



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

**Análisis del Cliffhanger como recurso narrativo de expectación  
de una serie televisiva, Lima, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Ciencias de la Comunicación**

**AUTORA:**

Coba Flores, Cristal Aylin (orcid.org/0000-0002-6327-9008)

**ASESOR:**

Mgtr. Moreno Lopez, Wilder Emilio (orcid.org/0000-0003-3151-3848)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA – PERÚ

2022

**DEDICATORIA:**

A mi madre, pues sin ella no lo habría logrado, por siempre amarme incondicionalmente, guiarme y apoyarme en mi formación profesional.

A mi padre, que me enseñó a seguir adelante incluso cuando las circunstancias se vuelven difíciles, y por su amor incondicional.

**AGRADECIMIENTO:**

A mis hermanas que me enseñaron que incluso lo imposible se puede lograr si se hace paso a paso.

A mi novio quien es la persona que más me aconseja, motiva y confía en mí en el desarrollo de la tesis.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Resumen .....	vi
Abstract .....	vii
<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>4</b>
<b>III. METODOLOGÍA .....</b>	<b>11</b>
<b>3.1 Tipo y Diseño de Investigación .....</b>	<b>11</b>
<b>3.1.1 Tipo y Diseño de Investigación .....</b>	<b>11</b>
<b>3.1.2 Diseño de Investigación .....</b>	<b>11</b>
<b>3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización .....</b>	<b>11</b>
<b>3.3 Escenario de estudio .....</b>	<b>12</b>
<b>3.4 Participantes .....</b>	<b>12</b>
<b>3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....</b>	<b>13</b>
<b>3.6 Procedimientos .....</b>	<b>13</b>
<b>3.7 Rigor científico .....</b>	<b>13</b>
<b>3.8 Método de análisis de información .....</b>	<b>14</b>
<b>3.9 Aspectos éticos .....</b>	<b>15</b>
<b>IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>17</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>40</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>41</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>42</b>
<b>ANEXOS</b>	

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 1)</b> .....	17
<b>Tabla 2: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 2)</b> .....	19
<b>Tabla 3: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 3)</b> .....	21
<b>Tabla 4: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 4)</b> .....	23
<b>Tabla 5: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 5)</b> .....	25
<b>Tabla 6: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 6)</b> .....	27
<b>Tabla 7: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 7)</b> .....	29
<b>Tabla 8: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 8)</b> .....	31
<b>Tabla 9: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 9)</b> .....	33

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación estableció como objetivo analizar los cliffhangers como recurso narrativo de expectación en la serie el juego del calamar, Lima, 2022. Se realizó un enfoque cualitativo de tipo aplicada, de nivel hermenéutico, con un diseño de estudio de caso. Se utilizó la técnica de observación y el instrumento denominado guía de observación. Como resultado general, se confirmó que el uso del cliffhanger como recurso narrativo de expectación en la serie “El Juego del Calamar” se desarrolló basado en elementos básicos. La interrupción en los momentos más relevantes o decisivos de la historia logró aumentar la curiosidad de los espectadores y crear expectativas sobre lo que podría suceder, fidelizando a la audiencia por su buen uso, sin abusar de ello. Se concluyó que el cliffhanger como recurso narrativo de expectación se presentó en la serie “El Juego del Calamar” a través de diferentes tipologías, como el interepisódico e intraepisódico, para crear expectativas y fidelizar a la audiencia. Asimismo, es un recurso clave y necesario para las obras audiovisuales, ya que transmite una sensación de incertidumbre al público y enriquecen el contenido de la trama junto con todos los elementos narrativos.

**Palabras clave:** cliffhanger, recurso narrativo, expectación, interepisódico, intraepisódico.

## **ABSTRACT**

The present research work established the objective of analyzing cliffhangers as a narrative resource of expectation in the series "El Juego del Calamar", Lima, 2022. A qualitative approach of an applied type, hermeneutic level, with a case study design was carried out. The observation technique and the observation guide instrument were used. As a general result, it was confirmed that the use of the cliffhanger as a narrative resource of expectation in the series "The Squid Game" was developed based on basic elements. The interruption in the most relevant or decisive moments of the story managed to increase the curiosity of the viewers and create expectations about what could happen, building audience loyalty through its good use, without abusing it. It was concluded that the cliffhanger as a narrative resource of expectation was presented in the series "El Juego del Calamar" through different typologies, such as interepisodic and intraepisodic, to create expectations and build audience loyalty. Likewise, it is a key and necessary resource for audiovisual works, since it conveys a sense of uncertainty to the audience and enriches the content of the plot along with all the narrative elements.

**Keywords:** cliffhanger, narrative device, expectation, interepisode, intraepisode.

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, todos los proyectos audiovisuales de suspenso pretenden captar y mantener el interés del espectador para garantizar que vean la continuidad, de manera que hay diversas funciones narrativas en las que se puede despertar esa ansiada fidelización en sus obras. Uno de estos recursos más resaltables, muy popular en los últimos años y que aseguran el triunfo, desde luego es el uso de los cliffhangers, su empleo en las series de televisión y de streaming han trascendido a grandes audiencias por su gran ingenio en los recursos narrativos, las tramas y la calidad visual. Esto deberá emplearse en una circunstancia de conflicto, acompañado del suspenso para más adelante mostrar una continuación que supere las expectativas de los usuarios.

El cliffhanger al interrumpir la información inacabada, causará un clima de suspenso; ahí se presentará el recurso de expectación, ocasionando que el sinnúmero de consumidores que gozan de ver este tipo de contenido, revivan ese momento para que se interesen y queden atrapados con posibilidades de qué pasará después; esta curiosidad los invadirá para que sigan visualizando la continuación, logrando que varias series en distintas plataformas de streaming y televisivas se adapten como modelos de cultura, logrando establecerse como un elemento importante de entretenimiento por el público en general, de modo que el nivel de producción en series seguirá aumentando su cantidad con diversos géneros en distintas plataformas audiovisuales.

En este trabajo de investigación, se tuvo como objeto de estudio la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”. Esta serie coreana, fue creada por Hwang Dong-hyuk y se lanzó el 17 de setiembre del 2021. La serie trata sobre una jerarquía que abusa de las personas por sus problemas económicos, llevándolos a diversas pruebas donde luchan por su vida. Mangalindan (2021), Según Lyst Insights, la serie ya está teniendo un efecto cultural a nivel mundial, ya que los memes en las redes sociales y las búsquedas de zapatillas de estilo retro similares a la serie han incrementado en un 97%. Expandiéndose rápidamente a través de distintos formatos, medios, videojuegos, ilustraciones, venta de disfraces para Halloween y eventos infantiles. Pérez (2021).

Esta serie se convirtió en todo un fenómeno popular y es un éxito de Netflix, atrayendo a los espectadores con su trama distópica de personas endeudadas que participan en juegos infantiles. Si ganan, se vuelven ricos; si pierden, mueren. Es realmente entretenida, con cliffhangers al final de cada episodio que aseguran que el público regresará en busca de más *Boo* (2021). La serie maneja bien las circunstancias críticas que presenta, puesto que las diferencias entre los numerosos juegos aumentan el impacto de las consecuencias. Asimismo, el suspenso está bien gestionado, ya que sabe cómo generar en el espectador un deseo de continuar consumiendo los capítulos y cómo utilizar los cliffhangers de forma eficaz, evitando su uso excesivo de este recurso. Zorrilla (2021).

Solà Gimferrer (2021), describe la serie “El juego del calamar” como “un entretenimiento sádico, bien rodado y dramáticamente efectivo”. Como resultado por su buen uso de los cliffhangers y su trama de suspenso, esto los ha llevado a superar muchas series favoritas de las plataformas de streaming y gracias a la gran acogida que obtuvo, se posicionó como la serie más exitosa de Netflix hasta la fecha. Anderson (2022). Por consiguiente, se planteó la siguiente interrogante como problema general del proyecto de investigación, ¿De qué manera se presentan los cliffhangers como recurso narrativo de expectación en la serie “El Juego del Calamar”?

El presente trabajo de investigación se justificó dentro de tres ámbitos, cuenta con una justificación de la teoría narrativa audiovisual, que se presenta como un ámbito idóneo para entender las dos direcciones donde se deriva la narración y la reacción del público, teniendo en cuenta la relevancia de los componentes que participan en su creación. Cárdenas (2019), explica que la narrativa audiovisual tiene la capacidad de reproducir una trama mediante el uso de imágenes y sonidos, con respecto a todos los elementos de la trama, requiriendo una pauta de acontecimientos dirigida a temas específicos incluidos en la historia, de la misma manera que formando parte de un espacio y un tiempo específicos, por el eventual proceso de seguimiento que tienen todos los relatos.

Es por ello, que el cliffhanger hoy en día es uno de los recursos narrativos más empleados e importantes en la narrativa audiovisual, debido a que ha convertido a muchas series de suspenso en las preferidas por los espectadores, por su buen

empleo y giros que se dan en la historia. Pero la escasez de trabajos académicos en este campo de estudio, peor aún en español, lo cual significa una gran desventaja en las propuestas teóricas, ya que tienen una aplicación muy ambigua de los conceptos y una carencia en los análisis audiovisuales en la actualidad. Por esta razón, se analizó los cliffhangers para poder tener una mejor comprensión del término, se dio a conocer sus diferentes tipologías y la importancia de emplear el Cliffhanger según la intensidad del momento para que esta sea todo un fenómeno de éxito mundial.

El estudio presenta una justificación práctica, porque con el apoyo del instrumento de investigación, se abordó el análisis del cliffhanger en los capítulos de la primera temporada, con el objetivo de analizar el cliffhanger como un recurso narrativo necesario en las series de suspenso. Esto contribuirá a la carrera de Ciencias de la Comunicación, para esclarecer la relevancia de conocer este recurso, ayudará a comprender el poder de fidelización que tiene en los espectadores y servirá para mejorar las próximas producciones audiovisuales. Otra razón por la que se debería investigar es que no se han encontrado trabajos académicos a nivel nacional en este ámbito, por lo que aportará como referencia para próximas investigaciones.

Por último, en el aspecto metodológico, se demostró la importancia del análisis del cliffhanger como recurso narrativo de expectación en la serie el juego del calamar, mediante sus tipologías que acompaña su naturaleza fracturada, sostiene un enfoque cualitativo de nivel hermenéutico, con la técnica de estudio de caso y como herramienta para la recolección de datos, se utilizó a partir de la guía de observación, lo cual nos permitió resaltar e interpretar las principales características de la variable que ayudaron a esclarecer la relevancia que tiene el emplear los cliffhangers y sus tipologías como recurso narrativo de expectación para mantener interesados y enganchados al público.

En consecuencia, se designó el objetivo general de este trabajo de investigación, analizar los cliffhangers como recurso narrativo de expectación en la serie el juego del calamar. Asimismo, se designaron los siguientes objetivos específicos, analizar las diferentes adaptaciones que tiene el cliffhanger interepisódico en la serie el juego del calamar, así como también analizar las diferentes adaptaciones que tiene el cliffhanger intraepisódico en la serie el juego del calamar.

## II. MARCO TEÓRICO

Ortiz (2021), tuvo como objetivo mostrar las características del cliffhanger. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de casos y un enfoque cualitativo, la muestra fue cuatro ejemplos donde se presencia el cliffhanger. Los resultados fueron que este recurso narrativo presenta características como la tensión, en un momento de la historia el suspenso afecta al personaje produciendo curiosidad y expectativa en el receptor por lo desconocido de lo que ocurrirá. Amplitud, se debe a que el cliffhanger puede ser aplicado tanto a textos como en obras audiovisuales, lo importante es usarlo en el momento oportuno sin abusar de él. Variedad de exposición, puede abarcar en diferentes géneros en distintas formas, incluso en una frase, acción o imagen. Estructura, cuenta con una estructura coherente en la trama, es necesario que al emplearlo se realice el planteamiento y el tiempo de resolución es variable. Influencia en la memoria, al quedar interrumpida una escena causa el efecto Zeigarnik en el público influyendo en su memoria que permite recordar fácilmente lo inacabado. Dramatismo, funciona como un elemento que produce sensibilidad, puesto que normalmente el protagonista suele estar en peligro o al filo de la muerte.

McCaffrey (2020), tuvo como objetivo de investigación examinar los finales de los números de serie de Casa desolada y evaluar hasta qué punto Dickens utilizó estos finales para impulsar la historia, aumentar el dramatismo físico o emocional y mantener a los lectores comprometidos. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de caso y un enfoque cualitativo, la muestra fue los finales de los números de serie de Casa desolada en la novela Bleak House, su instrumento fue la observación. Los resultados fueron que los mismos aspectos multifacéticos y de múltiples capas pueden decirse de los finales numéricos de la novela. A veces son de gran suspense, otras veces son discretos y de bajo perfil. Estos finales sin cliffhangers permitían a los lectores desarrollar su simpatía por los personajes y funcionaban como momentos más lentos que daban a los lectores un respiro mental entre los cliffhangers. Sorprendentemente, los grandes cliffhangers son relativamente raros en Casa desolada, pero cuando Dickens los utiliza, lo hace con el máximo efecto dramático, ya que comprendió que el uso excesivo de finales impactantes y de gran suspense puede hacer que se sientan como trucos.

Tandian (2020), tuvo como objetivo analizar los patrones de cliffhanger en dos series web indonesias. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de casos y un enfoque cualitativo, la muestra fue analizar con la técnica del cliffhanger según James Scott Bell en dos series web tituladas *Sore: Esposas del Futuro* y *Filosofi Kopi La Serie: Ben y Jody*. Su instrumento fue la observación. Los resultados revelaron que el tipo de técnica de cliffhanger en ambas series web utilizan mayoritariamente sus episodios con un personaje tomando una decisión importante o un voto y una sorpresa. Mientras que las técnicas de cliffhanger menos utilizadas son el desastre inminente y el anuncio de un acontecimiento demoledor. En las dos series un episodio puede utilizar más de un tipo de técnica de cliffhanger según James Scott Bell, la diferencia de género y estilo de las dos series web hacen que el suspenso y los elementos de sorpresa estén envueltos en *Sore: Esposas del Futuro*, siendo así superior a *Filosofi Kopi La Serie: Ben y Jody*, también influye en la selección de las escenas de cliffhanger más pesadas. Por último, las dos series web también utilizan un final positivo porque el protagonista consigue su objetivo.

Keil y King (2019), tuvieron como objetivo abordar las limitaciones y desafíos temporales de la narración en serie en el cine, teniendo su propio carácter durante el período mudo, incluso antes de que el cliffhanger se convierta en un final de capítulo rutinario en los seriales de la década de 1910. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de casos y un enfoque cualitativo, la muestra fue en la serie *The Hazards of Helen* y la serie *A Woman in Grey*. Los resultados fueron que la narración en serie se organiza rígidamente al final del capítulo o de la serie en su conjunto, pero el final no es claramente el punto de la narración. Como es habitual después de 15 capítulos, la serie de cliffhanger se acaba donde quiera que estemos en ese momento, con algunas explicaciones apresuradas y quizás con un beso. Cada acción cambia la situación, pero la siguiente puede volver a cambiar todo. El mero flujo de la narración en serie parece ser el verdadero objetivo de la narrativa. Su incesante producción de historias pretende impulsarlas en el espacio, como Helen en su moto, para generar efectos espectaculares y lanzar otros capítulos aún más escandalosos que exploren variaciones de lo mismo.

Suñen (2018), tuvo como objetivo observar cómo la evolución en los últimos años de las series de ficción televisivas ha afectado al uso del recurso narrativo cliffhanger, en su definición, en su forma y en su uso en las series de suspense. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de casos descriptivos, la muestra estuvo conformada por ejemplos de diferentes seriales del género suspense, su instrumento fue la observación. Los resultados de la investigación fueron que el cliffhanger es un recurso narrativo que genera tensión dramática, interrumpiendo una acción para provocar suspense en el espectador y conseguir que este se enganche a la serie. Las series contemporáneas, con sus estructuras más complejas y sus fórmulas narrativas innovadoras, han provocado ciertas transformaciones que han afectado también al uso del cliffhanger. Así, los ejemplos aportados han confirmado que el cliffhanger ya no se utiliza solamente al final del episodio, sino que también se ubica dentro del capítulo y con nuevos patrones. Se pueden encontrar dos modelos de cliffhanger: el inter-episódico, que tiene lugar entre episodios o temporadas; o el intra-episódico, dentro del capítulo mismo.

Goudmand (2018), tuvo como objetivo analizar las estrategias a través de las cuales los guionistas intentan sorprender a la audiencia a pesar de la estandarización del cliffhanger y a pesar del largo tiempo entre temporadas. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de caso y un enfoque cualitativo, la muestra fue el cliffhanger final del último episodio de la segunda temporada de la serie Sherlock. Los resultados fueron que las habilidades narrativas y ficcionales de la audiencia se desarrollan gracias a una plétora de historias, el cliffhanger, a pesar de su aparente sencillez, resulta ser un complejo acto de equilibrio, ya que la repetición del efecto puede conducir al cansancio e incluso a una fuerte insatisfacción. Como manipulación visible de las estructuras narrativas, los cliffhangers suelen ser abordados con recelo por el público. Aunque mantiene la atención de la audiencia entre temporadas, el riesgo de evaluación negativa es proporcional a la intensidad del efecto de expectativa. Así, permiten a los creadores afirmar su autoridad sobre la historia y, más aún, las emociones del público, pero puede decaer su imagen si el resultado no está a la altura de la emoción generada.

Krutnik y Loock (2018), tuvieron como objetivo examinar diversas formas, contextos y narrativas de la serialidad cinematográfica, esbozando varios enfoques de un tema que es parte integral del cine y otros medios populares. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de casos y un enfoque cualitativo, la muestra fue de diferentes ejemplos de serialidad cinematográfica estadounidense en la década de 1910. Los resultados fueron la serialidad cinematográfica tiene el potencial de iniciar un reinicio igualmente productivo del estudio del cine popular, al centrar la atención en cómo los procedimientos para contar una historia familiar como una nueva historia, son factores cruciales en la producción y recepción cinematográfica dentro y a través de contextos culturales, históricos e industriales. Las narraciones extensas eran capaces de suscitar la asistencia regular y sistemática del público. Recursos narrativos como el cliffhanger y la recapitulación ayudaron a desarrollar un fuerte sentido de continuidad a través de episodios sucesivos. Formaban parte de un repertorio de técnicas de narración en serie que pretendían prolongar la narración e intensificar la inversión emocional del público en ella.

Morris (2017), tuvo como objetivo analizar la serialidad como una especie de paradigma cultural, un agente de unión intermedial que sirve para engendrar distintas interconexiones entre las formas de los medios de comunicación en la mente del público y para impulsarlo a un mayor consumo. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de casos y un enfoque cualitativo, la muestra fueron las encarnaciones franquicias de Buck Rogers y Ace Drummond. Los resultados fueron que la figura de Rickenbacker es fundamental en este proceso, ya que su asociación con un pasado histórico refleja la de Rogers con un futuro idealizado. El cliff-hanger fomenta no sólo el consumo adicional del producto Ace Drummond, sino también todo un estilo de vida imaginativo, con Rickenbacker identificado como su representación ideal. Esta reconfiguración sirve para aumentar la intensidad del plano de animación suspendida, un espacio imaginativo indefinido abierto en la mente del espectador por la interrupción narrativa del cliff-hanger del serial, en el que uno podría participar en el juego basado en la franquicia y ser animado a seguir consumiendo dichas franquicias a través de los medios de comunicación.

Smart (2017), tuvo como objetivo analizar la importancia de utilizar correctamente los cliffhangers con sus características para enganchar a la audiencia. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de caso y un enfoque cualitativo, la muestra fue ejemplos de escenas sobre un juicio por asesinato de seriales del género suspense. Su instrumento fue la observación. Los resultados de la investigación fueron que la mejor manera de enganchar a la audiencia y dejarlo con ganas de más, es que tenga un cliffhanger o varios. Los cliffhangers tienen tres características esenciales, la primera es que son a menudo peligrosos o de gran importancia, la segunda es que son posibles dos resultados opuestos y la tercera es que no se sabe cuál será el resultado hasta el último momento. Cada uno de estos pasos es fundamental para aprender lo que es un cliffhanger eficaz, sin este recurso no habría misterio. Toda la parte atractiva e interactiva de los cliffhangers es que da información y pistas con el fin de mantener al público adivinando hasta el punto de que tengan una conjetura en cuanto a lo que va a suceder, pero no lo saben realmente todavía, este término y método retórico es la forma más eficaz de dejar al público asombrado y comprometido con la historia todo el tiempo.

Baroni (2016), tuvo como objetivo revelar las funciones de la narrativa mimética del cliffhanger. Fue un estudio de tipo aplicado con diseño de estudio de casos, la muestra fue ejemplos en narratología en cómics, medios gráficos, capítulos de novelas y cuentos. Los resultados fueron que consiste en desincronizar el cierre textual de la resolución de la trama. La ruptura se asocia generalmente con un ritmo periódico de publicación, pero se pueden encontrar huellas atenuadas de la misma en la división de capítulos de la novela o en la sucesión de las páginas de una tira cómica, también en los cuentos como el género de los cuentos-trampa. El cliffhanger puede verse como una técnica comercial, pero también saca a la luz ciertas características esenciales de las narrativas miméticas, que aparecen como representaciones de eventos arraigados en la actualidad de una experiencia, dentro de la cual el mundo de la historia aparece como una matriz ontológicamente inestable de posibilidades correspondientes a su estado no resuelto. Como aclara la comparación con las telenovelas mediáticas, permite ofrecer una simulación de hechos que comprometen la responsabilidad ética o política del sujeto.

Mattos (2018), el cliffhanger, que se traduce en el sentido de colgado en un acantilado, es una interpretación potenciada del gancho clásico, puesto que corta la historia en un punto en el que los protagonistas se encuentran en una situación peligrosa. Suñen (2018) el Cliffhanger es un método empleado para buscar la fidelización del espectador, generando emoción, intriga y expectativa hacia la próxima entrega. Pérez (2020) El cliffhanger es un recurso narrativo y una herramienta que favorece a las obras audiovisuales que trata de elaborar un suspenso emocionante en un capítulo para atrapar al espectador, ya que logran persuadir a la gente para que continúen viendo la serie, aunque se resistan a ella. Cossalter (2021) Detener el relato en un momento en el que la historia aún no ha concluido, anima a los usuarios a prever cómo acabará el conflicto y la forma de resolver el desenlace con la historia en su totalidad. Terlaak (2017), señala que un cliffhanger es una detención discursiva puesta de un modo que impide la narración de un determinado suceso, y este impedimento se percibe como deliberado y destacable. Mishaw (2021), señala que los cliffhangers intensifican el suspense narrativo al retrasar la resolución e interrumpir el tema en los puntos de decisión narrativa.

Suñen (2018) nos señala que, los cliffhangers interepisódicos son la posición tradicional en las series de televisión, que es al finalizar un capítulo o temporada. Se emplea como medio argumental con el fin de conservar el interés de la audiencia logrando que los espectadores desean ver la continuación de la serie, y es especialmente eficaz en los géneros dramáticos. Ribés (2015), el cliffhanger interepisódico puede ser entre episodio, temporadas y particularmente al final de la serie, es un método para retener al espectador entre un episodio y el próximo, que es la esencia del formato. Mientras que Greco (2019), indica que los cliffhangers interepisódicos se dan series con sagas cerradas o abiertas, en la mayoría de las tramas hace que la diferencia entre los capítulos sea secundaria, el corpus textual está dividido en fragmentos inconclusos que se ordenan mediante una organización precisa del antes y después, tiene una franja temporal determinada en la historia.

Mattos (2018) los cliffhangers intraepisódicos, por lo común son en series sin continuidad, tienen un predominio de tramas verticales y se dan dentro de los episodios y pueden ser vistos en cualquier orden. Bort (2012), establece los

cliffhangers intraepisódicos con diversas partículas narrativas al comienzo y al terminar dentro de los seriales que se ejecutan como componentes de enganche, estas son, el previously, el pre-opening, el pre-ending. Suñen (2018) los cliffhangers intraepisódicos se encuentran dentro de los capítulos actuando como gancho en medio de las escenas para obtener el interés del público y garantizar su retorno luego de los cortes comerciales. Iván Bort ha establecido la clasificación de los cliffhangers que continuó este proyecto de investigación, tomando en consideración que la posición esté dentro de la serie. También se incluyó los minicliffhangers que estableció Ribés (2015). Teniendo el tradicional cliffhanger interepisódico posicionado en el final de los capítulos para conectar con el próximo y el cliffhanger intraepisódico posicionado dentro del capítulo (Bort, 2012).

El presente trabajo de investigación se vincula con la narrativa audiovisual, que se presenta como un ámbito idóneo para entender las dos direcciones donde se deriva la narración y la reacción del público, teniendo en cuenta la relevancia de los componentes que participan en su creación. Cárdenas (2019), explica que la narrativa audiovisual tiene la capacidad de reproducir una trama mediante el uso de imágenes y sonidos, con respecto a todos los elementos de la trama, requiriendo una pauta de acontecimientos dirigida a temas específicos incluidos en la historia, de la misma manera que formando parte de un espacio y un tiempo específicos, por el eventual proceso de seguimiento que tienen todos los relatos. Por lo tanto, el cliffhanger es un recurso favorecedor para las obras audiovisuales, debido a que persuaden a los espectadores a mantenerse al tanto de seguir visualizando los capítulos que quedaron en un suspenso emocionante, aun cuando estos se resistan, ya que más prevalecerá sus expectativas de seguir viendo la resolución en cada capítulo. Se podría decir que el cliffhanger es una estrategia para fidelizar al espectador, porque genera emoción, intriga y suposiciones a lo desconocido, de una manera u otra impulsa a ver la siguiente entrega. Catalogando así al cliffhanger como un recurso narrativo para atraer y generar expectativa al público. Por ende, este tema es importante para la narrativa audiovisual porque junto con todos los elementos narrativos, este garantizará el éxito esperado por la audiencia.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y Diseño de Investigación:**

##### **3.1.1 Tipo de investigación:**

En esta investigación se optó por realizar de tipo aplicada, dado que se realizó un análisis de las diferentes tipologías de cliffhangers dentro de la serie el juego del calamar, presentando así, el cliffhanger como un recurso narrativo destacable en esta serie audiovisual. Por lo cual, según el reglamento de CONCYTEC, plantea resolver mediante estudios científicos, una necesidad particular cubierta por métodos establecidos. La investigación tuvo un enfoque cualitativo que se basa en la interpretación de fenómenos y la explicación de la realidad humana, brindando al investigador la posibilidad de proporcionar su percepción sobre el objeto de estudio (Ramírez, 2019).

##### **3.1.2 Diseño de Investigación:**

El diseño de la investigación fue un estudio de caso de la serie el juego del calamar, donde se aplicó la técnica de la observación, se evaluó los cliffhangers empleados en las escenas, ya sea entre capítulos, finales de capítulos y en el capítulo final de la temporada. Asimismo, contó con un diseño de estudio de caso que, siguiendo los métodos de la investigación, busca profundizar en el análisis del objeto en estudio para responder el objetivo del estudio (Villaroel y Bruna, 2017).

#### **3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización:**

Categoría: Cliffhanger

Subcategoría 1: Interepisódico

Subcategoría 2: Intraepisódico

### **3.3 Escenario de estudio:**

La investigación se llevó a cabo en Lima, Perú, donde reside la investigadora. Además, cabe señalar que también es en Lima, donde se consultaron a los expertos para la validación del instrumento y el proceso de asesorías de esta investigación. El escenario de estudio, es la serie “El juego del Calamar” de Netflix la cual se transmite por esta plataforma de streaming, muestra la historia de un apostador con deudas que es incitado a jugar para resolver todos sus problemas económicos, pero al descubrir que se trata de juegos mortales decide arriesgarse a participar en cada una de las dificultades que se presentaban en los episodios que componen la primera temporada. La serie es accesible, de modo que su estudio es factible y adecuado para la aplicación de la guía de observación.

Roldán (2021), en relación a la plataforma de Netflix, sabemos que es una de las más reconocidas y más usada, esta plataforma es una empresa estadounidense que primero fue creada para espectadores de su país, pero con el enorme acogimiento que tuvo, consiguió ser lanzada a nivel internacional y todo gracias a su contenido variado disponible para todo tipo de público.

López (2018), indica que en los últimos años las plataformas de streaming se han vuelto una de las herramientas más accesibles en estas nuevas formas de vida y al mismo tiempo, nuestra sociedad está lidiando no sólo con las debilidades sociales sino también con los aspectos positivos de estos, que se reflejan en contenidos audiovisuales como series, películas y documentales que representan la nueva forma que se vive hoy en día.

### **3.4 Participantes:**

El trabajo de investigación se efectuó con 9 episodios observados de la primera temporada de la serie, el juego del calamar y contó con 3 expertos en el tema. La serie dirigida por Hwang Dong-hyuk, trata de 456 personas desesperadas por las deudas económicas y la presión social en Corea del Sur, que son llevados a una isla desconocida a participar en un juego que cambiaría sus vidas. Sin embargo,

deben enfrentarse entre sí a muerte en diversos juegos infantiles, para poner fin a sus problemas con un premio de 45,6 mil millones de wones.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

La técnica que se utilizó fue la observación, que es un método de recopilación de datos para obtener información de forma sistemática con el objetivo de entender a detalle el fenómeno en estudio (Fry, Curtis, Considine y Shaban, 2017).

Como instrumento de recolección de datos se aplicó la guía de observación. Martínez (2019), señala que el instrumento sirve para registrar datos observables, los cuales representan a las variables que el investigador ya tiene en mente. Asimismo, hay que tener en cuenta que el instrumento que creamos nos facilita obtener diversos datos acerca del problema de estudio.

### **3.6 Procedimientos:**

El análisis de la serie se realizó por medio de una guía de observación con 9 episodios observados de la primera temporada, en el que cada episodio duraba aproximadamente entre 33 y 63 minutos. Mediante la técnica de observación con el objeto de estudio, se utilizó como se mencionó anteriormente, el marco teórico, la matriz de categorización y la guía de observación, se procedió a analizar cada capítulo la aparición de las sub categorías, indicadores y sub indicadores presentados, como lo son el interepisódico: entre capítulos, entre temporadas y al final de la serie; intraepisódico: previously, pre-opening, mini cliffhanger y pre-ending. Después en la guía mencionada se transcribió la descripción objetiva y la interpretación correspondiente.

### **3.7 Rigor científico:**

Se realizó la validación del instrumento mediante la guía de observación, con la evaluación de tres expertos del tema audiovisual con grados de magíster y posteriormente se concluyó que el instrumento aplicado para la obtención de los resultados cumple con el criterio de validez, la cual se validó a través del coeficiente

de la V de Aiken, consiguiendo una efectividad del 100%, en ese sentido, el instrumento implementado en la investigación posee un grado favorable de validación.

#### COEFICIENTE DE VALIDACIÓN

### Cualitativo

Preguntas	E1	E2	E3	Suma	V
1	1	1	1	3	100%
2	1	1	1	3	100%
3	1	1	1	3	100%
4	1	1	1	3	100%
5	1	1	1	3	100%
6	1	1	1	3	100%
7	1	1	1	3	100%

Además, se recurrió a los criterios del paradigma naturalista planteado por Rada (2007). Estos principios son los siguientes:

**Credibilidad:** La credibilidad se consigue cuando el investigador por medio de observaciones y conversaciones con los participantes del estudio, recopila información que genera hallazgos y después éstos son aceptados por los informantes como una aproximación genuina sobre lo que ellos perciben y sienten. Se refiere a cómo los resultados de una investigación son auténticos para las personas que fueron estudiadas, así como para quienes han investigado.

**Auditabilidad:** También llamado confirmabilidad, se refiere a la forma en que un investigador puede seguir el camino recorrido por otro. Para lograrlo, se requiere un registro y documentación completos de las decisiones y puntos de vista del investigador sobre su estudio. Dicha estrategia deja que se examinen los datos y se obtengan conclusiones similares o idénticas siempre que tengan perspectivas análogas.

**Transferibilidad:** Es responsabilidad del investigador determinar si los hallazgos pueden transferirse a un entorno diferente. Para esto, se requiere una descripción detallada del lugar y de las características de las personas que participan en el estudio. En consecuencia, el grado de transferibilidad es una relación directa con la similitud entre los contextos en los que se realiza un estudio.

### **3.8 Método de análisis de la información:**

Se observó la serie repetidas veces para poder captar el cliffhanger como recurso narrativo de expectación, con el objetivo de analizar las diferentes adaptaciones que tiene el cliffhanger interepisódico e intraepisódico. Se realizó el estudio de caso a través de la serie el juego del calamar dado que su contenido nos permite entender y aclarar las diferentes tipologías de la variable planteada en la investigación.

### **3.9 Aspectos éticos:**

Este trabajo sostiene los reglamentos RCU-0262-2020UCV Código de ética en investigación UCV, la resolución de consejo Universitario N 0168-2020/UCV Reglamento de propiedad intelectual UCV y el Código Nacional de la integridad científica (CONCYTEC). Además de contar con la validación de tres expertos relacionados al ámbito de audiovisuales. Por otro lado, se mantienen las referencias bibliográficas de los autores donde se obtuvo la información para evitar el plagio utilizando como referencia la normativa APA y se cumplió con los cuatro principios bioéticos planteados por Riqué (2010), estos son los siguientes:

**Beneficencia:** Hacer lo correcto, la obligación moral de comportarse en el mejor bienestar de los demás. Curar el daño y promover el bien o el bienestar Es un principio del ámbito privado, y su incumplimiento no está penado por la ley.

**No-maleficencia:** Es prevenir y evitar el daño. Esto incluye no matar, no causar dolor o sufrimiento, ni causar incapacidades. No causar daño. Es un principio de ámbito público, y su violación está penado legalmente.

**Autonomía:** Es la capacidad de los individuos para deliberar sobre sus objetivos personales y obrar de acuerdo con las decisiones que tienen la capacidad de tomar. Todas las personas deben ser consideradas como seres autónomos, y las que tienen una autonomía mermada tienen derecho a ser protegidas.

**Justicia:** Es la igualdad en la distribución de bienes y beneficios. El criterio para determinar si una acción es ética o no desde la perspectiva de la justicia, es evaluar si la acción es equitativa. Debe ser posible para todos los que la requieran. Incluye la oposición a la discriminación por cualquier razón. También es un principio público y legislativo

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

**Tabla 1:** GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 1)

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
<b>SERIE</b>	El juego del calamar					
<b>TEMPORADA</b>	1					
<b>EPISODIO</b>	1 Luz roja, luz verde					
<b>SINOPSIS</b>	En bancarrota y con la esperanza de ganar dinero fácil, Gi-hun acepta participar en un enigmático juego. Pero en la primera ronda, impensados horrores empiezan a ocurrir.					
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
I N T E R E P I S O D I C O	Entre capítulos	Intriga	X		En el primer juego, el protagonista es salvado en el último segundo por el participante número 199, tras ganar, las personas que no lograron superar a tiempo este juego son ejecutados.	Tras ganar el primer juego, los participantes ya suponen de qué manera se van a realizar los siguientes juegos, el que gane tendrá la opción de seguir en competencia, mientras que los que pierdan morirán en el intento. Creando en el espectador la intriga de quienes sobrevivirán.
	Entre Temporadas	Fidelización		X		
	Al final de la serie	Crucial		X		
I N	Previously	Gancho		X		

T R A E P I S Ó D I C O	Pre opening	Reenganche	X		En modo de apertura, la voz en off muestra como un grupo de niños están jugando un juego infantil que da nombre a la serie televisiva. Llevando colores sepias en la escena.	La voz en off contextualiza al espectador, presentando un grupo de niños jugando un juego que da nombre a la serie televisiva, además, lleva colores sepias que da entender que se da en tiempo pasado. Despertando así la curiosidad en el público.
	Mini cliffhanger	Interés		X		
	Pre ending	Suspense		X	Se cierra la parte superior de donde jugaban y se da a conocer al público que se encuentran ubicados en una isla lejana.	Se revela al público que los jugadores se encuentran ubicados en una isla lejana, dejando a la audiencia atenta para saber cuando lo descubrirán el resto del elenco.

**Tabla 2: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 2)**

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
<b>SERIE</b>	El juego del calamar					
<b>TEMPORADA</b>	1					
<b>EPISODIO</b>	erno					
<b>SINOPSIS</b>	Indeciso entre continuar o renunciar, el grupo lo somete a votación. Pero puede que la realidad del mundo exterior sea tan despiadada como el juego.					
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
I N T E R E P I S Ó D I C O	Entre capítulos	Intriga	X		Luego de que los protagonistas deciden volver a los juegos, por lo que la organización los recoge en diversas paradas, pero Jun-ho, un detective en busca de su hermano desaparecido, sigue el rastro de esta organización.	Tras volver a afrontar la dura realidad de la sociedad, los protagonistas deciden volver a los juegos mortales, Jun-ho sigue el rastro del auto que recogió al protagonista, provocando en la audiencia dudas y preguntas sin resolver.
	Entre Temporadas	Fidelización		X		
	Al final de la serie	Crucial		X		
I N T R A E P I S	Previously	Gancho		X		
	Pre opening	Reenganche	X		Nos presentan que los participantes eliminados están en un ataúd con un lazo rosa, para después meterlos en un horno crematorio, asimismo, uno de los eliminados saca la mano del ataúd, pero un guardia con una clavadora lo aprisiona.	Los participantes eliminados son puestos en un ataúd con forma de cajas de regalo y un lazo rosa, para después meterlos en un horno crematorio, haciendo alusión de que la muerte es la única respuesta a sus vidas infelices. Asimismo, un eliminado saca la mano del ataúd, pero un guardia lo aprisiona con una clavadora. Dando a entender que aunque sigan vivos, igual los

Ó D I C O						van a incinerar y esto genera un enganche en la audiencia.
	Mini cliffhanger	Interés		X		
	Pre ending	Suspenso		X		

**Tabla 3: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 3)**

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
<b>SERIE</b>	El juego del calamar					
<b>TEMPORADA</b>	1					
<b>EPISODIO</b>	3 El hombre del paraguas					
<b>SINOPSIS</b>	Unos cuantos jugadores pasan a la siguiente ronda que promete ser dulce y mortal a partes iguales, con ventajas ocultas. Entretanto, Jun-ho consigue infiltrarse.					
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
I N T E R E P I S O D I C O	Entre capítulos	Intriga	X		Luego de que se acabe el tiempo del juego, el participante 119 logra quitarle la pistola a un guardia para luego usarlo de rehén y obligarlo a quitarse la máscara, al descubrir que es un joven, decide suicidarse con el arma y el líder mata al guardia en cuestión por revelar su identidad.	Luego de que el participante 119 descubre que el guardia es un joven, decide suicidarse al darse cuenta que hasta un joven llegó a esas circunstancias. El líder mata al guardia para usarlo como ejemplo para los demás. Esto da entender que no solo los jugadores arriesgan su vida, pues al parecer los guardias también se encuentran monopolizados. Esto motiva al público a seguir viendo la trama.
	Entre Temporadas	Fidelización		X		
	Al final de la serie	Crucial		X		
I N T R	Previously	Gancho		X		
	Pre opening	Reenganche	X		Siguiendo aún el rastro de la organización, Jun-ho llega al puerto de Moojin, donde se	El detective Jun-ho sigue en busca de su hermano desaparecido y al encontrar sospechoso que de madrugada tantos

A E P I S Ó D I C O					encuentran embarcando a los participantes, el detective logra infiltrarse en uno de los autos de esta organización, pero antes envía un mensaje a su jefe indicando que no podrá ir hoy a la estación, pero que lo llamará más tarde.	autos embarquen, decide infiltrarse en uno de los autos de esta organización despiadada, pero antes avisa a su jefe que no podrá ir, provocando suspenso en el público, ya que cabe la posibilidad que este detective descubra dicha organización para después desmantelarla o de que tal vez no vuelva con vida.
	Mini cliffhanger	Interés	X		Las jugadoras 212 y 067 van al baño acompañadas por un guardia, la jugadora 067 entra a un conducto tratando de averiguar algo, mientras que la jugadora 212 hace tiempo para que el guardia no las descubran, la jugadora 067 descubre que en la cocina preparan algo dulce, asimismo el guardia arto de esperar, decide irrumpir en el baño de mujeres, pero la jugadora 067 ya se encuentra fuera del conducto.	Las jugadoras 212 y 067 se unen para averiguar cualquier cosa que les dé una ventaja para pasar la siguiente prueba, tras la demora de las jugadoras. El guardia decide irrumpir en el baño de mujeres, esto acompañado de un efecto sonoro que transmite tensión y causa que el espectador no se despegue de la pantalla. Ya con la resolución las jugadoras se encuentran a salvo, transmitiendo la calma a la audiencia.
	Pre ending	Suspenso	X		Se muestra al detective infiltrado como un guardia, mientras observa al guardia asesinado y toma la máscara de la víctima.	El detective empieza a darse cuenta que tanto los guardias como los jugadores son víctimas de la organización. Por lo que genera curiosidad en la audiencia de hasta dónde podrá averiguar Jun-ho.

**Tabla 4: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 4)**

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
<b>SERIE</b>	El juego del calamar					
<b>TEMPORADA</b>	1					
<b>EPISODIO</b>	4 No abandones el equipo					
<b>SINOPSIS</b>	Los jugadores pactan alianzas, y ya nadie está a salvo en el dormitorio cuando se apagan las luces. El tercer juego reta al equipo de Gi-hun a pensar estratégicamente.					
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
I N T E R E P I S O D I C O	Entre capítulos	Intriga	X		En el juego de jalar la cuerda desde una torre, los protagonistas están en desventaja, por lo que deciden dar tres pasos adelante, arriesgándose a caer al abismo.	En el juego de jalar la cuerda desde una torre, los protagonistas se encuentran en desventaja por contar con tres mujeres y un adulto mayor, mientras que el otro equipo todos son hombres, al verse en desventaja deciden dar tres pasos adelante, arriesgándose a caer al abismo. Terminando el capítulo de manera inconclusa y dejando a la audiencia con la necesidad de saber qué va a pasar.
	Entre Temporadas	Fidelización		X		
	Al final de la serie	Crucial		X		
I N T R A E	Previously	Gancho		X		
	Pre opening	Reenganche	X		Un guardia sigue llevando al jugador 111 por un camino desconocido, mientras otro guardia que monitorea las cámaras de vigilancia borra esa evidencia. Se muestran a los	Ante la cooperación entre el jugador 111 y otros guardias, se evidencia una confabulación misteriosa para la audiencia. Al mostrar la cantidad actual del premio acumulado a costa de los

P I S Ó D I C O					personajes contentos por haber pasado la prueba, luego dan a conocer los resultados del segundo juego y la cantidad actual del premio acumulado.	eliminados, despierta la codicia de los jugadores para seguir con las pruebas.
	Mini cliffhanger	Interés		X		
	Pre ending	Suspense		X		

**Tabla 5: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 5)**

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
<b>SERIE</b>	El juego del calamar					
<b>TEMPORADA</b>	1					
<b>EPISODIO</b>	5 Un mundo justo					
<b>SINOPSIS</b>	Gi-hun y su equipo se turnan para hacer guardia durante la noche. Los enmascarados enfrentan problemas con sus cómplices.					
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
I N T E R E P I S Ó D I C O	Entre capítulos	Intriga	X		Jun-ho encuentra un estudio con todos los archivos de los participantes de años anteriores, también una lista de ganadores y Hwang In-ho, fue uno de ellos en el 2015, por lo que busca en la lista de jugadores de ese año y corrobora que su hermano fue uno de los ganadores de los juegos.	Tras encontrar todos los archivos de los participantes, Jun-ho encuentra una lista de los ganadores de años anteriores y en el año 2015 figura como ganador el jugador 132, que lleva el nombre de su hermano desaparecido, por lo que corrobora que se trata de su hermano. Dando así todo un giro a la trama y dejando a todos con ganas de querer saber más.
	Entre Temporadas	Fidelización		X		
	Al final de la serie	Crucial		X		
I N T R A	Previously	Gancho		X		
	Pre opening	Reenganche	X		Sé muestra el cliffhanger del capítulo anterior, los protagonistas avanzan tres pasos, logrando que su equipo rival caiga y tomen	Al repetir el cliffhanger final del capítulo anterior se combinó con la resolución de la estrategia y victoria de los protagonistas, esto con el fin de que el

E P I S O D I C O					ventaja al jalar la cuerda, siendo así el equipo ganador, mientras que los otros caen al abismo.	espectador vuelva a sentir el suspense y siga viendo el capítulo.
	Mini cliffhanger	Interés		X		
	Pre ending	Suspense		X		

**Tabla 6:** GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 6)

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
<b>SERIE</b>	El juego del calamar					
<b>TEMPORADA</b>	1					
<b>EPISODIO</b>	6 Gganbu					
<b>SINOPSIS</b>	Los jugadores hacen parejas para el cuarto juego. Gi-hun lidia con un dilema moral, Sang-woo escoge su propia supervivencia, y Sae-byeok cuenta su historia.					
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
I N T E R E P I S O D I C O	Entre capítulos	Intriga	X		Al final del capítulo, acaba con un emotivo sacrificio del participante 001 por el protagonista, pero antes del disparo le da las gracias, le dice que todo va estar bien y que ya recuerda su nombre es il-nam.	El jugador 001 se sacrifica por el protagonista. Sin embargo, a diferencia de los demás eliminados, no se muestra su cuerpo, solo se escucha el disparo, un final de capítulo emotivo que deja preguntas abiertas e inquietudes al público.
	Entre Temporadas	Fidelización		X		
	Al final de la serie	Crucial		X		
I N T R A	Previously	Gancho		X		
	Pre opening	Reenganche	X		Se muestran a los participantes en filas, mientras que los guardias supervisan a cada uno y luego el líder decide empezar	Tras no encontrar al infiltrado, los guardias verifican a cada uno de los participantes para descartar que el infiltrado se encuentre entre ellos,

E P I S O D I C O					el cuarto juego. luego presentan a los participantes, los cadáveres colgados de aquellos que rompieron las reglas para su beneficio y piden disculpas, ya que tres guardias en confabulación con el jugador 111 traficaban con los órganos de los eliminados.	generando emoción en el público, ya que el líder no está ni cerca del paradero del detective. Además los cadáveres colgados que conspiraban para traficar con los órganos, la organización pide disculpas por aquellos que contaminaron la ideología del juego en su propio beneficio. Dejando a los participantes desconcertados y dando una advertencia de lo que podría pasarles si hacen lo mismo.
	Mini cliffhanger	Interés	X		Para el nuevo juego se indica que todos deben tener un compañero, la jugadora número 212 no encontró un compañero para jugar, al quedar sola, los guardias se la llevan cargando.	Un juego nuevo está por comenzar y se indicó que cada uno debe tener un compañero, la jugadora número 212 no logró conseguir pareja, ya que nadie quería hacer equipo con ella, al quedarse sola, los guardias la cargan y se la llevan a gritos. Esto capta el interés del público, ya que es una situación inesperada.
	Pre ending	Suspense		X		

**Tabla 7: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 7)**

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
<b>SERIE</b>	El juego del calamar					
<b>TEMPORADA</b>	1					
<b>EPISODIO</b>	7 Los VIP					
<b>SINOPSIS</b>	El líder enmascarado da la bienvenida a los invitados VIP para ver el show en primera fila. En el quinto juego, algunos competidores caen ante la presión.					
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
I N T E R E P I S O D I C O	Entre capítulos	Intriga	X		El capítulo termina con Jun-ho escapando con un equipo de buceo en el mar, mientras que seis guardias y el líder lo buscan en un bote con un rastreador.	El líder está rastreando al infiltrado, por lo que decide ir a buscarlo en un bote junto con seis guardias, mientras que Jun-ho en el mar encuentra una colina y se dirige a ella. Este final inconcluso deja a los espectadores a la expectativa y al detective en una situación riesgosa, ya que desea revelar la verdad de esta organización.
	Entre Temporadas	Fidelización		X		
	Al final de la serie	Crucial		X		
	Previously	Gancho		X		

I N T R A P E P I S Ó D I C O	Pre opening	Reenganche	X		Se ve como guardan el cuerpo del participante 199 y de los demás eliminados en los ataúdes, mientras que el líder estando al teléfono pregunta por el intruso, el guardia responde que no lo han encontrado. El líder al ver la hora pide que lo atrapen, ya que los VIP llegarán pronto.	Se muestra como continúan guardando los cadáveres en los ataúdes con forma de cajas de regalo. Dando a entender que seguirán incinerando a todos los eliminados. El líder se muestra preocupado por un infiltrado que amenaza a la organización, en vista de que pronto llegarán los VIP, generando curiosidad en la audiencia acerca de a quienes se refiere.
	Mini cliffhanger	Interés		X		
	Pre ending	Suspenso		X		

**Tabla 8: GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 8)**

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
<b>SERIE</b>	El juego del calamar					
<b>TEMPORADA</b>	1					
<b>EPISODIO</b>	8 El líder					
<b>SINOPSIS</b>	Antes de la última fase, la desconfianza y el descontento se acrecientan entre los finalistas. Jun-ho se escapa, decidido a revelar los secretos fraudulentos del juego.					
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
I N T E R E P I S O D I C O	Entre capítulos	Intriga		X		
	Entre Temporadas	Fidelización	X		Los guardias del juego acorralan a Jun-ho, el líder revela su identidad para que se entregue y no revele los secretos fraudulentos del juego, aun así, este le dispara en el hombro y Jun-ho cae del acantilado hacia el mar.	Los guardias del juego acorralan a Jun-ho, el líder revela que es In-ho, el hermano que el detective buscaba para que este se entregue y no revele los secretos fraudulentos del juego, aun así, este le dispara en el hombro a su hermano y cae del acantilado hacia el mar. El espectador tendrá que esperar hasta la próxima temporada para descubrir qué ha pasado finalmente, pero mientras se quedan atrapados con posibilidades de que pasará después.
	Al final de la serie	Crucial		X		
I N T R A	Previously	Gancho		X		
	Pre opening	Reenganche	X		Dos guardias escoltaban a los tres últimos jugadores, dos de ellos están levemente heridos del brazo, pero se muestra al público que un	Solo quedan tres últimos finalistas, dos de ellos se observan levemente heridos del brazo, pero se revela al público que alguien se está desangrando al caminar.

E P I S O D I C O					jugador se está desangrando al caminar, ya que se ven las gotas de sangre en el suelo.	Dando entender que uno de los tres participantes ya se encuentra en desventaja, con el fin de que el público esté dispuesto a ver el capítulo.
	Mini cliffhanger	Interés		X		
	Pre ending	Suspenso		X		

**Tabla 9:** GUÍA DE OBSERVACIÓN (CAPÍTULO 9)

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
<b>SERIE</b>	El juego del calamar					
<b>TEMPORADA</b>	1					
<b>EPISODIO</b>	9 Un día de suerte					
<b>SINOPSIS</b>	La última fase presenta una prueba cruel, pero esta vez el resultado depende de un solo jugador. El creador del juego sale de las sombras.					
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
I N T E R E P I S O D I C O	Entre capítulos	Intriga		X		
	Entre Temporadas	Fidelización		X		
	Al final de la serie	Crucial	X		El protagonista, encuentra de casualidad al que lo reclutó con una nueva víctima, tras no alcanzarlo, contacta a la organización y decide no subir al avión para descubrir quiénes están detrás de estas atrocidades.	El protagonista percibe al que lo reclutó con una nueva víctima, tras no alcanzarlo, llama a la organización para amenazarlos con descubrir quiénes están detrás de estos sádicos juegos y porqué lo hacen, asimismo, decide no viajar a Estados Unidos para ver a su hija. Este final de temporada deja entre ver que el protagonista volverá a los juegos para dismantelar la organización, generando suspense en los espectadores y que se planteen suposiciones de que pasará en la siguiente temporada.
	Previously	Gancho		X		

I N T R A E P I S Ó D I C O	Pre opening	Reenganche	X		Se muestra el escenario del juego final y a los dos finalistas, los jugadores, 456 y 218.	Se revela al público el escenario del juego final que lleva de nombre, el juego del calamar, luego en un ambiente emotivo se muestran a los amigos que crecieron juntos, los finalistas 456 y 218, mientras que la audiencia sabe que solo uno sobrevivirá. De este modo se crea y se conserva la tensión del público, hasta que haya un ganador.
	Mini cliffhanger	Interés		X		
	Pre ending	Suspense		X		

De acuerdo al objetivo general, se confirma que los cliffhangers como recurso narrativo de expectación, se desarrollan basados en elementos básicos como: cuando se revela información al público que los personajes desconocen, cuando se le proporciona la información necesaria para que se llene de suposiciones, cuando en un conflicto se presenta un inconveniente inesperado, cuando el protagonista se enfrenta a una difícil decisión, cuando se revela información relevante que da giro a la historia, cuando el protagonista es expuesto a una situación riesgosa, cuando se determina un tiempo limitado para que los personajes realicen una acción y cuando el final es inconcluso o un final abierto.

Sabemos que este recurso es todo un fenómeno de éxito por sus elementos básicos para crear la tensión, por sus niveles de intensidad, pero cabe resaltar que también tiene una explicación científica, lo que los psicólogos llaman efecto Zeigarnik, para comprender mejor este método, McCaffrey (2020), indicó que el efecto Zeigarnik es el proceso que se da en el cerebro de las personas cuando realizan actividades que se ven interrumpidas repentinamente, la gente suele quedar insatisfecha con su experiencia inconclusa hasta que pueda retomarla. Por esa razón, las tramas de las series suelen ser irresistibles de ver, con solo el comienzo los espectadores quedan cautivados hasta el final. Concordando con Ortiz (2021), que una de las características del cliffhanger es la influencia en la memoria, al quedar interrumpida una escena causa el efecto Zeigarnik en el público influyendo en su memoria que permite recordar fácilmente lo inacabado. Un cliffhanger es un modo de cierre donde el espectador no recibe una resolución clara y permite a la audiencia interpretar el final, deduciendo lo que podría ocurrir en el futuro.

Se concordó con la teoría narrativa audiovisual, que se presenta como un ámbito idóneo para entender las dos direcciones donde se deriva la narración y la reacción del público, teniendo en cuenta la relevancia de los componentes que participan en su creación. Cárdenas (2019), explica que la narrativa audiovisual tiene la capacidad de reproducir una trama mediante el uso de imágenes y sonidos, con respecto a todos los elementos de la trama, requiriendo una pauta de acontecimientos dirigida a temas específicos incluidos en la historia, de la misma manera que formando parte de un espacio y un tiempo específicos, por el eventual

proceso de seguimiento que tienen todos los relatos. Esto sirve para entender el significado de los cliffhangers y cómo su uso complementa la historia, asegurando que se desarrolle eficazmente. Asimismo, es un recurso clave para las obras audiovisuales, porque enriquecen el contenido de la trama junto con todos los elementos narrativos y transmite al público un sentimiento de incertidumbre.

En ese marco, se concuerda con lo dicho por Smart (2017) en su artículo "Cliffhangers: La mejor manera de enganchar a la audiencia", el cual sostuvo que la mejor manera de enganchar a la audiencia y dejarlo con ganas de más, es que tenga un cliffhanger o varios, los cliffhangers tiene tres características esenciales, la primera es que son a menudo peligrosos o de gran importancia, la segunda es que son posibles dos resultados opuestos y la tercera es que no se sabe cuál será el resultado hasta el último momento. Cada uno de estos pasos es fundamental para aprender lo que es un cliffhanger eficaz, sin este recurso no habría misterio. Toda la parte atractiva e interactiva de los cliffhangers es que da información y pistas con el fin de mantener al público adivinando hasta el punto de que tengan una conjetura en cuanto a lo que va a suceder, pero no lo saben realmente todavía, este término y método retórico es la forma más eficaz de dejar al público asombrado y comprometido con la historia todo el tiempo. En ese sentido, se destacó el uso eficaz del cliffhanger como recurso narrativo de expectación, ya que su interrupción en los momentos más relevantes o decisivos de la historia, lograron aumentar la curiosidad de los espectadores y crear expectativas de lo que podría suceder, fidelizando a la audiencia por su buen uso, sin abusar de ello.

En relación con el primer objetivo específico, se confirma que los cliffhangers interepisódicos cuentan con diferentes adaptaciones; entre capítulos, entre temporadas y al final de la serie. De entre capítulos que es la posición tradicional y más usada, se destacó la presencia de la intriga, como se observa en las guías 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7 donde los personajes terminan con una escena inconclusa en el final del capítulo. Esto se añade como una estrategia intencional para que el espectador sienta la necesidad de ver el resultado en el próximo capítulo.

En referencia a entre temporadas, solo tuvo una participación significativa con el detective cayendo por un abismo tras recibir un disparo en el hombro que se

observa en la guía 8, convirtiéndose en una disyuntiva controversial para todos los espectadores que tendrán que esperar hasta la segunda temporada para conocer su resolución. Cabe precisar que el tiempo de espera juega un rol importante, ya que, si bien se ha logrado fidelizar al público con un cliffhanger de ese nivel, asimismo las expectativas aumentarán con el pasar del tiempo. Esto también se ve reflejado con al final de la serie que se observa en la guía 9, donde el protagonista tomó una decisión crucial para su futuro, al priorizar su venganza contra esta organización despiadada a llevar una vida tranquila con su hija en los Estados Unidos.

En tal sentido, se concuerda con Suñen (2018) que el cliffhanger interepisódico puede ser en finales de un episodio, finales de temporadas y particularmente al final de la serie, y se emplea como medio argumental con el fin de conservar el interés de la audiencia logrando que los espectadores desean ver la continuación de la serie y es especialmente eficaz en los géneros dramáticos. De esta forma, el cliffhanger interepisódico es una estrategia para posponer y no saciar la curiosidad de la audiencia, se determinan dependiendo de la intensidad del uso y el tiempo de espera. Es necesario que el planteamiento y la resolución estén previstos para que el recurso narrativo tenga éxito. Asimismo, Goudmand (2018) en su artículo “Estudio de un cliffhanger en Sherlock (BBC)”, el cual sostuvo que el cliffhanger, a pesar de su aparente sencillez, resulta ser un complejo acto de equilibrio, como manipulación visible de las estructuras narrativas, los cliffhangers suelen ser abordados con recelo por el público, ya que la repetición del efecto puede conducir al cansancio e incluso a una fuerte insatisfacción. Permiten a los creadores afirmar su autoridad sobre la historia y, más aún, las emociones del público, pero puede decaer su imagen si el resultado no está a la altura de la emoción generada. Debido a la abundancia de obras audiovisuales, surgió un público exigente y al incluir estos cliffhangers de un capítulo a otro, se aumentó la tensión del espectador, evitando que recurra a la competencia. Por ende, el cliffhanger es un recurso narrativo de éxito, siempre y cuando se estructure de manera coherente en la historia, es primordial que se anticipe tanto el planteamiento como la resolución para que supere las expectativas del público.

Con respecto al segundo objetivo específico, se confirma que los cliffhangers intraepisódicos cuentan con diferentes y nuevas adaptaciones, tanto en el final como en el inicio y se da en un mismo capítulo, entre actos. Como son las partículas del *previously*, *pre-opening* y *pre-ending* estudiadas por Bort (2012), y los *minicliffhangers* que estableció Ribes (2015).

Del *previously* se destacó el gancho, ya que es lo primero que observa el espectador, debe ser atractivo para engancharlo y envolverlo en la trama, donde consiste en refrescar la memoria de la audiencia, con diferentes situaciones relevantes que han sucedido hasta el momento en la serie o también conocido con su frase, anteriormente en, no tuvo participación en la serie. Del *pre-opening* se resaltó el reenganche en las guías 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9, ya que sirve como contexto o introducción de lo que podría estar o no asociado al desarrollo del capítulo, incluso se utiliza para solucionar el cliffhanger del capítulo anterior, con el fin de que el espectador vuelva a sentir el suspense y se mantenga cautivado. Sobre los *mini-cliffhangers* se evidenció en las guías 3 y 6 donde se presentaron situaciones inesperadas con cortes entre actos, acompañados de efectos sonoros para generar preocupación y conseguir el interés del público. Por último, del *pre-ending* que es la fuerza de información que potencia la trama aparece al final con una breve escena, que puede o no estar vinculada con el capítulo y con frecuencia se ve interrumpido como se resaltó en la guía 1 y 3, creando suspenso en los espectadores, con el fin de que continúen viendo el siguiente capítulo.

Sin embargo, esta interpretación discrepó con la investigación realizada por McCaffrey (2020) titulada "The Means of an end: A study of the serial endings in *Bleak House*", donde se concluyó que los finales sin cliffhangers permitían al público desarrollar su simpatía por los personajes y funcionaban como momentos más lentos que daban al público un respiro mental entre los cliffhangers, pero cuando se utilizaba el cliffhanger se hacía con el máximo efecto dramático, ya que el uso excesivo de finales impactantes y de gran suspense puede hacer que se sientan como trucos. Si bien es cierto que el uso excesivo de este recurso puede generar cansancio en el espectador, también es cierto que hoy en día los productos audiovisuales han evolucionado con el tiempo, adaptándose a nuevas técnicas tanto narrativas como visuales, como se evidencia en el análisis, el cliffhanger está

bien estructurado, dado que su resolución logra superar las expectativas de la audiencia y utiliza diferentes tipos de intensidad en función de la trama establecida, la finalidad de esta estrategia es que la audiencia no se despegue de la pantalla durante las interrupciones publicitarias o cortes entre actos, de modo que tiene éxito en las series, mientras más giros sorpresivos presenten, más fiel será el espectador y mayor será el porcentaje de rating.

## V. CONCLUSIONES

1. El cliffhanger como recurso narrativo de expectación se presentó en la serie “El juego de calamar”, mediante elementos básicos y diferentes tipologías como el interepisódico e intraepisódico, para crear expectativas y fidelizar a la audiencia. Asimismo, es un recurso clave y necesario para las obras audiovisuales, dado que transmite una sensación de incertidumbre al público y enriquece el contenido de la trama junto con todos los elementos narrativos.
2. Siguiendo la estructura marcada por Bort (2012) los cliffhangers interepisódicos se encuentran entre capítulos, entre temporadas y al final de la serie. Es una estrategia para posponer y no saciar la curiosidad de la audiencia, determinándose según la intensidad del uso y el tiempo de espera. Es necesario que el planteamiento y la resolución estén previstos para que el recurso narrativo tenga éxito.
3. Siguiendo la estructura marcada por Bort (2012), los cliffhangers intraepisódicos, se encuentran tanto en el final como en el inicio y se dan en un mismo capítulo. Estos son el previously, pre-opening y pre-ending; también se incluyó los mini-cliffhangers que estableció Ribés (2015). Es una estrategia para que la audiencia no se despegue de la pantalla durante las interrupciones publicitarias o cortes entre actos. Es un éxito para las series, ya que mientras más giros sorpresivos presenten, más fiel será el espectador y mayor será el porcentaje de rating.

## VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda la aplicación de un cliffhanger o varios como recurso narrativo de expectación en los productos audiovisuales para conseguir enganchar y mantener fidelizado al espectador con su trama.
2. También se recomienda que, para utilizar un cliffhanger, es necesario tener el planteamiento y la resolución para que haya coherencia con la trama, además de gestionar la intensidad de este recurso según su tiempo de espera y así ofrecer un producto de alta calidad y agradable para el espectador.
3. Se sugiere indagar e implementar las nuevas tipologías que ha ido adoptando el cliffhanger, ya que en la actualidad ya no solo se usan los cliffhangers interepisódicos tradicionales, sino también los cliffhangers intraepisódicos que se dan como apertura y cierre en las series, con el fin de fidelizar al público, aumentar el porcentaje de rating y que la obra audiovisual sea todo un éxito.
4. Realizar investigaciones sobre el cliffhanger proporcionará a los futuros investigadores más información para recopilar, puesto que, al no ser un tema explorado en nuestro país, se dificulta la obtención de información de autores.

## REFERENCIAS:

- Anderson, S. (2022). Join Us Once More for a Whole New Round": Squid Game Season 2 Officially Confirmed. *The Latch*. <https://thelatch.com.au/squid-game-season-two-details/>
- Baroni, R. (2016) Le cliffhanger: un révélateur des fonctions du récit mimétique. *Cahiers de narratologie*, 31. <https://journals.openedition.org/narratologie/7570>
- Boot, M. (2021) The success of squid game illustrates the benefits of globalization and free trade. *Revista de prensa*. <https://www.almendron.com/tribuna/the-success-of-squid-game-illustrates-the-benefits-of-globalization-and-free-trade/>
- Bort, I. (2012). Nuevos paradigmas en telones del relato audiovisual contemporáneo. *Tesis Doctorals en Xarxa*. <https://www.tdx.cat/handle/10803/81927>
- Cappello, G. (2020) El melodrama como pulso esencial: Una mirada desde la narrativa serial. *Comunicación y Sociedad*, 17. DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7491>
- Cárdenas, B. (2019). Valoración de la Narrativa Audiovisual de la última temporada de la serie Juego de Tronos en los seguidores de la página Game of Thrones Perú, 2019. *Repositorio de la universidad Cesar Vallejo*. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52746/C%3%a1rdenas\\_RBM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52746/C%3%a1rdenas_RBM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cossalter, J. (2021). Entre la cultura participativa y la convergencia mediática. El producto audiovisual argentino de YouTube: Te Lo Resumo Así Nomás. *AURA. Revista De Historia y Teoría Del Arte*. [https://www.academia.edu/52678931/Entre\\_la\\_cultura\\_participativa\\_y\\_la\\_convergencia\\_medi%C3%A1tica\\_El\\_producto\\_audiovisual\\_argentino\\_de\\_YouTube\\_Te\\_Lo\\_Resumo\\_As%C3%AD\\_Nom%C3%A1s](https://www.academia.edu/52678931/Entre_la_cultura_participativa_y_la_convergencia_medi%C3%A1tica_El_producto_audiovisual_argentino_de_YouTube_Te_Lo_Resumo_As%C3%AD_Nom%C3%A1s)

- Fry, M., Curtis, K., Considine, J. y Shaban, R. (2017). Using observation to collect data in emergency research. *Australasian Emergency Nursing Journal*, 20(1), 25-30.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1574626717300010?via%3Dihub>
- Greco, M. (2019). Narrativa serial audiovisual: estructuras y procedimientos de la ficción televisiva. *Toma Uno*, 7(7), 45-66.  
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/26184>
- Goudmand, A. (2018). Étude d'un cliffhanger dans Sherlock (BBC). *Forum lectura.ch*. 01.  
<https://www.leseforum.ch/sysModules/obxLeseforum/Artikel/620/2018-1-goudmand.pdf>
- Keil, C. y King, R. (2019). The silent serial, the cliffhanger, and the exigencias of time, 1914-1920. *Handbook of silent film*.  
[https://www.researchgate.net/publication/328642809\\_Running\\_Late\\_The\\_Silent\\_Serial\\_the\\_Cliffhanger\\_and\\_the\\_Exigencies\\_of\\_Time\\_1914-1920\\_Accepted\\_for\\_Oxford\\_Handbook\\_of\\_Silent\\_Film\\_edited\\_Charlie\\_Keil\\_and\\_Rob\\_King\\_Oxford\\_UP\\_forthcoming\\_2019](https://www.researchgate.net/publication/328642809_Running_Late_The_Silent_Serial_the_Cliffhanger_and_the_Exigencies_of_Time_1914-1920_Accepted_for_Oxford_Handbook_of_Silent_Film_edited_Charlie_Keil_and_Rob_King_Oxford_UP_forthcoming_2019)
- Krutnik, F. y Loock, K. (2018). Exploring Film Seriality: An Introduction, 17 (1),115  
<https://www.manchesterhive.com/view/journals/fs/17/1/article-p1.xml>
- López, D. (2018). Estudios de las plataformas de streaming. *Universidad de Sevilla*. <https://idus.us.es/handle/11441/87550>
- Mangalindan, J.P. (2021). ¿Qué tiene 'El juego del calamar'? Cómo la serie de terror surcoreana ha sorprendido a Hollywood e incluso a Netflix con su popularidad mundial. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.es/ha-convertido-juego-calamar-exito-mundial-948611>
- Martínez, A. y Selva, A. (2019) Utilización de los métodos de validación y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos en los trabajos de tesis de postgrado.

<https://www.utic.edu.py/repositorio/Tesis/Postgrado/MICT/SELVA%20ALMADA.pdf>

- Mattos, C. (2018). Narrativa seriada e comunicação: meios, modos e tempos. *Texto Livre*, 11(3), 268–280. <https://doi.org/10.17851/1983-3652.11.3.268-280>
- McCaffrey, J. (2020). The Means of an end: A study of the serial endings in Bleak House. *English Master's Essays*, 23. [https://ir.stthomas.edu/cas\\_engl\\_mat/23](https://ir.stthomas.edu/cas_engl_mat/23)
- Mishaw, J. (2021). Tension, Attention, Retention: Narrative Interest in Patterns of Extended Engagement with Popular Entertainment. *University of Guelph*. <https://atrium.lib.uoguelph.ca/xmlui/handle/10214/26621>
- Morris, J. (2017). Suspended Animation: Ace Drummond, Buck Rogers, and the Sustained Desires of Seriality. *Velvet Light Trap*, (79), 67. <https://go.gale.com/ps/i.do?p=PPCM&u=univcv&id=GALE|A600696898&v=2.1&it=r&sid=bookmark-PPCM&asid=e6c52894.%20Accessed%2028%20June%202022>.
- Ortiz, J. (2021). Cliffhanger: características y ejemplos. *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/cliffhanger/#>
- Pérez, A. (2021). La normalización de la distopía socio-cultural. *La educación cotidiana*. <https://laeducacioncotidiana.blogspot.com/2021/10/el-juego-del-calamar-la-normalizacion.html>
- Pérez, R. (2020). Ethereal Society: from binge-watching to postmodern's hyperreality. A theoretical analysis on the influence of the Internet and Netflix on capitalist cultural production and lifestyle. *Repositorio universidad coruña*. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/28924>
- Rada, D. (2007) El rigor en la investigación cualitativa: Técnicas de Análisis, credibilidad, transferibilidad y confirmabilidad. *Revista Venezolana de investigación*.

[https://www.revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis\\_educativa/article/viewFile/3539/1715](https://www.revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis_educativa/article/viewFile/3539/1715)

Ramírez, A. (2019). La investigación cualitativa y su relación con la comprensión de la subjetividad. *Revista Humanismo y Sociedad*, 4(2), 1- 9.

<http://fer.uniremington.edu.co/ojs/index.php/RHS/article/view/252>

Ribés, A. (2015). Una aproximación al cliffhanger en las series americanas contemporáneas. *Universitat Jaume I*. <http://hdl.handle.net/10234/136005>

Riqué, M. (2010). Los 4 principios básicos de Bioética. *Societat catalana de medicina familiar i comunitaria*.

[http://gestorweb.camfic.cat/uploads/ITEM\\_540\\_EBLOG\\_1848.pdf](http://gestorweb.camfic.cat/uploads/ITEM_540_EBLOG_1848.pdf)

Roldán, R. (2021) Representación de la mujer en las series latinoamericanas Betty la fea y La Reyna del Flow de Netflix. *Repositorio de la universidad Cesar Vallejo*.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84744/Rold%C3%A1n\\_CRB-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84744/Rold%C3%A1n_CRB-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Smart, B. (2017) Cliffhangers: The Best Way to Engage an Audience. *Feeling-Rhetoric*. [https://www.researchgate.net/profile/Alessandra-Von-Burg/publication/361093786\\_Feeling-](https://www.researchgate.net/profile/Alessandra-Von-Burg/publication/361093786_Feeling-Rhetoric/links/629b96dd6886635d5cbe4da7/Feeling-Rhetoric.pdf#page=245)

[Rhetoric/links/629b96dd6886635d5cbe4da7/Feeling-](https://www.researchgate.net/profile/Alessandra-Von-Burg/publication/361093786_Feeling-Rhetoric/links/629b96dd6886635d5cbe4da7/Feeling-Rhetoric.pdf#page=245)

[Rhetoric.pdf#page=245](https://www.researchgate.net/profile/Alessandra-Von-Burg/publication/361093786_Feeling-Rhetoric/links/629b96dd6886635d5cbe4da7/Feeling-Rhetoric.pdf#page=245)

[Rhetoric.pdf#page=245](https://www.researchgate.net/profile/Alessandra-Von-Burg/publication/361093786_Feeling-Rhetoric/links/629b96dd6886635d5cbe4da7/Feeling-Rhetoric.pdf#page=245)

Solà Gimferrer, P. (2021). 'El juego de calamar' de Netflix, es un festival sádico que no decae. *La Vanguardia*.

<https://www.lavanguardia.com/series/20210921/7737195/el-juego-del-calamar-netflix-critica.html>

Suñen, S. (2018) El Cliffhanger como recurso narrativo para la postproducción en series televisivas de suspense. *Universitat Politècnica de València*.

<https://riunet.upv.es/handle/10251/115988>

Tandian, E. (2020). Membaca pola cliffhanger dalam dua web series indonesia. *Journal Seni Nasional CIKINI*, 06.

[https://www.academia.edu/73214960/Membaca\\_Pola\\_Cliffhanger\\_Dalam\\_Dua\\_Web\\_Series\\_Indonesia](https://www.academia.edu/73214960/Membaca_Pola_Cliffhanger_Dalam_Dua_Web_Series_Indonesia)

Terlaak, P. (2017). Bad timing: Cliffhangers and historical crisis in nineteenth-century fiction. *UC Berkeley*. <https://escholarship.org/uc/item/6k89w2d4>

Urbano, P. (2016). Análisis de datos cualitativos. *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 3 (1), 113-126.  
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/fedumar/article/view/1122/1064>

Villaroel, A. y Bruna, V. (2017). Pedagogical Competencies of University Teachers: A Case Study, Which Incorporates the Perspective of Chilean Teachers and Students. *Formación universitaria*, 10(4), 75-96.  
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062017000400008>

Zorrilla, M. (2021). El juego del calamar es la sorpresa sádica del año: una adictiva serie coreana de Netflix que no podrás dejar de devorar. *Espinof*.  
<https://www.espinof.com/criticas/juego-calamar-sorpresa-sadica-ano-adictiva-serie-coreana-netflix-que-no-podras-dejar-devorar>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de Categorización Apriorística

MATRIZ DE CONSISTENCIA			
TÍTULO	Análisis de la presencia del Cliffhanger como recurso narrativo de expectación de una serie televisiva, Lima, 2022		
AUTOR	Coba Flores, Cristal Aylin		
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS	MÉTODO	INSTRUMENTO
¿De qué manera se presentan los cliffhangers como recurso narrativo de expectación en la serie el juego del calamar?	<b>OBJETIVO GENERAL:</b>	<b>Enfoque:</b> Cualitativo  <b>Tipo:</b> Aplicada  <b>Diseño:</b> Estudio de caso  <b>Nivel:</b> Hermenéutico  <b>Técnica:</b> Observación	Guía de observación
	Analizar los cliffhangers como recurso narrativo de expectación en la serie el juego del calamar		
<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b>		
¿De qué manera se presentan las diferentes adaptaciones que tiene el cliffhanger interepisódico en la serie el juego del calamar?	Analizar, las diferentes adaptaciones que tiene el cliffhanger interepisódico en la serie el juego del calamar		
¿De qué manera se presentan las diferentes adaptaciones que tiene el cliffhanger intraepisódico en la serie el juego del calamar?	Analizar, las diferentes adaptaciones que tiene el cliffhanger intraepisódico en la serie el juego del calamar		

## Anexo 2: Matriz de Operacionalización de variable

Categoría	Definición Conceptual	Definición Operacional	Sub Categorías	Indicadores	Sub Indicadores
Cliffhanger como recurso narrativo de expectación	De acuerdo con Suñen (2018) el cliffhanger es un recurso narrativo que genera tensión dramática, interrumpiendo una acción para provocar suspense en el espectador y conseguir que este se enganche a la serie. Ya no se utiliza solamente al final del episodio, sino que también se ubica dentro del capítulo y con nuevos patrones. Se pueden encontrar dos modelos de cliffhanger: el inter-episódico, que tiene lugar entre episodios o temporadas; como elemento de suspense para la audiencia de la serie, o el intra-episódico, dentro del capítulo mismo entre bloques temáticos, que a menudo se utilizan para introducir la pausa publicitaria causando que el espectador sienta que la acción ha terminado, pero quiera seguir viendo qué ocurre después.	A través de la definición de Suñen (2018). El cliffhanger es un recurso que crea en el espectador expectativas, en el momento que se interrumpe la escena provocando suspense y lograr que quieran seguir viendo la serie. Hay dos tipos de cliffhanger que se usan, el interepisódico que se ubica entre capítulos y al final de las temporadas, ofrece suspense y tensión a los espectadores de la serie. El intraepisódico, se produce dentro de un propio capítulo en medio de bloques y se emplea con frecuencia para presentar un corte publicitario, haciendo que la audiencia entienda que acabo la escena y desee ver lo que sucede más adelante.	Interepisódico	Entre capítulos	Intriga
				Entre temporadas	Fidelización
				Al final de la serie	Crucial
			Intraepisódico	Previously	Gancho
				Pre-opening	Reenganche
				Mini cliffhanger	Interés
				Pre-ending	Suspenseo

### Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

GUÍA DE OBSERVACIÓN						
SERIE						
TEMPORADA						
EPISODIO						
SINOPSIS						
ANÁLISIS DEL CLIFFHANGER						
			SÍ	NO	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
INTEREPISÓDICO	Entre capítulos	Intriga				
	Entre Temporadas	Fidelización				
	Al final de la serie	Crucial				
INTRAEPISÓDICO	Previously	Gancho				
	Pre-opening	Reenganche				
	Mini cliffhanger	Interés				
	Pre-ending	Suspenso				

## Anexo 4: Validación de expertos

### FICHA DE VALIDACIÓN

**TÍTULO:** Análisis del Cliffhanger como recurso narrativo de expectación de una serie televisiva, Lima, 2022

**NOMBRE Y APELLIDOS:** Enrique Antonio Oliveros Margall

**GRADO ACADÉMICO:** Magíster

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con las variables	
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Cliffhanger	Interepisódico	Entre capítulos	El cliffhanger conserva la intriga en la audiencia	X		X		X		X	
		Entre temporadas	Se emplea el cliffhanger para fidelizar a la audiencia	X		X		X		X	
		Al final de la serie	Un cliffhanger crucial preserva el tiempo de espera	X		X		X		X	
	Intraepisódico	Previously	La captación del cliffhanger sirve como gancho	X		X		X		X	
		Pre-opening	El cliffhanger sirve para reenganchar a la audiencia	X		X		X		X	
		Mini cliffhanger	Crea interés para que la audiencia no decaiga	X		X		X		X	
		Pre-ending	Es clave para mantener el suspenso	X		X		X		X	

### OBSERVACIONES

.....

**FECHA DE REVISIÓN:** 04 de octubre del 2022



.....  
**FIRMA DE QUIEN VALIDA EL INSTRUMENTO**

Enrique Antonio Oliveros Margall Magíster en Docencia y Gestión Universitaria

## FICHA DE VALIDACIÓN

**TÍTULO:** Análisis del Cliffhanger como recurso narrativo de expectación de una serie televisiva, Lima, 2022

**NOMBRE Y APELLIDOS:** Ronny Rafael Rojas Rojas

**GRADO ACADÉMICO:** Magíster

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con las variables	
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
VARIABLE: Cliffhanger	Interepisódico	Entre capítulos	El cliffhanger conserva la intriga en la audiencia	X		X		X		X	
		Entre temporadas	Se emplea el cliffhanger para fidelizar a la audiencia	X		X		X		X	
		Al final de la serie	Un cliffhanger crucial preserva el tiempo de espera	X		X		X		X	
	Intraepisódico	Previously	La captación del cliffhanger sirve como gancho	X		X		X		X	
		Pre-opening	El cliffhanger sirve para reenganchar a la audiencia	X		X		X		X	
		Mini cliffhanger	Crea interés para que la audiencia no decaiga	X		X		X		X	
		Pre-ending	Es clave para mantener el suspenso	X		X		X		X	

**OBSERVACIONES:**

.....

**FECHA DE REVISIÓN:** 12 de octubre del 2022



.....  
**FIRMA DE QUIEN VALIDA EL INSTRUMENTO**

Ronny Rafael Rojas Rojas Magíster en Periodismo y Comunicación Multimedia

## FICHA DE VALIDACIÓN

**TÍTULO:** Análisis del Cliffhanger como recurso narrativo de expectación de una serie televisiva, Lima, 2022

**NOMBRE Y APELLIDOS:** Mariano Octavio Vargas Arias

**GRADO ACADÉMICO:** Magíster

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con las variables	
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
VARIABLE: Cliffhanger	Interepisódico	Entre capítulos	El cliffhanger conserva la intriga en la audiencia	X		X		X		X	
		Entre temporadas	Se emplea el cliffhanger para fidelizar a la audiencia	X		X		X		X	
		Al final de la serie	Un cliffhanger crucial preserva el tiempo de espera	X		X		X		X	
	Intraepisódico	Previously	La captación del cliffhanger sirve como gancho	X		X		X		X	
		Pre-opening	El cliffhanger sirve para reenganchar a la audiencia	X		X		X		X	
		Mini cliffhanger	Crea interés para que la audiencia no decaiga	X		X		X		X	
		Pre-ending	Es clave para mantener el suspenso	X		X		X		X	

**OBSERVACIONES** .....

**FECHA DE REVISIÓN:** 28 de setiembre del 2022

.....

**FIRMA DE QUIEN VALIDA EL INSTRUMENTO**

**Mariano Octavio Vargas Arias Magíster en Docencia Universitaria**



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MORENO LOPEZ WILDER EMILIO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Análisis del Cliffhanger como recurso narrativo de expectación de una serie televisiva, Lima, 2022", cuyo autor es COBA FLORES CRISTAL AYLIN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 03 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
MORENO LOPEZ WILDER EMILIO <b>DNI:</b> 08088755 <b>ORCID:</b> 0000-0003-3151-3848	Firmado electrónicamente por: WEMORENOM el 08- 12-2022 11:00:50

Código documento Trilce: TRI - 0471169