

TEASING THE AUDIENCE: DESCONFÍE DE VINCE GILLIGAN

En los últimos años el universo de las series de televisión ha sufrido un enorme desarrollo, tanto por la progresiva proliferación de productos de gran calidad, como por la revalorización de los mismos más allá de la habitualmente denostada *cultura popular*. Con su estructura fragmentada y duración concreta (dada la distribución de la trama en episodios consecutivos, pero también por los propios cortes publicitarios que cada emisión implica), la serie de televisión se presenta como un campo ideal para la experimentación de tipo narrativo y visual. Con esta perspectiva, resulta interesante que en estos productos la responsabilidad normalmente atribuida al director se vea sustituida por la figura del *showrunner* (THOMPSON, 2003: 62), que no es otro que el creador de la historia y, normalmente, el principal guionista, destacando pues el valor dado a la escritura y al desarrollo del relato. Este fenómeno, no obstante, hay que analizarlo como parte de un contexto audiovisual más amplio, que está siendo testigo de la aparición de nuevas tendencias en la configuración narrativa de géneros diversos, como los videojuegos.

Breaking Bad (Vince Gilligan, AMC: 2008-), actualmente en antena, es una de las ficciones televisivas más arriesgadas a nivel visual y narrativo, lo cual ha animado su elección como objeto de estudio. La serie cuenta la historia de Walter White (Bryan Cranston), un fracasado profesor de química de instituto que, tras descubrir que padece un cáncer terminal, decide asociarse con un antiguo alumno, Jesse Pinkman (Aaron Paul), para sintetizar metanfetamina y traficar con ella, con el fin de solucionar el futuro económico de su familia una vez él haya fallecido.

Manteniendo la estructura habitual de un episodio televisivo, cada capítulo de *Breaking Bad* comienza con unos minutos de acción previos a la aparición de los créditos, fragmento al que nos referiremos como *teaser*. En ocasiones este inicio presenta la continuación de la trama desarrollada al final del episodio anterior, aunque también suele utilizarse para presentar cuestiones que el mismo capítulo resolverá a continuación. Esta serie a veces también emplea este recurso para dar a conocer *flashbacks*, *flashforwards*, u otras estra-

tejas narrativas que actúan de manera independiente respecto a la historia¹. Se trata, en definitiva, de una manera de captar la atención del espectador desde el momento en que empieza la emisión. La terminología que empleamos aquí, procedente de la publicidad, no es gratuita: *teaser* se traduce como puzzle o rompecabezas, pero es también un término utilizado para referirse a los avances de películas proyectados con mucha antelación al estreno, que no pretenden ofrecer información sobre las mismas, sino más bien llamar la atención del público con una escena clave o incluso una imagen conceptual de duración muy corta (no más de 90 segundos). Se entiende, pues, su relación con el llamado marketing viral, cuya única intención es crear expectativas y mantener al espectador en vilo. El verbo *to tease*, por otra parte, implica también tomar el pelo, bromear o vacilar a alguien².

Nuestro objetivo es considerar el uso específico del *teaser* en la segunda temporada de *Breaking Bad* (emitida originalmente en AMC entre el 9 de marzo y el 31 de mayo de 2009), centrándonos en cuatro episodios no consecutivos de la misma, que, sin embargo, guardan una concreta relación, algo que no sucede con otros fragmentos introductorios. Para ello, realizaremos un análisis discursivo a partir de un estudio de las características formales, así como de la intencionalidad narrativa, que albergan estos fragmentos audiovisuales. Se pretende, pues, definir su conformación como relato paralelo a la historia contada en la serie, su relación con la misma, lo que esto implica para el espectador, y en qué medida se atienen a un mismo patrón presente en el resto de *teasers* de la serie, que hace que los mismos funcionen de manera autónoma a la trama principal (como un microrrelato que nos aporta información sobre aspectos concretos relacionados con la trama de la serie). Si bien somos conscientes de que para llegar a estas conclusiones deberíamos ampliar la muestra seleccionada, lo que no es posible dado los límites de este ensayo.

Un oso rosa en la piscina

La primera temporada de *Breaking Bad* finaliza con Walter White y su compañero Jesse realizando una transacción ilegal con un narcotraficante que queda presentado en los últimos instantes como un personaje mentalmente inestable, de manera que el capítulo se cierra dejando al espectador con la promesa de aparición de futuros problemas en la relación que mantienen los protagonistas con su nuevo jefe.

Un año después, *Breaking Bad* regresaba a las pantallas con el episodio *Seven thirty-seven* (#2x01, Bryan Cranston, AMC: 2009). El *teaser* del mismo, en blanco y negro, comienza con varios planos estáticos que presentan detalles de un jardín, a los que solo acompañan los sonidos —cuyo volumen ha sido artificialmente exagerado—, que provocan los objetos que aparecen en pantalla: gotas que caen de la manguera o el ruido de las hojas mecidas por el viento. El silencio y la escala de grises utilizados en esta escena dan a la situación un cierto aspecto onírico, de ser un mundo paralelo o alternativo al real. El público capta al instante la distancia que puede existir entre lo que está viendo y la propia normalidad de la serie, concibiendo estos momentos como existentes en un tiempo distinto.

A la manera de piezas de un puzzle (fragmentos que, encajados entre sí, proporcionan una imagen completa), el sexto de estos encuadres confirma al

espectador que está viendo el patio trasero del domicilio de Walter White, lugar reconocible por haber sido escenario de la trama en numerosas ocasiones a lo largo de episodios pasados. Es en este mismo momento, cuando el silencio se ve roto por las sirenas de emergencia que comienzan a ser audibles, lo que implica, obviamente, algún tipo de accidente o problema³.

Las siguientes imágenes, desconcertantes, muestran un ojo de plástico que flota atravesando la pantalla para luego ser absorbido y desaparecer en el desagüe de la piscina. Un último travelling descendente desde la superficie del agua presenta un oso de peluche rosa, único y destacado elemento de color, el cual, con un giro de la cámara, nos sorprende mostrando su lado izquierdo, totalmente calcinado. Tanto el ojo como el oso, por tratarse de partes de un juguete —un objeto, por otra parte, que tenemos presente a diario y que recuerdan los tópicos del célebre relato de E.T.A. Hoffmann *El hombre de arena* (Der Sandmann)—, son definidos por Molinuevo (2011: 75), parafraseando a Freud, como «la emergencia de lo siniestro, es decir, de lo cotidiano que se vuelve inquietante». Demos un paso más allá. La propia configuración de una ficción televisiva, con una serialización regular y reiterativa, la conforma como parte de la vida diaria del público, cuya implicación sentimental será, pues, mayor que con

Breaking Bad (Vince Gilligan, AMC: 2008-)





Breaking Bad (Vince Gilligan, AMC: 2008-)

otros formatos audiovisuales. De esta manera, si la realidad cotidiana de los White (las escenas de desayunos y cenas de tipo familiar en las que todos se reúnen son recurrentes a lo largo de la serie, así como métodos ideales para aumentar la empatía entre el espectador y los personajes, precisamente por rutinarios) termina formando parte de la vida del público, algo demostrable en el rápido reconocimiento que se hace del espacio en que transcurre el *teaser*; este surgimiento de lo siniestro afecta al televidente en mayor medida de lo que supone Molinuevo, pues apela a su cotidianeidad y no sólo a la del universo paralelo ficticio que es *Breaking Bad*.

Con esta última imagen se produce el corte a los créditos de apertura de la serie y, a continuación, regresamos al momento en que la historia quedó suspendida en la primera temporada, incluyendo la repetición de los últimos minutos del episodio anterior, *A no-rough-stuff-type deal* (1x07, Tim Hunter, AMC: 2008). Esta manera de recordar al público dónde ha quedado el personaje es uno de los usos habituales del *teaser*, es decir, que entraría dentro de la estructura clásica de un episodio de teleserie haber expuesto esta escena,

ya conocida, antes de los créditos (sobre todo tratándose del inicio de una nueva temporada, donde la reiteración se hace necesaria como recordatorio tanto para nuevos como antiguos espectadores).

En dos ocasiones anteriores, el episodio piloto (1x01: *Pilot*, Vince Gilligan, AMC: 2008) y *Crazy handful of nothin'* (1x06, Bronwen Hughes, AMC: 2008), los guionistas han hecho uso del *teaser* para presentar una situación que no mantiene una continuidad temporal con las acciones que siguen a los créditos.

De esta manera, se instaba al espectador a acompañar la emisión para conocer la solución a las preguntas sobre cómo se había llegado a ese momento y qué ocurría después. En ambos casos, los capítulos se conformaban como un relato de tipo circular, de manera que estos minutos iniciales mostraban elementos que quedaban resueltos al final de los respectivos episodios.

El espectador, por tanto, se sorprende cuando finaliza la emisión y la procedencia del oso de la piscina continúa

siendo un misterio para él. De hecho, no reaparecerá hasta el *teaser* de *Down* (2x04, John Dahl, AMC: 2009), donde el peluche, de nuevo único elemento en brillante color en un hostil entorno blanco y negro, reaparece exactamente donde lo dejamos, flotando en esta ocasión boca abajo, enfatizando la idea de desconcierto que de por sí destilan estas imágenes. Con un encuadre desde lo que parece su punto de vista (como protagonista de estas escenas) y hacia el cielo, aparece una extraña figura portando traje protector y máscara, que saca al oso de la piscina. El muñeco es envuelto en plástico y colocado en el suelo junto a otros objetos —mediante un travelling que los repasa uno a uno, para detenerse varios segundos antes de pasar a los créditos—: unas gafas como las que usa Walter White.

No se trata de volver a mostrar el *teaser* ya conocido por el espectador para recordarle el misterio que sigue sin solución, sino una continuación temporal de lo ocurrido en las imágenes del primer episodio de la temporada. Es decir, ajenos en principio a las propias tramas y subtramas desarrolladas en la serie, estos *teasers* se componen como unidades narrativas independientes de aquéllas, pero mantienen una continuidad temporal entre sí. Cada uno de ellos, pues, nos aporta datos sucesivos sobre esta situación paralela que se produce con el seguimiento al oso rosa, de

Breaking Bad (Vince Gilligan, AMC: 2008-)



manera que ahora no solo pensamos en qué ha podido ocurrir, sino que consideramos muy posible una implicación por parte de Walter (e incluso que haya podido sufrir daños: ¿por qué, si no, habría perdido las gafas?). Por supuesto, el énfasis puesto en dicho objeto y que sea ahí donde la cámara se detiene responde a la intención de tratar de guiar al espectador y señalarle la importancia de estos anteojos. Se trata de una utilización tan frecuente de los planos detalle a lo largo de la historia del cine que la audiencia, habituada a esta codificación, reacciona en consecuencia y fija su atención en las gafas, aumentando el suspense. El espectador cree ser capaz de anticipar lo que ocurrirá (o, aquí, lo que ha ocurrido) «mediante una continua invitación a la generación de expectativas provocadas por la entrega gradual de información» (CANET y PRÓSPER, 2009: 182) por parte del audiovisual.

Breaking Bad continúa avanzando y no es hasta *Over* (2x10, Phil Abraham, AMC: 2009) que volvemos a este futuro en blanco y negro para retomar al oso rosa en el envoltorio y comprobar que son varias las personas que trabajan en lo que ahora parece la escena de un serio accidente. Para aumentar el sentimiento de alucinación de estas imágenes, las figuras en trajes protectores que portan a nuestro protagonista se mueven, en algunos planos, en *slow motion*, y muchos encuadres las presentan de manera indirecta, reflejadas en el agua o tras un cristal roto, a través de brillos y fragmentaciones, dándole así un aspecto surrealista. Un amplio plano nos ubica en la entrada al garaje de la casa, confirmando que la situación es más grave de lo que parecía en el *teaser* anterior, creando así en el público una sensación de ansiedad cada vez mayor. Asimismo, el movimiento de la cámara sobrevuela el vehículo y enseña, en plano cenital, dos bolsas para cadáveres en el suelo que no parecen estar vacías, para, a continuación, producirse un brusco corte a los créditos de apertura y la continuación de la trama habitual de la serie.

El último episodio de la segunda temporada de *Breaking Bad*, *ABQ* (2x13, Adam Bernstein, AMC: 2009) es también la definitiva aparición de estas imágenes. Confirmando lo ya mencionado anteriormente sobre cómo estas escenas funcionan en tanto que una narración paralela al resto de la trama, el *teaser* comienza con una recapitulación de la información mostrada en los tres anteriores. Es decir, esta historia independiente necesita, como la propia *teleserie*, de unos minutos previos a sí misma para recordar al público la situación en que se encuentra el relato alterno, antes de continuar con su avance. Así, volvemos a ver el oso rosa en la piscina, cómo es sacado y llevado al exterior de la casa de los White, donde aparecen, de nuevo, las bolsas para cadáveres.

A partir de este momento la información es nueva, mostrando numerosos objetos en planos detalle, una vez más con la idea de puzzle y metonimia, imágenes parciales para conformar un conjunto: sucesivos planos muestran una zapatilla tirada en un jardín, un libro quemado sobre gravilla y restos de tela en un árbol, entre otros. Varios *travellings* cuyo centro sigue siendo el oso rosa nos muestran el caos reinante en la calle donde residen los White. Finalmente, con el cierre de las puertas de una furgoneta, el último plano del *teaser* nos eleva desde éstas a una visión del entorno de la casa que conocemos, incluyendo dos columnas de humo a cierta distancia hacia el horizonte. Es en esta imagen donde, una vez desaparecido el peluche en el interior del vehículo que sale de la escena por la derecha, el blanco y negro se convierte gradual pero rápidamente en los habituales colores brillantes de las lumino-



Breaking Bad (Vince Gilligan, AMC: 2008-)

sas imágenes de exteriores a las que nos tiene acostumbrados *Breaking Bad*.

Con este cambio en la presentación de los últimos segundos del *teaser* (la ausencia de bicromía y el gran plano de conjunto en lugar de los primeros planos que hemos visto hasta ahora) se consigue que todas estas escenas vistas hasta ahora como extrañas y oníricas adquieran inmediatez. Desaparece así la idea de irrealidad que había primado hasta ahora, acercando este relato paralelo al tiempo y lugar del presente de la trama argumental de *Breaking Bad*. El público deduce que, por fin, todas sus dudas serán resueltas.

Error humano

Casi al final del episodio *ABQ*, Walter White se encuentra solo en su casa tras el abandono de la misma por parte de su mujer. A continuación vemos a Donald Margolis (John de Lancie), padre de Jane Margolis (Krysten Ritter), pareja de Jesse y recientemente fallecida por ahogamiento tras consumir heroína (muerte que Walter pudo evitar pero no lo hizo con la idea de que esto podría ayudar a Jesse a desintoxicarse). En estas escenas vemos al padre regresar a su puesto de trabajo como controlador



Breaking Bad (Vince Gilligan, AMC: 2008-)

de tránsito aéreo. Dos agobiantes y largos primeros planos del personaje, uno de ellos con un lento zoom, mientras recita los códigos alfanuméricos que permitirán a los aviones aterrizar en el aeropuerto de Albuquerque nos confirman su depresivo estado de ánimo. El subjetivo pitido que invade lentamente la imagen, haciendo desaparecer su voz, señala que está cada vez más ausente. Un encuadre centrado en la pantalla del radar de Donald, alternado con planos detalle de sus ojos fijos en el frente, nos indica que ha cometido un terrible error y dos aviones están a punto de colisionar.

Regresamos a casa de los White para ver a Walter sentado junto a su piscina como ha aparecido en otros momentos reflexivos, justo en el instante en que oye una explosión y mira al cielo, donde acaba de ocurrir el esperado choque. Acompañamos el punto de vista de un objeto que cae (todo lo *subjetivo* que puede ser dicho plano, tratándose del oso de peluche rosa) desde uno de los aviones hasta la piscina del jardín trasero. La temporada termina casi como empezó: con una imagen del juguete flotando bajo el agua, donde también se encuentra la cámara, mientras todo lo que le rodea se funde a blanco y negro,

generando un cierre estéticamente circular. El siguiente corte da paso a los créditos finales. No hace falta mayor explicación, pues las imágenes hablan por sí solas.

Se parte de una serie de códigos audiovisuales que la audiencia tiene interiorizados, pero se reutilizan de manera muy calculada para adular sus posibles previsiones

En su intento de aplicar la semiótica y la teoría del lenguaje a una definición de la estructura de la televisión como macrodiscurso, Jesús González Requena (1992: 87) explica que la función que domina en este medio es la fática o de contacto, es decir, la que busca confirmar que el canal sigue abierto, consistente en apelar continuamente al espectador. Los principales ejemplos expuestos en su texto remiten a llamamientos directos al público, como el presentador de telediarios que siempre mira fijamente a cámara (GONZÁLEZ REQUENA, 1992: 90). Sin embargo, estas fórmulas narrativas complejas y confusas parecen exigir en todo momento una gran participación por parte del espectador, pidiéndole que esté atento sin la necesidad de establecer este tipo de enlaces

tan obvios, sino a través de *trucos* visuales o del relato.

En el caso concreto que tratamos, resulta innegable el valor de la presencia de un narrador, pues en la ficción es éste quien, según la situación, interpela al receptor de diferentes maneras. Así, podríamos hablar de una entidad narradora superior, omnipresente, denominada en ocasiones el «gran imaginador» (GAUDREAULT y JOST, 1995: 51) (nótese también las connotaciones de omnipotencia, prácticamente divinas, del término), que es el único que, en todo momento, conoce la historia completa y decide cómo debe transmitirla al público para provocar diferentes sensaciones.

Es fácil, por tanto, llegar a la conclusión de que cierta información se muestra del modo en que lo ha sido con la única intención de engañar al televidente. Por ejemplo, el oso de peluche

parte de una cierta implicación sentimental, ya que, como juguete, hace pensar en un niño o una niña (sabemos que Walter acaba de tener una hija), al tiempo que presentarlo en color ante el entorno

blanco y negro recuerda a la pequeña del abrigo rojo de *La lista de Schindler* (Schindler's List, Steven Spielberg, 1993), figura fundamental en la intención conmovedora de esta película. Resulta ser, sin embargo, un simple resto de la explosión, totalmente ajeno a Walter y su familia. Se hace igualmente un uso deliberadamente equívoco del plano detalle de las gafas junto a la piscina. Se busca, por tanto, confundir y llevar al público en la dirección errónea, pues los anteojos son, una vez más, un objeto como otro cualquiera y sin verdadera relevancia para la historia (del mismo modo que los cadáveres junto al coche son anónimos). En resumen, se produce una inversión de expectativas, pues se parte de una serie de códigos audiovisuales que la audiencia tiene interiorizados, pero se reutilizan

de manera muy calculada para adular sus posibles previsiones.

Si el suspense, a partir de la famosa explicación de Hitchcock y la bomba debajo de la mesa (TRUFFAUT, 1994: 61), puede definirse como una angustia de tipo temporal procedente del hecho de que el espectador tiene más información que el personaje sobre algunos de los componentes de la trama (normalmente, el futuro inmediato), estos *teasers* dan una vuelta de tuerca creando una falsa sensación de conocimiento en el público. Curiosamente, una vez resuelto el misterio, en ese momento en que entran los créditos finales, sí que tenemos una visión de lo ocurrido mayor que la de Walter. A la sorpresa del público (por la solución a todas sus dudas en una dirección que no se espera) se opone la del protagonista, fruto de un desconcierto similar

al que el espectador ha sufrido los últimos trece episodios. Se produce por tanto lo que podemos definir como una falsa paralepsis, pues el público cree durante toda la segunda temporada tener algunos datos sobre el futuro que los personajes desconocen, pero que resultan ser erróneos. Sin embargo, una vez resuelto el misterio, sí existe un conocimiento mayor real por parte del espectador, pues Walter aún no es consciente del accidente y su implicación causal en todo ello.

Con estas elecciones narrativas, el narrador se muestra a sí mismo, haciéndonos conscientes de que alguien nos está contando una historia, pero, además, en un gesto extremadamente anti-clásico, nos lleva al extremo de pensar que debemos desconfiar de él y lo que relata. Lo reconocemos, pues, como aquel que nos está *tomando el pelo* con

esta ordenación a la hora de mostrar las imágenes. Esta idea es directamente vinculable al nuevo concepto de creador-guionista como responsable último del proyecto que supone la teleserie, de manera que es inevitable asociar a este (en principio anónimo) relator de la historia con aquellas personas encargadas de su conformación y *acusar* directamente a Vince Gilligan de jugar con la audiencia. Según la definición de Seymour Chatman (CANET y PRÓSPER, 2009: 24), el autor real sería trans-textual o externo al discurso, mientras que el implícito pertenece a lo textual y sería definible a partir de las marcas del texto que recuerden que éste es una construcción. Sin embargo, en este caso, en lugar de considerar que «la narración, apelando a normas históricas de visionado, crea al narrador» (BORDWELL, 1996: 62), hacemos equivaler

Breaking Bad (Vince Gilligan, AMC: 2008-)



las intenciones y capacidad de decisión del autor real y del autor implícito, unificando ambas figuras en el guionista.

Señalemos, además, la duración de la *farsa*: desde la emisión del primer episodio hasta la resolución del dilema transcurren casi tres meses en los que el televidente fiel ha ido recibiendo pequeños retazos de información y pistas falsas⁴, resultantes en una serie de hechos que no coinciden con sus expectativas. A pesar de todo esto, el espectador no se ofende, no se siente engañado. Como explica Elsaesser (2009: 15), al público no solo no le importa que jueguen con su percepción, sino que se deja llevar por el reto que supone para él, resultando en una nueva forma de relacionarse con los productos audiovisuales que consume. Se implica mucho más en ellos, aumentando su vinculación más allá de la estricta emisión del capítulo, avanzando casi hacia esa interactividad que prometen los nuevos medios de comunicación.

Y, sin embargo...

Aun así, finalmente la respuesta resulta provenir de una trama de sencilla y clásica estructura lineal de causalidad provocada por las acciones de los personajes⁵: si Walter hubiera evitado la muerte de Jane, su padre no habría sufrido hasta el punto de ser incapaz de mantener la atención y provocar un fatal accidente de avión.

Por una parte esta idea derivada del concepto del efecto mariposa nos sirve para hacer una analogía con la propia evolución del personaje de Walter White y lo que sucede a su alrededor, ya que a medida que avanza la acción da la sensación de que, tras la decisión inicial de entrar en el mundo de la droga, ha perdido el control (debiendo llevar a cabo acciones cada vez más drásticas con consecuencias casi impredecibles, como en este caso). Al mismo tiempo, puede hacer pensar en la providencia o un castigo casi divino, siendo este *accidente* un aviso que el universo hace al protagonista, y que él, como evidenciará el desarrollo de la trama de *Breaking Bad*, desoye. Los hechos del final de temporada no son, pues, solo li-

neales, sino además con implicaciones morales y de juicio que podrían parecer simplistas (cuando en realidad la moral confusa y las áreas legales indefinidas son los elementos fundamentales en torno a los cuales gira la serie).

Resulta, por tanto, que es un sencillo cruce casi fortuito de personajes el que hace avanzar la trama en esta dirección⁶, y lo que provoca esta sensación de broma en el público no es la propia historia, sino cómo el narrador la cuenta. Esto nos permite concluir que se trata de un relato lineal que, a partir de la deliberada presentación no ordenada de la historia por parte de los autores o guionistas (mediante una prolepsis dividida en cuatro *teasers*), genera una serie de expectativas en la audiencia que finalmente no son satisfechas de la manera en que podría haberse anticipado. Se produciría un enfrentamiento entre una *lógica* narrativa, que lleva al espectador a prever y deducir lo ocurrido, y la elección formal, que pretende utilizar dicha tendencia a su propio favor para conseguir una mayor fidelización del público mediante el suspense.

En todo caso, lo cierto es que la angustia que provoca en el espectador todo final de relato hace que los sentimientos de incertidumbre creados por el misterio (incluso uno cargado de pistas falsas) sean mejores que su solución, y cuánto más se retrase ésta, mejor. Es aquí donde las teleseries parten con la ventaja de nacer con la intención de ser productos pensados para tener una dilatada duración de, al menos, varios años: la verdadera experiencia del laberinto no es llegar a su final, sino lo aprendido durante el vagabundeo por su recorrido. ■

Notas

* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por la autora del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

1 Como el que consiste únicamente en un falso vídeo musical de una canción mariachi sobre Walter White y su *alter ego* en el mundo del narcotráfico, Heisenberg, en el capítulo *Negro y azul* (2x07, Félix Enriquez Alcalá, AMC: 2009).

2 Iván Bort Gual y Francisco Javier Gómez Tarín (2009: 14) asocian el término *teaser* a su uso en el género de las comedias de situación, denominando al mismo *incipit* en las ficciones dramáticas, concepto asociado a la literatura y al lenguaje cinematográfico, que se refiere a las primeras palabras de un texto antiguo, en el primer caso, y a las primeras imágenes de un audiovisual, en el segundo. Como se verá cuando desarrollemos las características de estos fragmentos en *Breaking Bad*, consideramos más coherente referirnos a estas breves secuencias de inicio de los episodios como *teaser*.

3 En una referencia al propio universo *Breaking Bad*, este sonido de fondo recuerda al piloto de la serie, cuando el protagonista se nos presenta huyendo de estas mismas sirenas en el *teaser*, pensando que se trata de la policía. Se trata de las habituales bromas de la serie para con su público: finalmente resultan ser camiones de bomberos.

4 Para mayor sensación de broma o desconcierto y con un carácter casi conspiratorio, explica Vince Gilligan en una entrevista *online* para *New Jersey Local News* (véase <http://www.nj.com/entertainment/tv/index.ssf/2009/05/breaking_bad_vince_gilligan_se.html>, consultado el 12 de marzo de 2012) que la información para resolver el misterio estaba ahí todo el tiempo, solo había que unir los títulos de los episodios en los que aparecen estos *teasers*: *Seven thirty-seven* (o 737), *Down, Over, ABQ* (el código de aeropuerto de la ciudad de Albuquerque, donde se ambienta *Breaking Bad*), dando como resultado «737 cae sobre Albuquerque».

5 Anna Tous (2010: 37) remite a la ensayística del escritor David Foster Wallace para afirmar que las series, aunque aparezcan como novedosas, son en realidad «simples variaciones transparentes de viejas fórmulas» y es «la audiencia, que en el fondo espera lo de siempre (la que exige que se presenten como novedad».

6 Tal y como el propio Walter metareflexiona en el magistral episodio casi totalmente dialogado que es *Fly* (3x10, Rian Johnson, 2010), haciendo un complejo juego en que el personaje es consciente de que alguien, demiurgo o guionista, controla su destino, o tales casualidades (como que conozca en un bar a Donald Margolis la misma noche que ve morir a su hija sin hacer nada por salvarla) no habrían sido posibles.

Bibliografía

- COMPANY, Juan Miguel, y MARZAL, José Javier (1999). *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Címal Arte Internacional.
- BARTHES, Roland (1970). *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- BORDWELL, David (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- CANET, Fernando, y PRÓSPER, Josep (2009). *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.
- ELSAESSER, Thomas (2009). The mind-game film. En W. BUCKLAND (ed.), *Puzzle Films* (pp. 13-41). Sussex: Wiley-Blackwell.
- FISKE, John, y HARTLEY, John (2003). *Reading Television*. Londres: Routledge.
- GAUDREAU, André, y JOST, François (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier, y BORT GUAL, Iván (2009). Del cine a la televisión: de 24 fotogramas por segundo a 24 episodios por temporada. En *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, Año 6, núm. 1, 25-41.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (1992). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid: Cátedra.
- LIPOVETSKY, Gilles, y SERROY, Jean (2009). *La pantalla global: cultura mediática y cine en la época hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- LÓPEZ-PUMAREJO, Tomás Alberto (1986). El discurso televisivo: modelos culturales y vida cotidiana. En A. CABANILLES y V. SÁNCHEZ-BIOSCA (eds.), *Metodología del Análisis de la imagen* (pp.161-171). Valencia: Eutopías.
- McLUHAN, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- MOLINUEVO, José Luis (2011). *Guía de complejos. Estética de teleseries*. Salamanca: Archipiélagos.
- THOMPSON, Kristin (2003). *Storytelling in film and television*. Cambridge: Harvard University Press.
- TOUS, Anna (2010). *La era del drama en televisión*. Barcelona: Editorial UOC.
- TRUFFAUT, François (1994). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza.

Elisa Hernández Pérez (Santa Cruz de Tenerife, 1988) es licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Salamanca. Actualmente cursa estudios de postgrado en Comunicación Audiovisual en la Universitat de València.