivan, no suceda.

El sistema moral

Este caso podría considerarse un homenaje al ejemplo de la bomba debajo de la mesa citado líneas arriba, solo que Alfred Hitchcock y François Truffaut serían los nobles de poniente y los gorriones; el anarquista sería Cersei Lannister, sus piromantes y los demás involucrados en esta infamia; el público, Lancel Lannister; la parte superior de la mesa, el Septo de Baelor, y la inferior, los túneles; y la bomba, los toneles contenedores de fuego valyrio.

Más específicamente, el sistema moral coloca a Cersei Lannister como el personaje malvado a partir de numerosas acciones y diálogos. He aquí las que considero principales: el deseo acérrimo de asesinar a su hermano, Tyrion Lannister, por ser un enano, y por

crímenes que no había cometido como causar la muerte por parto de su madre al nacer; urdir el plan para asesinar a su esposo, el rey Robert Baratheon (T1, E7); y maquinar el complot para asesinar a la Mano del Rey, Eddard Stark, quien sabiendo que el hijo de Cersei Lannister, Joffrey Baratheon, era producto del incesto con su hermano, Jaime Lannister, le ofrece una vía para no ser enjuiciada por traición al rey, sin embargo, desprecia este acto honorable y termina asesinandolo y coronando a su hijo (T1, E7).

Además, sus ayudantes también vendrían a ser personajes malvados ya que son los hacedores de que el plan se realice. Ellos son: el niño que corta el talón de Lancel e indirectamente los Gorriones. Necesario es recalcar tres aspectos: en ningún momento se nos muestra a Cersei maquinando el plan antes de su realización, es más, nos enteramos que ella es la autora intelectual solo con los encuadres que la muestran viendo desde la ventana el Septo de Baelor; la construcción de un personaje malvado que fuera de la ficción sería considerado inherentemente moral, el niño; y cómo los personajes morales, cuyo objetivo era perjudicar al personaje malvado, Cersei, terminan siendo su aliados sin que lo sepan.

Mientras que los personajes morales son Lancel Lannister y todos los nobles y gorriones, aunque indirectamente malvados, que están dentro del Septo de Baelor. Analizar las acciones y diálogos previos que los hacen personajes morales no es necesario ya que si bien hay personajes que conocemos y que no destacan por ser éticamente correctos como: el Gorrión Supremo, Loras Tyrell, Mace Tyrell y Margaery Tyrell, hay una multitud de nobles en donde hay ancianos y mujeres jóvenes, características que si no se nos han informado de su nivel de maldad, los asociamos directamente como personajes morales. En otras palabras, el personaje moral no es solo una persona, sino una multitud. Pensemos en qué hubiese pasado si solo habría estado la familia Tyrell y el Gorrión Supremo, la empatía habría sido quizá un poco menor, ergo, la emoción del suspenso también. Además, como hemos visto hasta este momento, de todos los personajes presentados durante esta escena, el más malvado es Cersei, hecho que hace más buena a la multitud. Por último, el desconocimiento de lo que ocurre genera compasión por ellos.

El sistema de probabilidades

La probabilidad de que los personajes morales que están dentro del Septo de Baelor se salven es muy baja ya que ni siquiera saben lo que está ocurriendo. Ellos solo tienen en mente que Cersei Lannister no ha asistido a su juicio.

Lancel Lannister es el único personaje moral que puede detener la explosión del fuego valyrio el cual pende de tres velas que se derriten teniendo debajo este líquido que conduce a los toneles. Sin embargo, el niño que había perseguido le corta el talón, condición que le obliga a reptar hacia estas velas y aumenta la improbabilidad de que logre apagarlas.

El fuego Valyrio es sumamente peligroso como vimos en el capítulo Blackwater, donde la numerosa flota marina de Stannis Baratheon fue casi aniquilada por este fuego verde (T2, E9).

La otra manera de hacer que el resultado sea positivo es que los personajes morales evacúen el Septo de Baelor. Sin embargo, el Gorrión Supremo y sus esbirros les impiden lograr este objetivo. Y esto es interesante porque reduce más aún la improbabilidad y convierte a estos personajes morales en también malvados sin que lo sepan.

La escena está tan bien realizada que me aventuraría a decir que es perfecta. Imaginemos que se hubiese obviado el punto de vista de Lancel. Es decir, que en el momento en que el Gorrión Supremo lo envía a buscar a Cersei no hubiésemos visto su recorrido mediante el montaje paralelo. La explosión habría sido solo sorpresa. Sin embargo, el descubrimiento de este personaje de los toneles y su intento de apagar el fuego que los hará explotar genera el temor en nosotros, ergo, el suspenso.

3.3. La muerte de los exploradores de la Guardia de la Noche por parte de los Caminantes Blancos. Temporada 1, episodio 1:

Los casos anteriores demuestran la maestría de los creadores de *Juego de Tronos* en la creación de eventos de suspenso. Sin embargo, no en todas las escenas ha sido así. No obstante, con el solo motivo de explicar por qué no sentimos suspenso como contraparte a los ejemplos analizados líneas arriba y con ninguna intención de criticar negativamente a los creadores, analicemos los siguiente casos:

Tres exploradores de la Guardia de la Noche, a los que nombro explorador líder, explorador imberbe y explorador barbudo, cruzan el Muro, monumento que divide a los siete reinos contra la amenaza de los salvajes, con el objetivo de encontrar a sus camaradas que habían desaparecido ya hace un largo tiempo. No obstante, el explorador imberbe solo encuentra sus cadáveres en posiciones que en conjunto pareciese que se había hecho un ritual pagano. Ergo, este regresa con sus camaradas, les cuenta lo visto y el explorador líder no le cree y rechaza su petición de regresar al Muro, pero sí regresan al lugar donde están los cadáveres, sin embargo, han desaparecido.

El suspenso

El suspenso inicia cuando repentinamente aparece un caminante blanco detrás del explorador líder cuando le pregunta al explorador barbudo qué tiene en sus manos y culmina cuando el caminante blanco lanza la cabeza del explorador barbudo al explorador imberbe.

El sistema moral

Estos tres exploradores son los personajes morales debido a que su contraparte, el caminante blanco y la niña zombie son entidades impersonales cuyo único objetivo es asesinarlos, en otras palabras, imposibles de simpatizar. Recalco esto por dos factores: el primero es que el tiempo para empatizar con estos tres sujetos es prácticamente ninguno ya que es la primera escena de esta serie, elección similar que tomó Orson Welles en la escena analizada en el apartado previo, de la bomba en la maleta del carro en *Sed de Mal* (1958), a tal punto que ni siquiera nos enteramos sobre sus nombres. Y el segundo factor son los diálogos. Cuando el explorador líder menosprecia a las personas que viven por donde están en ese momento diciendo que son unos salvajes, que cuando uno le roba una cabra a otro terminan haciéndose pedazos.

EXPLORADOR LÍDER

¿Qué esperas? Son salvajes. Uno le roba una cabra a otro y terminan haciéndose pedazos (T1, E1).

O cuando frente a la aciaga situación, el explorador imberbe y el explorador barbudo le proponen regresar a la Muralla al explorador líder, pero este se niega tratándolos de cobardes, incluso amenaza en asesinar al primero si se escapa.

EXPLORADOR IMBERBE

Nunca vi a los salvajes hacer algo así. Nunca antes vi algo así.

EXPLORADOR LÍDER

¿Cuánto te acercaste?

EXPLORADOR IMBERBE

Todo lo que pude.

EXPLORADOR BARBUDO

Deberíamos regresar a la Muralla.

EXPLORADOR LÍDER

¿Le temes a los muertos?

EXPLORADOR BARBUDO

Nos ordenaron rastrear a los salvajes. Ya lo hicimos. Ya no nos molestarán.

EXPLORADOR LÍDER

¿No crees que nos preguntará cómo murieron? **Regresa al caballo.**

EXPLORADOR IMBERBE

Podría pasarnos lo mismo que a ellos. Hasta mataron a los niños.

EXPLORADOR LÍDER

Qué bueno que no somos niños. Si quieres escaparte hacia el sur, hazlo. Eso sí, te decapitarán por desertor. **Si no te atrapo yo primero. Regresa al caballo.** No lo repetiré (T1, E1).

Por último, cuando los 3 van a ver a los cadáveres y descubren que ya no están, el explorador líder se burla del explorador imberbe.

EXPLORADOR LÍDER

Parece que tus cadáveres levantaron campamento.

EXPLORADOR IMBERBE

Estaban aquí.

EXPLORADOR BARBUDO

Fíjate por dónde se fueron (T1, E1).

Otro factor que perjudica a la construcción del suspenso es que se haya elegido a una niña con rostro inocente como personaje malvado. Como vimos anteriormente, los niños son personajes que causan empatía automáticamente y ver a un ser inocente llevado a ese estado causa más compasión que temor. Diferente hubiese sido si habría sido un hombre enorme de rasgos toscos. O incluso que se le hubiese mostrado a esta niña haciendo ademanes abyectos, como comportarse como Regan, la púber poseída de *El Exorcista* (Friedkin, 1973).

El sistema de probabilidades

La improbabilidad de que estos tres exploradores sobrevivan al ataque de estos seres se nos informa cuando el explorador imberbe encuentra a los cadáveres de sus compañeros. De esta forma los creadores de esta serie nos dicen que los seres que ponen en peligro a estos exploradores tienen una fuerza y maldad sobrehumana. Otro factor ocurre cuando el caminante blanco asesina al explorador líder y al explorador barbudo. El hecho de que no puedan defenderse y más importante aún, que sea un ser sobrenatural, intensifica la improbabilidad. Esto último también pasa cuando descubrimos que el cadáver de la niña que habíamos visto en un inicio ha resucitado. Por último, la velocidad con que corren estos no muertos contribuye más a la improbabilidad.

En otras palabras, si bien el sistema de probabilidades está bien construido, el sistema moral echa por la borda estos esfuerzos.

3.4. La muerte de Tywin Lannister por parte de Tyrion Lannister. Temporada 4, episodio 10:

Tyrion había sido enviado a juicio por combate por su padre, escena que analizamos previamente, y había sido condenado a muerte al perder. Sin embargo, escapa gracias a que su hermano logra escabuirlo por los pasadizos secretos de la estancia en donde estaba encarcelado. Sin embargo, en el trayecto se cruza con la habitación de su padre en donde encuentra a su mujer desnuda en la cama, ergo, la asesina mediante asfixia. Indignado e iracundo por la traición, agarra una ballesta, busca a su padre, a quien lo encuentra defecando, y lo asesina.

El suspenso

El supuesto suspenso inicia cuando Tyrion Lannister con ballesta en mano encuentra a Tywin Lannister en el baño defecando, lo amenaza a muerte y culmina cuando lo concreta. El sistema moral coloca a Tyrion como el personaje moral y a Tywin como el malvado. El sistema de probabilidades comunica que es más probable que Tywin muera a que no debido a que no posee arma alguna más que sus palabras para protegerse de Tyrion.

El sistema moral

Tywin Lannister es la mano del rey, el padre de Tyrion Lannister y el hombre más rico de este mundo medieval de fantasía. Es cruel con su hijo debido a su enanismo, su vida bohemia y porque al nacer su esposa falleció durante el parto. Por estos motivos, Tywin se sitúa como el personaje malvado.

Por el otro lado, Tyrion Lannister odia a su padre por los motivos que él lo odia, pero en especial porque deshizo el matrimonio que tuvo con su primer amor cuando tenía dieciséis años, Tysha, por ser de baja cuna. Como apunté líneas arriba, el ver a una persona pasando momentos dolorosos sin poder defenderse genera empatía. De la misma forma, si su aspecto físico contribuye a esta incapacidad, en este caso ser enano. No obstante, Tyrion es en realidad un personaje gris ya que sus acciones no siempre serían consideradas como positivas, como ser borracho y putero, sin embargo, el hecho de que su padre sea más oscuro que él coloca a Tyrion como el personaje moral.

Durante la escena analizada se recalca mediante diálogo la muerte de la concubina y el deseo de muerte de Tywin para con su hijo, información que refuerza la ubicación de ambos personajes del sistema moral expuestos.

TYWIN

¿Quién te liberó? Tu hermano, supongo. Siempre tuvo debilidad por ti. Ven, hablaremos en mi recámara. ¿Así es como quieres hablar conmigo? Avergonzar a tu padre siempre te ha dado placer.

TYRION

Toda mi vida me has querido muerto.

TYWIN

Sí. Pero te rehúsas a morir. Y yo respeto eso. Incluso lo admiro. Peleas por lo que es tuyo. Nunca dejaría que te ejecutaran. ¿Eso es lo que temes? Nunca dejaría que Ilyn Payne tomara tu cabeza. Eres un Lannister. Eres mi hijo.

TYRION

Yo la amaba.

TYWIN

¿A quién?

TYRION

Shae.

TYWIN

Tyrion... Baja la ballesta.

TYRION

La asesiné. Con mis propias manos.

TYWIN

Eso no importa.

TYRION

¿Eso no importa?

TYWIN

Era una puta.

TYRION

Di esa palabra otra vez...

TYWIN

¿Y qué? Matarás a tu propio padre en la letrina? No. Eres mi hijo. Ahora, basta de tonterías.

TYRION

Yo soy tu hijo, y tú me sentenciaste a la muerte. Tú sabías que yo no envenené a Joffrey, pero me sentenciaste de todas formas. ¿Por qué?

TYWIN

Suficiente. Regresemos a mi recámara y hablemos con dignidad.

TYRION

No puedo regresar. Ella está ahí.

TYWIN

¿Tienes miedo de una puta muerta? Me disparaste. Tú no eres mi hijo.

TYRION

Yo soy tu hijo. Siempre he sido tu hijo (T4, E10).

El sistema de probabilidades

La improbabilidad de que Tywin sobreviva a la flecha es casi nula ya que la distancia entre estos personajes impide que el personaje amenazado pueda defenderse. Además, él está defecando sobre una letrina mientras que Tyrion, parado y en guardia. También el montaje se encarga en resaltar la ballesta mediante primeros planos.

Sin embargo, no sentimos suspenso ya que la información que se nos ha presentado en escenas previas nos decanta hacia su muerte. Es decir, debido a que Tywin es el personaje malvado, la emoción del temor desaparece en nosotros, ergo, el suspenso. Distinto habría sido si Tywin fuese quien llevase la ballesta. En este caso temeríamos por el destino de Tyrion ya que al ser el personaje moral no querríamos que sea asesinado.

IV. CONCLUSIONES

El suspenso ha existido en las artes visuales desde hace mucho tiempo. Ya en el año 1465, cuando los visitantes miraban hacia arriba de El cuarto de los esposos del Palacio Ducal de los Duques de Cunsaga, en Mantua, Italia, se deslumbraban con el *Oculus* de Andrea Mantegna, quien, gracias a su maestría con el efecto de perspectiva, logró que estos visitantes sintieran que el bebé que sujetaba la manzana estuviese a punto de caer, lo mismo que la maceta apoyada en la varilla de madera. Además, su presencia puede rastrearse en distintas artes como un concepto que acompaña dramáticamente la experiencia: véase la escultura *El rapto de Proserpina*, de Bernini, esculpida entre el 1621 y 1622; *Muerte de un miliciano*, la famosa foto de Robert Capa tomada en 1936; e incluso el póster de la película *Tiburón* de 1975, en donde una bañista nada sin saber que debajo de ella un monstruoso tiburón blanco está a punto de devorarla. El cine ha dado muchas muestras de su maestría en este campo, sin embargo, la televisión recién empieza a merecer atención al respecto.

El análisis de pasajes emblemáticos de *Juego de Tronos* deja claras sus posibilidades y permite extraer de ellos varios indicadores que faciliten su análisis y alimenten su creación. Estos indicadores podrían resumirse de la siguiente manera: (i) identificar el evento conflictivo; (ii) establecer la pregunta de suspenso; (iii) identificar el resultado positivo y negativo; (iv) identificar los personajes morales y malvados; (v) identificar las escenas que nos informen mediante sus características, acciones o diálogos las virtudes y vicios; (vi) identificar si es más probable que el resultado sea negativo o por lo menos que los dos resultados sean igual de probables; (vii) identificar las escenas que nos informen mediante las características, acciones o diálogos que la probabilidad de que un personaje consiga su objetivo es mayor que el otro.

Como hemos visto en esta indagación, el suspenso se crea para generar picos emocionales que renueven el interés por la historia y que funcionen como altavoz para escenas clave, más aún cuando son series de televisión cuya diferencia con la del largometraje es su duración. Y acaso lo más importante para conseguir estos picos de suspenso sea trabajar cuidadosamente el sistema moral y de probabilidades antes de llegar a estos picos, ya que esto influenciará en qué tan involucrado emocionalmente estará el espectador. Entonces,

la audiencia experimentará mayor tensión dramática durante la escena de suspenso si es que el realizador audiovisual ha trabajado detenidamente ambos sistemas. Por ello, en una serie como *Juego de Tronos*, con sus 73 episodios, el realizador tendrá mayor margen de tiempo para trabajar estos sistemas que en las dos horas que dura normalmente un largometraje.

Es común asociar solamente al suspenso a géneros como el terror, la épica o el detectivesco; sin embargo, una escena de suspenso, si se elabora cuidadosamente, puede generar el mismo efecto de temor en el espectador o incluso mayor al ser introducida en cualquier tipo de género audiovisual. El suspenso es un vehículo transversal a cualquier experiencia narrativa. Tomemos como caso un género aparentemente impermeable al suspenso: la comedia. En *La quimera de oro* (Chaplin, 1925) cuando Charlot y Big Jim McKay están atrapados en una cabaña situada al borde de un acantilado, el sistema de probabilidades oscila como si del juego sube y baja fuese, ergo, el suspenso funciona a pesar de producirse en un género en donde las situaciones de riesgo son producidas normalmente para causar risa. Incluso el suspenso puede generarse independientemente a una experiencia violenta. En *Quisiera ser millonario* (Boyle, 2008) sentimos suspenso durante la secuencia del clímax final al temer que el resultado negativo que Jamal Malik no responda correctamente la pregunta de cuál es el nombre del tercer mosquetero es muy probable.

Durante el proceso de este análisis, hemos echado de menos información y análisis que podemos señalar ahora como oportunidades para futuros trabajos en esta misma línea. Por ejemplo, una aproximación más científica al tema, en la que podrían verse cuestiones vinculadas a experiencia física durante la recepción de estos pasajes, tal cual ha probado el neuromarketing; del mismo modo podemos resentir la ausencia de instrumentos que exploren la efectividad del suspenso a través de encuestas, entrevistas en profundidad o grupos focales que, sin duda, podrían contribuir decididamente a comprender la experiencia del espectador.

VI. REFERENCIAS

Bibliográficas

- Cortés, L., y Rodríguez, M. del M. (2011). La influencia del estilo visual cinematográfico en la series de ficción televisivas. En M. Pérez-Gómez (Ed.). *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 71-87). Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- Cappello, G. (2015). *Una ficción desbordada: narrativa y teleseries*. Lima: Universidad de Lima. Fondo Editorial.
- Carroll, N. (1996A). "The paradox of suspense." en *Suspense: conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations*, eds P. Vorderer, H. J. Wulff, y M. Friedrichsen. Londres: Routledge.
- Carroll, N. (1996B). "Toward a theory of film suspense." en *Theorizing the moving image*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Carroll, N. (1998). "The Moral Ecology of Melodrama: The Family Plot and Magnificent Obsession." en *Interpreting the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press
- Carroll, N. (2003). "Film, emotion, and genre." en *Engaging the moving image*. Yale University Press.
- Elia. (12 de julio del 2019). Las 8 series más vistas de la historia. En: *Ticketmaster Blog*. Recuperado de <https://blog.ticketmaster.es/post/series-mas-vistas-de-la-historia-24559/>
- Lehne, M.; Koelsch, S. (2014). *Emotional Experiences of Tension and Suspense: Psychological Mechanisms and Neural Correlates* (tesis doctoral, Universidad Libre de Berlín, Alemania). Recuperada de <http://refubium.fu-berlin.de>
- McKee, R. (2015). *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones..* Barcelona: Alba Editorial.
- Mittell, J. (2013). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Storytelling*. Pre-publication edition. MediaCommons Press. Recuperado de <http://mcpres.media-commons.org/complextelevision/>
- Tamayo, A. (2018). *El guion de ficción audiovisual*. Lima: Argos Productos Editoriales.
- Truffaut, F. (2010 / 1974). *El cine según Hitchcock*. Alianza Editorial.

TankTop, S. (2 de junio de 2014). “:(” – *Reactions to The Viper vs. The Mountain at The Burlington Bar* [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vob2_MSpXQc

Audiovisuales

Algo para recordar (McCarey, 1957)

Carga Maldita (Friedkin, 1977)

Carrie (De Palma, 1976)

Chucky (Syfy, 2021)

Contra lo imposible (Mangold, 2019)

El exorcista (Friedkin, 1973)

El hombre que sabía demasiado (Hitchcock, 1956)

Halloween (Gordon Green, 2018)

Juego de Tronos (HBO, 2011-2019)

La quimera del oro (Chaplin, 1925)

Marnie (Hitchcock, 1964)

Munich (Spielberg, 2005)

Quisiera ser millonario (Boyle, 2008)

Tiburón (Spielberg, 1975)

Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

3%

www.researchgate.net

Fuente de Internet

2%

[/publication/282671882_La_narratologia_audiovisual_como_metodo_de_analisis](#)

1%



[/publication/303676490_FOTOGRAFIA_Y_SERIES_DE_TELEVISION_METODOLOGIA_PARA_EL_ANALISIS_DE_S](#)

< 1%

[/publication/318041572_Caracteristicas_formales_de_las_plataformas_de_peticiones_online_sistemas_d](#)

< 1%

[/publication/322307904_Las_teleseries_tambien_educan_Una_defensa_de_las_ficciones_televisivas_corr](#)

< 1%

[/publication/364338868_FINAL-Libro-Es-el-fin-del-neoliberalismo-en-America-Latina-J-Rios-y-M-Rojas-1](#)

< 1%

[/publication/6376745_Supramodal_language_comprehension_Role_of_the_left_temporal_lobe_for_lister](#)

< 1%

[/publication/311435409_Reagan's_Strategy_for_the_Cold_War_and_the_Evil_Empire_Address](#)

< 1%

[/publication/315434382_Not_what_they_want_but_what_they_need_Teaching_politics_to_journalism_stu](#)

Excluir citas Apagado

Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía Apagado