



## El *spoiler* en la narrativa audiovisual: un análisis basado en la muerte de Ned Stark en *Juego de tronos*.

The *Spoiler* in Audiovisual Narrative: an Analysis Based on Ned Stark's Death in *Game of Thrones*.

DOI: 10.32870/sincronia.axxiv.n78.14b20

**Juan Manuel Arriaga Benítez**

Facultad de Filosofía y Letras. Universidad Nacional Autónoma de México (MÉXICO)

CE: hector\_aquiles\_apolo@hotmail.com / ID ORCID: 0000-0002-7775-0294

Esta obra está bajo una *Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional*

**Recibido:** 13/02/2020

**Revisado:** 20/05/2020

**Aprobado:** 28/05/2020

### RESUMEN

En el presente artículo me propongo demostrar que el *spoiler*, en vez de mermar la satisfacción frente a una experiencia narrativa, enriquece un visionado televisivo. Baso este análisis en tres puntos importantes para demostrar tal afirmación, enfocados los tres en el análisis de la muerte de un personaje en la serie *Juego de tronos*, Ned Stark: el primero, el conocimiento de los mitos para su representación trágica en el teatro griego era de dominio público, lo cual cimienta las bases históricas de una experiencia narrativa que no se entra en conflicto con sus desenlaces; el segundo, una experiencia narrativa, para que resulte satisfactoria y profundice en aspectos de construcción de su significado, no debe centrarse en el *qué*, sino en el *cómo* una trama resuelve su conflicto central; el tercero, hay una diferencia entre sorpresa y suspenso, por lo que entender la dinámica de ambas es crucial para ver al *spoiler* sin el estigma que tiene en la industria contemporánea del entretenimiento.

**Palabras clave:** Narración. Suspenso. Serie televisiva.



## ABSTRACT

In this paper my purpose is to demonstrate that spoilers, instead of decrease satisfaction in having a narrative experience, enriches it while watching a TV series. My basis for this analysis is fundamented on three important points in order to demonstrate such a premise, focused all of them in the analysis of a character death in *Game of Thrones* series, the one called Ned Stark: the first one, the knowledge of myths for tragic performance in Greek theater was public, and this constitutes the historic fundament to consider a narrative experience without conflicting the outcomes; the second one, the narrative experience, in order to become satisfactory and deepens in aspects of meaning construction, might not be focused in *what*, but in *how* a plot solves the main conflict; the third one, there is a difference between surprise and suspense and, in order to understand the dynamics of both of them, it becomes important to consider spoilers without the stigma it has in contemporary entertainment industry.

**Keywords:** Narration. Suspense. TV series.

## 1. Aproximación metodológica

La actual industria del entretenimiento en cine y televisión apela a la importancia de las reacciones sorprendidas del espectador; éste es un mecanismo para captar y mantener su atención, así como para fomentar una interacción mediática basada en la discusión de sus efectos, sobre todo a través de redes sociales. Benton y Hill, este fenómeno "Social TV" lo asocian a un cambio de paradigma del entretenimiento: aquel que se disfrutaba en familia y el que se comparte en comunidades sociales *online* (2012, p. 1).

Hablar sobre spoilers, siguiendo esta línea de razonamiento, se ha vuelto parte de una tradición creciente en la interacción social en internet (Oliveira, Mermaridis, Melo, 2016, p. 2); pareciera que el grado de conocimiento sobre los mecanismos en los que se resuelve la trama de una película o una serie tiende a influir en la manera en cómo se lleva a cabo esa interacción; más aún, esa interacción es causa de manifestaciones metalingüísticas (memes, sobre todo), que ofrecen una ridiculización de dichos mecanismos a través de la alteración de imágenes, secuencias, conjeturas y parodias. Esta idea es esencial para entender el origen del spoiler y sus consecuencias.



La metodología que se ciernen sobre el presente artículo expone como base la postura de Aristóteles sobre el conocimiento de un mito fundamentada en su *Poética*. El filósofo establece que el disfrute que produce en el público una tragedia corresponde no al conocimiento de los mitos que daban origen a las tramas de los dramas o de las epopeyas, sino a la técnica con que un dramaturgo solucionaba el nudo de su trama y, por ende, a los artificios narrativos que desencadenaban al desenlace (Aristóteles, 2016, pp. 1-8). Algunas tragedias representativas de los dramaturgos clásicos griegos se mencionan en el cuerpo de exposición del artículo, con el fin de esclarecer ciertos aspectos que necesiten ejemplificación.

Sobre este punto, el concepto “anticipación” resulta importante; constituye un término propio con el que designo el conocimiento previo paratextual (trama, personajes, desenlace, peripecias, estilo, etc.) a una “experiencia narrativa” de cualquier tipo: película, serie, obra de teatro, libro o cualquier hecho literario del que se pueda conocer algún aspecto narrativo. No obstante, en el presente artículo el término “experiencia narrativa” se vierte casi exclusivamente al ámbito audiovisual.<sup>1</sup>

La idea aristotélica sobre la anticipación a la experiencia narrativa implica básicamente dos hechos en concreto: el primero, los mitos eran de dominio público, es decir, quienes asistían al teatro conocían el orden natural de los hechos; a partir de esto, es posible hacer una distinción válida entre el cine de ciencia ficción y el género histórico, pues el conocimiento público sobre eventos o hechos reales que inspiran una película supone una labor de dramatización, lo que se conoce comúnmente como *mímesis* (imitación), en contraposición a la diégesis. El filósofo griego recomienda la imitación y el apego al orden natural de los mitos en los siguientes términos:

Ahora bien: no se deben deshacer las tramas o argumentos tradicionales: me refiero, pongo por caso, a que Clitemnestra ha de morir a manos de Orestes y Erífilo a manos de Alcmeón.

---

<sup>1</sup> El término “anticipación” *per se* es usado con relativa frecuencia en la literatura sobre el fenómeno del *spoiler* (Laevitt y Christenfeld, 2011, p. 1; Gray, 2010, p. 31; Carrol, 2010, p. 258; Glebatis y McElrath, 2016, p. 5587), aunque realmente sin una definición uniforme entre los investigadores. El concepto que aquí se propone constituye un intento por unificar de algún modo esas diferentes nociones.



Conviene, sin embargo, que el poeta halle nuevas invenciones y use bellamente de las recibidas (Aristóteles, 2016, pp. 22-26).<sup>2</sup>

La segunda implicación también incide en el presente análisis: el recurso de la sorpresa no formaba parte de la cultura dramática de la época, por lo que la idea del *spoiler* quedaba relegada a una captación de la atención del público muy escasamente socorrida por algún dramaturgo que se preciara de utilizar técnicas de entretenimiento artísticas; el propio Aristóteles infería, al escribir sobre las peripecias como “inversión de las cosas en sentido contrario”, que los desenlaces debían acontecer “por necesidad o según probabilidad, como en el Edipo se ve” (Aristóteles, 2016, pp. 22-25). Los mitos, por lo tanto, se reinventaban para los efectos dramáticos pretendidos, no se creaban.

Enrique García Máiquez (2019) en un ensayo fundamenta parte de esta original naturaleza del drama antiguo, sobre todo en el aspecto de la consideración de los criterios base sobre los que descansa una des-estigmatización del fenómeno del *spoiler*: afirma que “a los clásicos no les exigimos que nos sorprendan, porque juegan en otra liga” (p. 44); esto equivale a decir que el gusto por sorprender a una audiencia acostumbrada a ver o leer las variaciones literarias de un mismo mito o de un mismo arquetipo heroico era prácticamente un hábito narrativo inexistente entre los autores clásicos; por ende, las actitudes con respecto al *spoiler* en los estudios científicos que se citarán en este trabajo refieren generalmente prejuicios sobre sus efectos en el interés del televidente, pero al mismo tiempo ofrecen claves para des-estigmatizar las atribuciones negativas que se tienen sobre el *spoiler*: Leavitt y Christenfeld, 2011; Glebatis y McElrath, 2016; Oliveira *et al*, 2016; Johnson y Rosenbaum, 2018.

De igual importancia para cubrir una aproximación teórica sustancial son los estudios sobre la esencia del *spoiler* como un *paratexto* que fomenta relaciones particulares entre un espectador y un producto audiovisual. El núcleo de este tipo de estudios proviene de la aportación que hace Jonathan Gray (2010) en su artículo *Show sold separately promos. Spoilers and other media*

---

<sup>2</sup> Todas las traducciones a fragmentos de la *Poética* que aparecen en el presente artículo son de mi autoría.



*paratexts* (2010), que a su vez se fundamenta en las aportaciones de Gérard Genette en su volumen *Palimpsestos. La literatura en segundo grado* (1989). En esta misma órbita se encuentran, para los estudios de niveles de interpretación, la obra de Jean Mitry *Estética y psicología del cine* (1986) y el libro de David Bordwell *La narración en el cine de ficción* (1996); la importancia de ambos para este artículo radica en que ambos establecen criterios para interpretar el texto (audiovisual) desde una perspectiva diegética; se crea así una base sobre la que el *spoiler* deviene una herramienta narrativa que mantiene un ritmo de exposición congruente con la trama (lo que es de gran utilidad para argumentar por qué la muerte de Ned Stark no es realmente una sorpresa, sino una consecuencia anticipada y justificada por la misma trama).

La aportación de Noël Carroll a la idea de que el suspenso es una emoción y la diferencia que establece entre suspenso y otras formas de incertidumbre en el progreso de una trama resulta imprescindible en este artículo; en *The Paradox of Suspense* (contenida en el libro *Beyond Aesthetics. Philosophical essays*, 2010), Carroll manifiesta que una de las características “positivas”<sup>3</sup> del *spoiler* proviene de la eventual creación de tensión en narrativas ficticias capaces de captar la atención del público y mantenerlo en un nivel emocional pretendido.

Como se puede notar, el desarrollo académico del *spoiler* dentro de la cultura narrativa posee un sustento teórico creciente que ya cuenta con material biblio-hemerográfico bastante nutrido; las aportaciones científicas que existen en este campo son ciertamente importantes, sobre todo las experimentales; una de las más sobresalientes es el estudio realizado por los investigadores Jonathan D. Leavitt y Nicholas J. S. Christenfeld (2011) de la Universidad de San Diego, California; se publicó con el título *Story Spoilers Don't Spoil Stories*; su investigación es de naturaleza cuantitativa y consistió en tres experimentos en los que a un grupo de participantes (176 hombres y 643 mujeres) se les dieron a leer párrafos que contenían esbozos narrativos según ciertos criterios que inducían discusiones sobre la trama: “Each subject read three of these stories, one spoiled (with the

---

<sup>3</sup> En efecto, a lo largo de la literatura reciente sobre *spoilers* ha habido aproximaciones teóricas que ven el problema de su recepción tanto positiva como negativamente; un caso resaltable es el que ofrecen Jon Lachonis y Amy Johnston (citado por Oliveira *et al.*, 2016, 2).



spoiler paragraph presented before the story), one unspoiled (with the story presented without alteration), and one in which the spoiler paragraph was incorporated as the opening paragraph” (p. 1). La importancia de este estudio radica en que sus resultados se ajustan precisamente a lo que se pretende demostrar en el presente artículo, con la diferencia de que los investigadores no refieren a los mecanismos narrativos aristotélicos; ciertamente mencionan a Edipo Rey en sus conclusiones, lo que demuestra que ambos comprenden la influencia implícita que tiene la dramaturgia antigua en la anticipación a la experiencia narrativa (Leavitt y Christenfeld, 2011, p. 2).

El estudio de Leavitt y Christenfeld concluye en los siguientes términos su experimento:

Although our results suggest that people are wasting their time avoiding spoilers, our data do not suggest that authors err by keeping things hidden. Stories that open by revealing outcomes may lead readers to anticipate additional revelations at the end; in other words, readers do not expect a story to provide complete premature knowledge of its ending the way an external source might. Indeed, it was only spoilers external to the stories that enhanced readers’ delight; there was no benefit to our editing the stories themselves (p. 2).

Por último, resta mencionar que el presente artículo está elaborado con un enfoque cualitativo según la *Metodología de la investigación* de Roberto Hernández-Sampieri (2018); por ello, la valoración de los momentos más relevantes en el desarrollo de personaje tiene un carácter subjetivo, aunque ceñido a las condiciones teóricas que he referido anteriormente para no perder el aspecto científico de este análisis.

## **2. La muerte de Ned Stark: una construcción congruente con la función del personaje**

La primera temporada de *Juego de tronos* (2011) presenta uno de los giros de trama más intrigantes que una serie ha preparado para su audiencia. Me refiero a la muerte de uno de sus personajes protagónicos: Eddard (Ned) Stark. En esta parte del artículo se hará una breve descripción de la trama en forma de reseña crítica, apuntando los principales momentos que desenvuelven al



personaje y valorando cualitativamente el carácter falsamente subversivo con que la audiencia toma su muerte.

Pese a que la audiencia percibe el fin de tal personaje con sorpresa, reaccionando con profunda empatía e incredulidad, la muerte en sí no resulta subversiva con respecto a las expectativas que la misma trama plantea; ésta, al fundamentar los arcos argumentales de sus personajes en principios políticos e intersecciones sociales bien justificados, produce que los respectivos cambios que experimentan los personajes durante el desarrollo de la historia sean congruentes con las decisiones que toman; el personaje de Ned Stark, uno de los mejor contruidos, no es la excepción; es válido, de hecho, afirmar que la serie en esencia moldea a sus personajes de forma tal que se vean afectados directa o indirectamente por sus propias decisiones; todos ellos pagan por sus errores o imprudencias y se enfrentan a antagonistas personalizados que permiten al espectador percibir la relatividad de sus complejas relaciones sociales. El antagonista de Ned Stark, como debajo se desarrollará más extensamente, es el poder, pues sus principales cualidades morales son la bondad y la honradez, de modo que, cuando queda enfrentado contra los líderes políticos de la familia real tras la muerte del rey Robert Baratheon, el guión lo posiciona como un traidor (no a consideración de la audiencia, por supuesto) y se ve en la necesidad de afrontar su imprudencia; a esta desventaja, pues, lo llevaron precisamente sus elevadas cualidades morales.

Ned Stark es presentado, desde un principio, como un guerrero noble y honrado, pero muy estricto en lo referente a las leyes y las costumbres. La narración hace que la audiencia vea en él rasgos de autoridad moral, aunque su mismo carácter lo convierte en un mal político; de hecho, su primera acción durante la serie fue asesinar a un desertor de la Guardia Nocturna (la desertión de ese servicio vitalicio se castiga precisamente con la muerte). El punto de giro en su arco argumental se dio durante el desarrollo de una serie de acontecimientos que lo llevaron a descubrir el secreto de la familia Lannister y que tenía intención de exponer abiertamente: los hijos del rey Robert Baratheon son producto del incesto de su esposa, Cersei Lannister, con el hermano de ésta, Jamie Lannister; esta información lo deja vulnerable, luego de una serie de decisiones que contravienen su *status* político, frente a los cambios ocurridos en la nueva configuración del reino tras la muerte del



rey; se vuelve el enemigo de la casa reinante (especialmente de su miembro más astuto, Cersei) y, por lo tanto, se le percibe como una severa amenaza contra los intereses de las nuevas autoridades. Luego de ser obligado a confesarse traidor, Ned es decapitado en público. Este es el *spoiler* que tomó “por sorpresa” a la audiencia durante aquella transmisión televisiva en 2011.

Hay teorías que apuntan a que este giro narrativo, visto bajo la óptica de la coherencia y la construcción argumental sólida, no contiene realmente elementos que subviertan las expectativas creadas por el guión (Johnson y Rosebaum, 2018, p. 586): la expectativa centrada en el resultado y no en el proceso es la clave. Tampoco resulta incongruente con las directrices causales que posicionan a Ned Stark tan desfavorablemente con respecto a los intereses de los demás personajes; Falls (2014) explica que precisamente un película o serie es un todo que presenta causas y efectos a partir para lograr la cobertura de su idea, por lo que los giros de trama (*plot twists*) “are used to further the progression of the story; they’re not the whole reason for it to exist” (p.1). Tal suceso, no obstante, fue considerado sorprendente debido a que los paradigmas formularios en torno al héroe, ya sea en películas, ya sea en obras literarias, tienden a construirse como ventajas propias (a veces injustificadas) con las que le es posible superar las adversidades que la trama le presenta; como es recurrente, aunque sea con un mínimo margen de error, el héroe sale victorioso o consigue escapar de la muerte.

Máiquez resulta esclarecedor, si se considera que la reacción del público es de sorpresa en vez de congruencia argumental: actualmente, se puede “valorar sobre todo la novedad, la originalidad y la sorpresa en vez de la belleza y la verdad” (2019, p. 44).

Narrativamente, pues, el arco de Ned Stark es completo; no necesitaba prolongación ni atribución de ventajas injustificadas que le permitieran sobrevivir, pues cumplió su propósito para el desarrollo de la serie: descubrir para la audiencia un secreto familiar, mientras servía de escudo temporal a su amigo, el rey Robert, frente a los peligros que se ceñían sobre su persona; mientras tanto, la trama entretejía un conflicto metafórico entre Ned Stark, el héroe trágico, y la divinidad némesis que se encargaría de castigar sus imprudencias, representada a través de la política y las relaciones de poder.



Las afirmaciones de Aristóteles sobre lo que resulta imprevisto dejan en claro cuándo un dramaturgo (o guionista) crea un producto valioso, a diferencia de uno que sólo apela a la sorpresa sin construcción argumental congruente que provoca en su audiencia el prejuicio con respecto a los *spoilers*:

Y, por otra parte, puesto que consideramos no sólo la imitación de acciones completas, sino de también de cosas que provocan temor y compasión, el temor y la compasión no ocurren con intensidad cuando sobrevienen de forma inesperada, sino cuando lo hacen en mutua conexión. (...) De este modo, es oportuno decir que tal tipo de tramas son las más bellas (Aristóteles, 2016 pp. 1-4 y 10-11).

Esta idea halla un complemento en las teorías modernas sobre la naturaleza del suspenso (más adelante se volverá a referir este tema) y el origen del *spoiler*, que Jenkins (citado por Oliveira *et al.*, 2016, p. 3) atribuye a la diferencia temporal y geográfica que no alcanzaba a cubrirse con los viejos medios de comunicación con el advenimiento de Internet (Glebatis y McElrath, 2016, p. 5581; Benton y Hill, 2012, p. 2); la primera puede considerarse una herramienta para narrar desenlaces inesperados que, si bien pueden comprenderse como característicos de ciertos géneros narrativos en los que se espera algún giro sorpresivo de la trama, construyen más bien situaciones emocionalmente sólidas gracias precisamente a la anticipación. Leavitt y Christenfeld, en las conclusiones de su experimento, verbalizan este fenómeno de la siguiente manera: “Writers use their artistry to make stories interesting, to engage readers, and to surprise them, but we found that giving away these surprises makes readers like stories better”; por su parte, Carroll (2010) considera tres aspectos relevantes de lo que llama “la paradoja del suspenso” que conectan con lo que Aristóteles refiere sobre la falta de intensidad en las situaciones inesperadas de una trama:

1. If a fiction is experienced with suspense by an audience, then the outcome of the events that give rise to the suspense must be uncertain to audiences.
2. It is a fact that audiences experience fictions with suspense in cases where they have already seen, heard, or read the fictions in question.



3. But if audiences have already seen, heard, or read a fiction, then they know (and are certain) of the relevant outcomes. (p. 256).

Por lo tanto, con lo dicho hasta el momento se puede afirmar que la serie *Juego de tronos* (2011) en su primera temporada es un ejemplo sobre cómo los desenlaces anticipados ofrecen más posibilidades de construir mejores tramas y más atractivas emocionalmente. Glebatis y McElrath expresan el contenido de los estudios sobre los “beneficios” del *spoiler* de la siguiente manera: “studies have also identified many spoiler functions that go beyond the traditional negative spoiler connotations. Scholars have described social, cognitive, and emotional benefits to viewers’ strategic engagement with spoilers” (2016, p. 5582).

Como se ahondará a continuación, el asesinato de Ned Stark confiere a la trama una narrativa anticipada y su arco argumental ha sido construido con un fin específico, completo en su elocución y esperado en su calidad de suspenso, lo que explica el despliegue emocional con que los espectadores reciben los efectos de sus acciones.

### 3. Conflicto y solución: congruencia entre suspenso y narrativa

La historia<sup>4</sup> en la que está basado *Juego de tronos* (2011), a 9 años desde que se estrenó el noveno capítulo de la primera temporada,<sup>5</sup> se ha vuelto ya de dominio público. Quien no haya visto la serie y se aventure a verla por primera vez, encontrará muy posiblemente bastante familiar el desenlace que ocurre con el personaje de Ned Stark e incluso quizás esté consciente ya de los pormenores temáticos que rodean este evento televisivo.

---

<sup>4</sup> Quizá no es oportuno emplear el término “historia”, pues *Juego de tronos* constituye una narrativa de ficción, lo que equivale a decir que su argumento es representación diegética, no mimética. Una visión muy completa sobre teorías diegéticas y miméticas es expuesta por Bordwell en *La narración en el cine de ficción* (1996, p. 3-26). No obstante, mantengo el término “historia” por tratarse de una referencia semántica que incluye los conceptos “trama” y “continuidad narrativa”.

<sup>5</sup> El capítulo en el que Ned Stark muere, dirigido por Alan Taylor, se intituló “Baelor” y fue emitido el 12 de junio de 2011; fue el noveno de la primera temporada.



Por lo tanto, es posible afirmar que la construcción narrativa en torno a la serie tiene una intención cada vez menos impresionante, es decir, su principal función narrativa se ha vuelto paradigmática; prueba de ello es que su influencia ha incidido *a posteriori* en fenómenos cinematográficos, como *Avengers: Infinity war*,<sup>6</sup> en los cuales se pretende una reacción emotiva del público, sobre todo empática; a partir de montajes en los que se calcula el uso de la violencia, cual sucede con el asesinato de Ned Stark, sus narrativas cumplen el requisito de la congruencia entre las decisiones tomadas por el o los personajes involucrados y las consecuencias que provocan.

La muerte de Ned Stark, por lo tanto, se puede considerar actualmente un paradigma no de subversión de expectativas narrativas o de construcción del personaje, sino de congruencia argumental y uso correcto de la violencia. Write (Sage Hyden) (2016) afirmaba que, precisamente, la decapitación de Ned Stark representa sólo “una mera formalidad” a la hora de comprender la reacción emocional que pretendía el guión de la serie: en la confesión de traición que Ned realiza justo antes de su decapitación ante el pueblo de Kingslanding por orden del nuevo rey, Joffrey Baratheon, se cifran las claves de por qué su arco argumental ha terminado para los propósitos de la serie.

Consecuentemente, en caso de que la muerte de Ned Stark no se hubiera producido después de su confesión de traición, el arco de Ned Stark hubiese sufrido una prolongación innecesaria que posiblemente habría hecho de él un personaje sin aportaciones significativas a la trama, como sucedió con muchos de los personajes de la octava temporada de la serie que ya no aportaban narrativamente algo significativo al desarrollo de la trama y cuyos arcos argumentales se prolongaron innecesariamente, subvirtiendo paradójicamente las expectativas que habían cimentado, desde un principio, los creadores de la serie.

Por lo tanto, el conocimiento anticipado de la muerte de Ned Stark constituye un *spoiler* que no merma la calidad dramática de la serie ni la respuesta emocional que se pretendía

---

<sup>6</sup> Ésta es una apreciación totalmente mía, basada en consideraciones subjetivas sobre estilo e influencia narrativa, por lo que situó el “legado” de *Juego de tronos* en una dimensión de impacto también para el carácter narrativo de guión de cine.



narrativamente en el espectador; de hecho, la construcción del personaje a través de su travesía en la política del reino mantiene la atención sobre su desarrollo y no sobre su final, lo que Johnson y Rosenbaum asocian con el modo en que los televidentes se involucran en el contenido de la serie (2018, p. 585-586). En otras palabras, Ned Stark ejemplifica muy bien la noción de que es preferible el *cómo* un mito<sup>7</sup> o un personaje se resuelve en la trama y no *qué* es lo que ocurre con él.

Ahora bien, si se revisa la serie con una interpretación metafórica, la muerte de Ned Stark manifiesta cierto apego a elementos arquetípicos del héroe trágico. Sara Molpeceres, al revisar los símbolos que representan el poder en *Juego de tronos* (2011), asigna al rey Joffrey Baratheon el símbolo del poder sin legitimidad (2016, p. 2033), con lo que da a entender indirectamente que sus decretos y órdenes suponen elocuciones arbitrarias de uso de la violencia; tal idea, según me parece, acentúa mucho más la respuesta emocional de la audiencia ante la decapitación de Ned Stark: el personaje no sólo muere injustamente, sino también su muerte parece impropia de un héroe épico, con toda la pompa triunfante que conllevaría.

Ned Stark confiesa traición precisamente en aras del bien ajeno: la seguridad de sus hijas, Arya y Sansa Stark, quienes se encuentran a merced del rey y de la casa regente; lo hace también en favor de la salvaguarda de su propia casa, la casa Stark, gobernadora del Norte, pero en peligro de quedar estigmatizada por una falsa acusación. Este tratamiento del personaje de Ned Stark pone en evidencia un sacrificio trágico semejante al que sufren arquetipos recurrentes en los dramas griegos, como Antígona en la tragedia homónima de Sófocles (2000) o Prometeo en el *Prometeo encadenado* de Esquilo (1982).<sup>8</sup>

La decapitación de Ned Stark, bajo esta óptica, induce el efecto catártico esperado en las construcciones narrativas propias de la tragedia griega, pues transmite la idea de que la transgresión de los valores y la soberbia merecen un castigo y los dioses simbólicamente se

---

<sup>7</sup> Aristóteles designa con la palabra *mythos* tanto a la trama dramática estilizada por el dramaturgo como al material de dominio público en el que se basa. La uso aquí con el primer significado, pues considero que el término “mito” aún conserva semánticamente esa fuerza narrativa cercana a la acepción “adaptación” o “construcción narrativa artificial”.

<sup>8</sup> Para ampliar más el panorama sobre aspectos recurrentes de tragedia en narrativas audiovisuales, Antonio Aguilera (2017) refiere detalladamente algunos de ellos en su artículo “Arturo Ripstein, un cine entre tragedia griega y naturalismo”, mediante el análisis de contenidos temáticos y personajes.



encargan de prepararlo, tal como explica Andrés Botero (2016) sobre la base de la iusfilosofía (p. 310- 311). Más arriba se refirió este aspecto de la correspondencia divinidad-héroe, al anunciar cómo el poder y la política actúan como los antagonistas del héroe principal de la primera temporada de *Juego de tronos* (2011).

Ned Stark, si bien no muestra rasgos de esa soberbia castigable, como sí lo muestran personajes abiertamente identificables con tal arquetipo (el ejemplo que me parece más destacable es Jerjes en la tragedia *Los Persas* de Esquilo, 1982), se hace merecedor del castigo “divino” debido a su ingenuidad y al mal manejo de las relaciones de poder; como dije antes, es un personaje que muestra todo el tiempo un sentido del honor y del deber impermeables (incluso, tal honor se hace patente en otros momentos de la serie en que sus acciones acentúan tal carácter al referirse a su trayectoria como guerrero), pero tales características morales no lo convierten en un buen político. Es precisamente esa actitud tan honrosa la que resulta lacerante en un contexto en el que el poder se manifiesta bajo el subtexto de una deidad que manipula las voluntades. Ned Stark es más bien un personaje identificable con el arquetipo de tragedias como el *Hipólito* de Eurípides (1991) o el *Edipo Rey* de Sófocles (2000).<sup>9</sup> De ahí que, por ejemplo, personajes de la serie como Petyr “Littlefinger” Baelish o Varys encajen perfectamente con esa naturaleza “divinizada” del poder y, en consecuencia, sus arcos argumentales no se vean como transgresores del orden natural del reino.

En conclusión, Ned Stark es un personaje cuya construcción moral, psicológica y narrativa lo llevó necesaria y oportunamente a tener la posición de héroe trágico que lo condujo hasta su decapitación; cuando afirmo que fue necesaria y oportunamente, me refiero a que su arco argumental quedó completo y las causas que lo condujeron a su muerte están perfectamente justificadas en ámbitos de simbolismo divino y representación trágica.

---

<sup>9</sup> Me parece oportuno volver a señalar el estudio de Andrés Botero (2016) “La tragedia colombiana vista desde el cine: *Edipo alcalde* (1996)”, pues me parece interesante el énfasis que pone en analizar la reminiscencia que el personaje de la película que refiere guarda con el arquetipo original de la tragedia de Sófocles, tal como refiero yo al afirmar el paralelismo entre Ned Stark e Hipólito. Botero también se muestra congruente con cómo los pormenores de la trama moldean al personaje para hacerlo coherente con las decisiones que toma.



Entonces, conocer la muerte de Ned Stark antes de ver la primera temporada de *Juego de tronos* (2011) incrementa, de hecho, las posibilidades de que ésta sea una experiencia narrativa más satisfactoria y de que el interés del espectador se mantenga constante hasta un punto de catarsis; el uso de la violencia en ese momento coyuntural permite comprender que el desarrollo de la trama no se muestra subversiva con la calidad dramática que la serie desde el principio se encarga de cimentar.

#### **4. Sorpresa y suspenso: la herencia que recibe *Juego de tronos* de sus modelos narrativos para la des-estigmatización del *spoiler***

Jonathan Gray (2010) considera al *spoiler* como un paratexto; afirma que un paratexto es un elemento que “rodea los textos, las audiencias y la industria, como una parte que ocurre orgánica y naturalmente en nuestro entorno mediático, como lo son las películas y la televisión mismas” (2010, p. 23). El *spoiler* como paratexto es relevante para considerar cómo las redes comunicativas contemporáneas enriquecen el significado de la fuerza discursiva audiovisual; es decir, permiten manifestar más significado del que tiene un texto *per se* y llevar su lectura hasta instancias de interpretación extradiegética, como la intertextualidad.

*Juego de tronos* (2011) no ha sido el primer “texto” en manifestar este elemento paratextual como forma de transmitir un mensaje o construir una trama original.<sup>10</sup> Directores como Alfred Hitchcock con *Psycho* o Martin Scorsese con *Shutter Island* dedicaron esfuerzos en conseguir reacciones en la audiencia que, en un inicio, fuesen percibidas como sorprendidas; sin embargo, mediante las condición paratextual del *spoiler*, aquellas se han mostrado como experiencias enriquecedoras capaces de atraer la atención de un espectador en el *cómo* la trama se desenvuelve y no en el *qué* giro de trama produjo la sorpresa.

---

<sup>10</sup> Me parece imprescindible señalar aquí una de las características más funcionales del paratexto: su capacidad para preparar a la audiencia para abordar otros textos; Gray (2010) precisamente afirma que, mientras los paratextos pueden existir sin una fuente, un texto no puede existir sin paratextos (p. 25); ello demuestra, en última instancia, que la interpretación se cimienta en gran medida en la vigencia que tienen los paratextos antes de visionar una serie.



La industria cinematográfica moderna, pues, parece estar fundamentada en este último elemento; así, las situaciones que resuelven un conflicto parecen mostrar más una subversión de la trama que la construcción de un desarrollo congruente y necesario para producir una catarsis. En cambio, esos ejemplos cinematográficos de Hitchcock y Scorsese sí basan en una construcción coherente sus tramas, de modo que un *spoiler* sobre el final supondría no sólo un enriquecimiento en la calidad dramática percibida por el espectador, sino que haría también más satisfactorio y catártico el visionado.

Entonces, el núcleo narrativo en el que se cifra tal enriquecimiento y tal incremento de satisfacción es el suspenso. Tal como me parece, éste funciona como una de las condiciones para evitar que un guionista o director subvierta las expectativas que él mismo construye. Para Noël Carroll (2010), el suspenso es una respuesta emocional inherente a la narrativa de ficción (2010, p. 256); sin embargo, oportunamente considera que una de sus características es la incertidumbre: “Suspense is an emotion that besets us when we are confronted with narrative fictions that focus our attention on courses of events about whose outcomes, in the standard case, we are acutely aware that we are uncertain” (p. 257); esta afirmación refleja precisamente la situación que tiene la posición de Ned Stark en el desenlace de su arco argumental. Incertidumbre no significa ignorancia en la misma medida en que suspenso no significa sorpresa; el término incertidumbre, como lo usa Carroll, es más que nada una anticipación de lo que acontece dentro de un espacio narrativo que plantea un desconocimiento sobre cuándo acontece.

Un ejemplo fílmico de esta naturaleza se encuentra en el plano secuencia inicial de la película *Touch of evil* de Orson Welles; en tal secuencia se muestra cómo un personaje coloca una bomba dentro de la cajuela de un automóvil; a medida que éste avanza por las calles fronterizas entre Estados Unidos y México, la escena acumula tensión; esta acumulación de tensión refiere análogamente una construcción coherente en el arco argumental de un personaje, tal como sucede con Ned Stark: la audiencia sabe que la bomba estallará, pero no sabe cuándo; la película recoge el sonido del reloj de la bomba a medida que el auto avanza y por poco más de dos minutos intenta satisfacer la expectativa que ha cimentado al pretender que el espectador reaccione en



consecuencia cuando la bomba estalle. Lo relevante de esta escena es el *cómo*, no el *qué*. Algo similar podría decirse de la secuencia inicial de *Bastardos sin gloria*; durante ésta, el director Quentin Tarantino establece un fuerte suspenso anunciando el final trágico de la secuencia al mostrar, en un plano cenital, a uno de los personajes principales ocultos bajo el piso de la casa.

Ned Stark como personaje no representa una suerte de elemento narrativo en el que se acumula una cada vez mayor tensión; por lo tanto, es una directriz de suspenso para la cual su muerte, como antes se estableció, constituye un mero formalismo diegético, cuya condición visual más impresionante es un manejo preciso de la violencia gráfica. Ya Sófocles la había usado en *Edipo Rey* (2000) al mostrar los ojos ensangrentados del personaje hacia el final del drama. De hecho, si atendemos a los fundamentos del arco argumental de Ned Stark, es posible apreciar que hay una clara anticipación de su destino a través de la muerte de su antecesor en el mismo cargo que Ned ocupa durante la primera temporada, el de Mano del rey<sup>11</sup>. Su antecesor como Mano del rey fue Jon Arryn, un personaje ausente; él, empero, anticipa la directriz narrativa de Ned, pues éste, durante la mayor parte de su arco argumental, realiza las mismas acciones que aquél y la trama da pistas al espectador de que sus indagaciones sobre el origen incestuoso del rey Jeffrey lo conducirán al mismo destino que Jon Arryn tuvo.

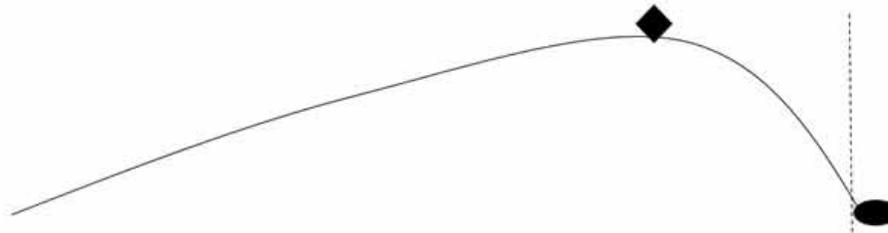
Si consideramos gráficamente el arco argumental de Ned Stark, la curva adquiere una representación esquemática (**Gráfico 1**) que reproduce su ascenso al poder, un punto de inflexión que lo precipita hacia el declive de su cargo y su “abrupta muerte”:<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Este título le vale a su detentador un lugar prominente como consejero del monarca en turno, así como facultades casi plenipotenciarias en la corte real, pues el rey delega muchas de sus funciones al personaje que ocupa este cargo.

<sup>12</sup> El esquema que aquí se muestra es de mi completa autoría.



Gráfico 1



Propuesta esquemática del arco argumental de Ned Stark.

Fuente: Elaboración propia.

El **Gráfico 1** muestra el ascenso de Ned desde guardián del norte hasta Mano del Rey, mientras que una caída *in continuum* viene dada justo luego del clímax del arco (la figura con forma de rombo), que tiene lugar antes de la muerte del rey Robert Baratheon; su última voluntad, de hecho, beneficia a Ned, pero termina volviéndose la causa de su declive. La línea punteada representa la confesión de traición que éste realiza en público justo antes de ser decapitado; esa confesión y la orden de Jeffrey de decapitarlo (figura con forma de óvalo) son las que simbólicamente establecen el término de su arco. Su decapitación se forja, así como una condición esperada por la directriz narrativa.

En esta representación gráfica también se observa el diseño de una lógica narrativa precisa; el guión, por ende, queda imposibilitado para hacer prolongar la existencia de Ned Stark como personaje; de hecho, parece innecesario salvarlo si se toman en consideración los futuros acontecimientos. Sin embargo, su asesinato se percibe como una sorpresa y, por lo tanto, ese *spoiler* es erróneamente tomado como un demérito a la emoción del suspenso narrativo (Glebatis y McElrath, 2016, p. 5587), debido básicamente a lo que García Máiquez expresa como un “síntoma de nuestra relación con la cultura y el arte” (2019, p. 44): mostrar *spoilers* o anticipar momentos cruciales para una trama es una práctica estigmatizada *a priori* en la actual cultura audiovisual.



Una pregunta consecuente aquí es: ¿cuáles serían las consecuencias de esa estigmatización del *spoiler* en el ámbito de la apreciación de una trama coherente y bien construida? Si los guionistas frecuentemente recurren al uso de momentos inesperados o “sorpresivos” para la resolución del nudo narrativo o para desencadenar el final, por más que la trama tenga una construcción coherente, entonces resulta necesario des-estigmatizar el *spoiler*; cuando menos, habría que pensar en éste como un paratexto (Oliveira, *et al.*, 2016, p. 4) con miras a obtener de la audiencia una exaltación emotiva, satisfactoria o no. La reacción obtenida con la muerte de Ned Stark es empática, es decir, emocionalmente funcional; de ahí que una construcción basada en la tensión causada por elementos de suspenso y congruencia narrativa sea su principal característica.

El problema con el *spoiler* y el estigma tan negativo que culturalmente carga es que dificulta mucho, como refiere García Máiquez, la enseñanza, la crítica y la profundización (yo añadiría que dificulta también el trabajo académico sobre cine), en vez de enriquecerlas (2019, p. 44); es por ello que se hace oportuno promover un cambio en la forma de ver una narrativa anticipada o anunciada, lo cual alejaría la atención de los espectadores en la trama, es decir, al mito que ya se conoce (el *qué*); a la vez, dirigiría la hacia la forma, el significado, la construcción, los adornos estilísticos (en retórica se le conocen como “elocución”) y sus artificios estructurales (el *cómo*), es decir, al aspecto artístico de un material narrativo.

## 5. Conclusiones

El *spoiler* se ha manifestado de forma sistemática a lo largo de la narrativa audiovisual contemporánea como una reacción sorpresiva a una expectativa creada por la audiencia; no obstante, en realidad pertenece al terreno de la construcción argumental de un personaje y la anticipación a la experiencia visual no supone una disminución en su disfrute; por el contrario, tal anticipación es más bien motivo de un incremento de ese disfrute, pues, al considerar al *spoiler* sin el estigma que tiene en la actualidad, una experiencia cinematográfica antepone la calidad argumental y la profundidad narrativa a la mera consideración de la trama como contenido temático.



Glebatis y McElrath-Hart, siguiendo a Deggans, a propósito de *Juego de tronos*, (2016, p. 5587), coinciden en que ciertamente existe una actitud adversa a la idea del *spoiler*, pero que también su faceta “positiva” puede manifestar una garantía de suspenso y, por ende, mejorar el estado emocional del espectador, según se ha inferido a partir lo establecido por Carroll.

Puesto que se consideraron análisis narrativos que inciden en cómo históricamente la cultura del *spoiler* no tiene pertinencia en un contexto preceptivo, sobre todo en lo concerniente a la doctrina aristotélica, se puede inferir que la reacción sorpresiva que se diseña muchas veces para mantener la atención de un público es inferior a la construcción argumental coherente y sólida de una película o serie; en otras palabras, incluso anticipando aspectos del desarrollo o del desenlace, la expectativa emocional no demerita la calidad artística de una narración.

La muerte del personaje Ned Stark en la serie *Juego de tronos*, luego de revisar su arco argumental y exponer las causas funcionales que rodean a su decapitación, ha sido de gran utilidad para evidenciar que la satisfacción obtenida al ver una película o serie televisiva no depende del grado de sorpresa con que se manifieste la trama, sino del grado de suspenso narrativo y de diseño estructural que el guión presenta; las teorías que se expusieron en su mayoría demuestran que la relación entre *spoiler* y disfrute dependen de una serie de factores; sin embargo, el principal mecanismo para considerar el aspecto positivo del conocimiento anticipado es el hecho de que resulta una garantía de suspenso.

Se infiere así que el drama griego es un antecedente de la superioridad del suspenso sobre la sorpresa; el testimonio de Aristóteles ha sido imprescindible: el conocimiento de los mitos que daban origen a la trama de las tragedias no constituía un demérito que supusiera una experiencia narrativa menos catártica. A este respecto, el experimento de Leavitt y Christenfeld ha sido paradigmático para evaluar internamente el desarrollo de la temporada en cuestión y la anticipación a la experiencia narrativa.

En conclusión, el trabajo literario y audiovisual de calidad producirá siempre una experiencia satisfactoria mayor a medida que el conocimiento del desenlace o de las peripecias que acontecen



se establezca dentro de un marco narrativo que construya un grado de incertidumbre a partir de suspenso y anticipación.

## Referencias:

- Aguilera, A. (2017). Arturo Ripstein, un cine entre tragedia griega y naturalismo. *Procesos Históricos. Revista de Historia y Ciencias Sociales*, (31), 107-122.
- Aristóteles. (2016). *Poética*. (García Bacca, J. D., Trad.). México: Instituto de Investigaciones Filológicas (Bibliotheca Scriptorum Graecorum et Romanorum Mexicana).
- Benioff, D. y Weiss, D. B. (2011). *Juego de tronos* [serie de televisión]. Warner Bros. Television, EU.: HBO.
- Benton, A. y Hill, S. (2012). The spoiler effect?: Designing social TV content that promotes ongoing WOM. In *Conference on Information Systems and Technology, Arizona*, 1-26.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. (Vázquez Mota, P., Trad.). España: Paidós.
- Botero, A. (2016). La tragedia colombiana vista desde el cine: Edipo alcalde (1996). *Revista de derecho Universidad del Norte*, 45, 295-326.
- Carroll, N. (2010). The Paradox of Suspense. En *Beyond Aesthetics. Philosophical Essays* (pp. 254-270). University of Wisconsin, Madison: Cambridge University Press.
- Esquilo. (1982). *Tragedias. Los persas. Los siete contra Tebas. Las suplicantes. Agamenón. Las coéforas. Las Euménides. Prometeo encadenado*. (Perea, B., Trad.). Madrid: Gredos.
- Eurípides. (1991). *Tragedias I: El cíclope. Alceste. Medea. Los Heráclidas. Hipólito. Andrómaca. Hécuba*. (Medina González, A. y López Pérez, J. A., Trad.). Madrid: Gredos.
- Falls, A. (2014). The Spoiler Effect: How spoilers affect our perceptions of film and TV. *Undergraduate Research Posters*. Poster 38.
- García, E. (2019). Exaltación del spoiler. *Nuestro Tiempo*, 702, 44.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. (C. F. Prieto, Trad.). España: Taurus.



- Glebatis, L., McElrath-Hart N. (2016). The Television Spoiler Nuisance Rationale. *International Journal of Communication*, 10, 5580-5597.
- Gray, J. (2010). *Show sold separately promos. Spoilers and other media paratexts*. New York: The New York University Press.
- Hernández, R.; Fernández, C.; y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Write, J. (13 de septiembre de 2016). What Writers Should Learn From Game of Thrones. [Archivo de video]. <https://www.youtube.com/watch?v=2rhMu6FFJPw&index=1&list=PLAjlVpUaSWza0-ZdD5PM21lySsKrfue4&t=214s>
- Johnson, B. K. y Rosenbaum, J. E. (2018). (Don't) Tell me how it ends: Spoilers, enjoyment, and involvement in television and film. *Media psychology*, 21(4), 582-612.
- Leavitt, J. D., Christenfeld, N. J. S. (2011). Story Spoilers Don't Spoil Stories. *Psychological Science*, XX(X), 1-3.
- Mitry, J. (1986). *Estética y psicología del cine*. (Palacios More, R., trad.). Madrid: Siglo XXI Editores.
- Molpeceres, S. (2016). Podemos: discurso retórico, Juego de tronos, redes sociales. Construyendo nuevas identidades políticas. *Opción*, 32 (12), 2019-2043.
- Sófocles. (2000). *Tragedias. Ajax. Antígona. Edipo Rey. Electra. Edipo en Colono*. (Alamillo, A. Trad.). Madrid: Gredos.
- Oliveira, T., Mermaridis, M. y Melo da Silva, C. (2016). Spoiler alert!: Uma pesquisa quantitativa sobre o consumo de spoiler de ficção seriada televisiva. *II Jornada Internacional GEMInIS*. Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 1-15.