

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 09.12.20

Spenningskurve

En fortelling bør struktureres slik at den både har en medrivende og overbevisende form (Parkinson 2012 s. 28). Konflikter skaper spenning, og spenning oppleves ofte som underholdende (Vorderer og Knobloch 2000 s. 62). Vi opplever spenning bl.a. gjennom å identifisere oss og erfare empati med hovedpersonen i en historie og konfliktene som denne personen opplever (Vorderer og Knobloch 2000 s. 64), personens “trials and tribulations” (Stokes og Maltby 1999 s. 97).

Ordbøker definerer spenning f.eks. slik: “a state or condition of mental uncertainty or excitement, as in awaiting a decision or outcome, usually accompanied by a degree of apprehension or anxiety.”

“[A]ll of the hyperselling titles have suspense as a main component, not necessarily in the sense of a mystery or a thriller, but in anticipation of revelation and continuation. [...] Suspense has been defined as a combination of fear, hope, and uncertainty.” (Ann Steiner i Helgason, Kärrholm og Steiner 2014 s. 48)

Spenning finnes på mange nivåer og kan skapes på ulike måter. En relativt stillestående ytre handling med få personer som befinner seg i et lukket rom, kan være intenst spennende. Men historien må uansett ha en “konfliktstruktur” (Schroer 2007 s. 243) for å unngå leser- eller seerflukt, selv om konfliktnivået kan variere gjennom historien.

“At the heart of drama lies conflict: conflict between individuals, conflict within societies, conflict with the external world, conflict within the heart. All these forms of conflict, in one way or another, are driven by conflicts of moral values, and thus ethical conflict is at the very center of the driving impulse behind all the narrative art forms.” (Hrezo og Parrish 2010 s. 1)

“Ifølge psykologiprofessorene Ortney, Clore og Collins består spenning av tre essensielle komponenter: frykt, håp og usikkerhet. Frykt for fare eller et negativt utfall, håp om at narrativet vil utvikle seg den veien tilskueren ønsker, og intensitet som øker jo større usikkerhet det er om hva som kommer til å skje. Intensiteten øker også jo mer tilskueren bryr seg om utfallet (Collins 1988: 131). Hvordan tilskuere forholder seg til og reagerer på spenning i filmscener eller -sekvenser avhenger av hva de vet om situasjonen og hvilke mulige avslutninger situasjonen kan få. Robert Yanal understreker at det er viktig at situasjonen har et fåtall mulige

utfall, helst to tydelige muligheter hvor det tilskueren håper vil skje virker minst sannsynlig, og hva tilskueren ikke ønsker skal skje virker mest sannsynlig. Selv om den minst ønskelige løsningen virker mest sannsynlig er usikkerheten rundt hva som kommer til å skje det som skaper spenning (Yanal 1996: 1).” (Stapnes 2010 s. 30)

“An oft quoted necessary condition for suspenseful drama is a lack of important information. As Hitchcock says, “The audience knows that a given piece of information is missing, but does not know what it is.” This feature would, however, perhaps be better described as triggering curiosity, rather than suspense. Of course, as most suspenseful narratives also seem to use in one way or another the notion of missing information, it does indeed seem that the notions of curiosity and suspense are strongly linked. In this regard, White in 1938 [i *The Psychology of Making Life Interesting*] had already claimed that suspense is ‘prolonged curiosity’ [...]. Hitchcock’s view of suspense as lack of information highlights once more the difficulty of distinguishing these concepts and in making clear how they work together in narrative.” (en forskergruppe ved Richard Doust Department of Computing, Open University; <http://www.richarddoust.eu/suspense/sqdfch2.html#x6-100002.2>; lesedato 14.11.19)

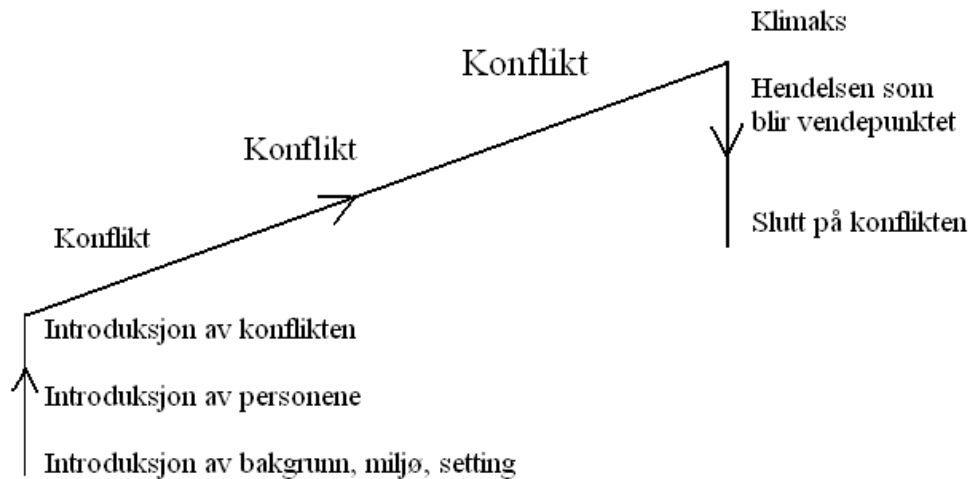
Alle fortellinger rommer en overtredelse (Tzvetan Todorov gjengitt fra Rogé 1976 s. 159). Denne overtredelsen, dette norm- eller lovbruddet osv. skaper spenning. Ofte oppstår historien ut fra motsetningen mellom Loven og Begjæret, og dialektikken mellom dem, med overraskende vendinger (Aumont, Bergala m.fl. 2004 s. 84).

“The more likely a negative outcome is anticipated for the protagonist and a positive outcome for the antagonist, the greater the empathic distress and suspense that are felt.” (Vorderer og Knobloch 2000 s. 65)

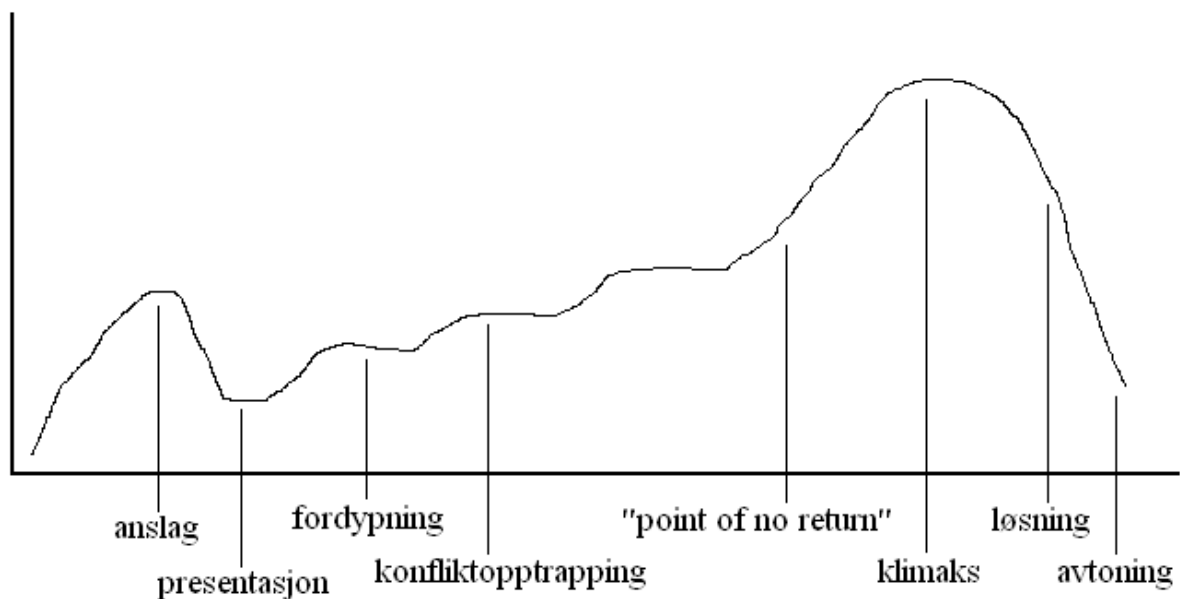
“The suspenseful question therefore is “What will happen?” [...] This leads to emotional arousal experienced as suspense.” (Vorderer og Knobloch 2000 s. 61 og 63) “Escalating conflict creates tension, and in most stories, the tension in a story gets worse before it gets better, resulting in a classical dramatic arc.” (Tracy Fullerton sitert fra Rauscher 2012 s. 213). En av personene kan være en typisk forviklingskaper, eventuelt på en komisk måte.

Det kan skilles mellom *åpen* og *lukket* spenning. I det første tilfellet er det usikkert i hvilken retning hendelsene går, og man må være forberedt på store overraskelser. Ved lukket spenning er det allerede tidlig klart i hvilken retning hendelsene går, og til slutt finnes det kun to alternativer: enten katastrofe eller redning (Koebner og Wulff 2013 s. 10-11). Åpen spenning har noe uavklart ved seg, mens derimot lukket spenning gjelder en mer forutsigbar historie og spiller på kontrasten mellom enten-eller.

Gode historier har en spenningskurve som får vår spenning, interesse og forventning til å stige gjennom store deler av fortellingen:



(figuren over er basert på Norton 2001 s. 291)



(figuren over er fra Hauge 2001 s. 41)

Mange filmer følger fem-akt-strukturen i klassisk, aristotelisk drama:

- Problemutvikling, bl.a. gjennom å innføre noen personer, et miljø, et motiv
- Spenningsutvikling, med skjerping av en konflikt, problemer som dukker opp, økende kompleksitet

- Krise og vendepunkt (peripeti), f.eks. ved at den tilsynelatende siste utveien blir sperret
 - Retardering, eller forsinkelse av det som synes uunngåelig
 - Happy end eller katastrofe
- (Faulstich 2008 s. 84)

“Peripety is a sudden reversal which comes with the effect of shock.” (Leech 1969 s. 61)

Den amerikanske filmforskeren Kristin Thompsons “fire-akts-struktur” er: “setup” (= eksposisjon), “complicating action”, “development” og “climax” (i tillegg kommer en kort “epilogue”) (gjengitt fra Ritzer og Schulze 2016 s. 409).

For å skape umiddelbar action og spenning, kan en historie begynne “in medias res”, dvs. midt i en handling, ofte med stor dramatik. Det gjør f.eks. action- og fantasyfilmen *Kong: Skull Island* (2017; regissert av Jordan Vogt-Roberts). Filmen begynner med at to fiendesoldater må hoppe ut av hvert sitt styrtende fly, og deretter prøver de å drepe hverandre på bakken. Mens de slåss, dukker det opp en kolossal gorilla. Denne innledende sekvensen varer et par minutter og går direkte over i tittelsekvensen med navn på film, regissør osv. Spenningskurven i *Kong: Skull Island* ser omtrent slik ut:



Den dramatiske begynnelsen på filmen fungerer som en forhistorie og som et varsel om at gorillaen vil dukke opp igjen og skape spenningsbølger. Filmens premiss blir antydnet, og i de litt mindre spennende sekvensene som følger etter tittelsekvensen, skjønner vi at dramatikken snart vil bli stor igjen.

En historie er vanligvis preget av “action, suspense, and delay” (Rauscher 2012 s. 220). Det kan være tilbakeslag (“setbacks”) i det som driver handlingen framover. Slutten kan være åpen/uavsluttet eller virke svært avsluttet (en oppfølgerhistorie virker i så fall ikke som en opplagt mulighet). Det kan være “happy end” eller det motsatte. Sluttsituasjonen kan oppstå som et resultat av en “last minute rescue” (i

teaterkunsten ofte kalt “deus ex machina”: en gud som ble heist inn på scenen og som sørget for en overraskende/usannsynlig løsning på hovedkonflikten).

Alfred Hitchcock forklarte forskjellen mellom spenning og overraskelse slik: En bombe som eksploderer uten at publikum visste at det var noen bombe i rommet, er en overraskelse, mens hvis det er spenning, vet publikum f.eks. at det er en bombe under bordet der to personer sitter, og publikum vet at den kommer til å eksplodere om få minutter (gjengitt fra Fuxjäger 2007 s. 30) “As in Hitchcock’s anecdote, our superior range of knowledge creates suspense because we can anticipate events that the character cannot” (David Bordwell og Kristin Thompson sitert fra Fuxjäger 2007 s. 30). Det kalles dramatisk ironi når det er et ironisk forhold mellom publikums og de fiktive personenes innsiktsnivå eller kunnskaper. Tilskuerne vet noe avgjørende viktig som en sentral person i filmen eller på scenen ikke (ennå) vet.

“Incongruous or unexpected events suggest that information is missing. [...] for example, a face that doesn’t smile in an otherwise happy crowd, or a sudden gasp of surprise when a particular name is pronounced. This suggests two things at the same time: that information is missing, and that the information is important. Incongruity of scale or viewpoint: This can be achieved in film for example by close-ups which concentrate on a normally insignificant detail. [...] The use of spatial story-world techniques in suspenseful narrative appears to be based on the frustration of the spectator’s desire for clarity and predictability. Decreased spatial visibility: Chaotic and concealing places such as marketplaces, crowds, gatherings, meetings with a lot of people are used. The desire to follow exactly what is unfolding is frustrated. The frustration occurs both for the spectator and the protagonist. High spatial convergence: Different people with different motives converge on a particular place or building. This process is analogous to the different open leads in a story coming together and increases the number of expectations that new events will arise to resolve these open leads. The convergence also increases the number of twists and turns in the narrative that are possible, frustrating the desire for clarity of outcome.” (<http://www.richarddoust.eu/suspense/sqdfch4.html#x8-250004.1>; lesedato 14.11.19)

En plottvending (“plot twist”) innebærer at handlingen tar en uventet, ny retning. “R. L. Stine once said, “Every story ever told can be broken down into three parts. The beginning. The middle. And the plot twist.” The legendary plot twist is a staple in almost every genre and medium of storytelling [...] A plot twist is a story development that readers do not expect in which either something shocking happens or something shocking is revealed. Generally, the storyteller will set up expectations and then “twist” those expectations by revealing new information through subsequent plot points. The criteria for a plot twist tends to be made up of the following:

It *must* be narratively sound,

It *must* be unexpected, and
It *might* be foreshadowed.

To no-one's surprise, plot twists are particularly prevalent in mysteries, thrillers, and suspense fiction.” (<https://blog.reedsy.com/plot-twist-ideas-examples/>; lesedato 22.04.20)

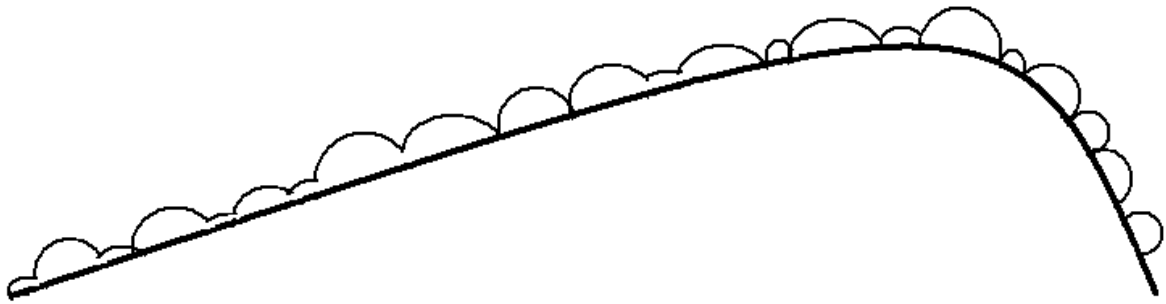
Mieke Bal og Edward Branigan “from the field of aesthetics and literature theory, formalised in 1996 a typology of possible relationships between the reader and characters in narratives [...] How can ‘character suspense’, that is the suspense that we interpret a character as feeling, be formally linked to ‘spectator suspense’? [...] The 4 different cases they came up with can be resumed as follows:

1. spectator does not know & character does not know ⇒ riddles, detective stories: suspense is present
2. spectator knows & character does not know ⇒ thriller stories: suspense is present
3. spectator does not know & character knows ⇒ ‘secret’ stories: suspense is present
4. spectator knows & character knows ⇒ no suspense is present

We can see that at least three structurally different ways to produce suspense can be distinguished. [...] Whereas for suspense, the reader often knows more than the characters, in the case of surprise the reader knows less than (at least) one of the characters.” (<http://www.richarddoust.eu/suspense/sqdfch2.html#x6-100002.2>; lesedato 14.11.19)

Vi kan ikke underveis vite helt hva som skal skje videre. Ellers forsvinner spenningen. I gode historier er det innslag “creating enigmas and affording a dramatic atmosphere of uncertainty” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 391). I en godt lagd spenningskurve kommer leseren eller seeren til et punkt der hun eller han ikke frivillig klarer å avbryte lesingen av teksten eller avbryte å se filmen.

Både makro- og mikrokomponentene skaper spenning. Samtidig som hele historien utgjør en kurve, har hver del (f.eks. hvert kapittel i en bok eller hver scene i en film) sin egen spenningskurve. Disse små spenningskurvene kommer i tillegg til den store spenningskurven:



De små spenningskurvene er “many small moments of suspense that the narration creates” (Bordwell og Thompson 2007 s. 299). I en dialogscene i en film kan spenningen være knyttet til om personene blir venner eller uvenner, om de forstår hverandre og hva som blir neste replikk.

Mange filmer er mer karakterdrevet enn handlingsdrevet, og da skapes spenningen via det sosiale samspillet med ansiktsmimikk osv. Men hver scene må ha en viss spenning. Hver scene må bidra med noe – men hva? Hver scene må ses i sammenheng med helheten. Én scene kan f.eks. bidra til å skape mistanke om en persons ærlighet, som får betydning for hele handlingen i filmen. En annen scene kan vise oss seere at en usympatisk person likevel er i stand til være sympatisk, og dette skaper forventning om at vi skal få se mer av denne personens sympatiske side.

Den amerikanske filmeksperten Noël Carroll har blant annet skrevet boka *Engaging the Moving Image* (2003). Han kobler “spenningsoppbygging opp mot *moral*. Hvis det moralske utfallet presenteres som minst sannsynlig, oppstår spenning, forutsatt at tilskueren bryr seg om karakterene og ønsker at den moralske overlegne skal seire (Carroll 2001: 259). Carroll hevder at sjangerfilm, og spenningsfilm spesielt, kan kokes ned til å handle om moralske verdier og sannsynlighet (Carroll 2003: 84ff). Gjennom filmens tematiske og stilistiske valg får tilskueren beskjed om hvilke karakterer som er moralsk gode og onde, og dermed hvem de bør følge med på. Dette er med på å motivere tilskueren til å ønske seg et utfall fremfor et annet. For å oppnå en spenningsoppbygging må tilskueren ønske at protagonisten skal seire, men samtidig møte motstand i plottet så det ser ut som det er marginalt mer sannsynlig at antagonistene vinner – helt frem mot filmens klimaks (Carroll 2003: 85). I filmer om kriminelle miljøer har den kriminelle protagonisten gjerne noen edle egenskaper som gjør at tilskueren kan knytte en moralsk allianse med ham. Eventuelt tydeliggjøres motstanderens (i noen tilfeller loven, politi, detektiver eller statlige instanser) korrupthet eller mangel på moral, som igjen knytter tilskueren sterkere til protagonisten. Protagonistens moral stadfestes ofte gjennom hvordan han behandler sine medkarakterer, særlig fattige, svake, gamle, hjelpeløse, kvinner, barn og dyr (Carroll 2001: 261).” (Stapnes 2010 s. 34-35)

Historien bør relativt tidlig inneholde en “hook”. “One sign of a good opener is that it makes the reader want to continue with the story. Using a fishing metaphor, a good opener “hooks” the reader. Writers who catch the reader have employed a successful narrative hook. A narrative hook involves dangling elements of the story before the reader so he can’t help but bite. This is done by making the reader want to know more – the who, what, where, when, how and why of the story.” (<http://inventingreality.4t.com/narrativehook.html>; lesedato 04.05.16)

“As a film unfolds in time, it offers a developing pattern that encourages us to ask why things are happening and to wonder what will happen next.” (Bordwell og Thompson 2007 s. 7)

En “inciting incident [is] usually a dramatic event that triggers the story to come, that promises problems, that sets in motion the forces that will involve your protagonist in a gathering storm. An inciting incident usually occurs within a screenplay’s first ten pages. [...] something, some event, needs to start the story. I call this particular event the catalyst. The catalyst begins the action of the story. Something happens – an explosion, a murder, a letter arrives, perhaps Aunt Mary appears on the doorstep – and from that moment on the story is defined. We now know what the story is about – what the spine of the story will be. The catalyst is the first main ‘push’ that gets the plot moving. Something happens, or someone makes a decision. The main character is set in motion. The story has begun.” (Linda Seger i Fuxjäger 2007 s. 35)

“The lifeline is a skill, a tool, a weapon, an ally, or whatever the hero uses to solve the dramatic problem of the story. The lifeline is the hero’s (and the screenwriter’s) ace in the hole. It is what the hero latches onto at the last moment of the climactic scene to defeat the villain and/or to solve the problem. [...] a lifeline can come into play when the hero seems about to be defeated in the climactic scene. Then, when all seems lost, the hero uses, seizes, or discovers an action, a tool, a device, or information that solves the problem. [...] The lifeline should be believable and logical. It should be planted earlier in the story so the audience is aware of its presence. Do not make the device so obvious that the audience anticipates its purpose. Similarly, avoid lifelines that suddenly appear when needed, for this smacks of the deus ex machina solution.” (Paul Lucey sitert fra Fuxjäger 2007 s. 37)

Den franske litteraturforskeren Roland Barthes’ bok *S/Z* (1970) innfører en rekke distinksjoner: “Only when a problem is maintained does it become a significant structuring force, making the reader organize the text in relation to it and read sequences in the light of the question which he is attempting to answer. We have, first, the *promesse de réponse*, when the narrator or a character indicates that a reply will be given or that the problem is not insoluble; *le leurre*, a reply which may be strictly true but which is designed to mislead; *l’équivoque*, an ambiguous reply, thickening the mystery and emphasizing its interest; *le blocage*, an admission

of defeat, a claim that the mystery is insoluble; *la réponse suspendue*, in which something interrupts a moment of discovery; *la réponse partielle*, in which some truth is learned but mystery remains; and finally *le dévoilement*, which narrator, character or reader accepts as a satisfactory solution (*S/Z*, pp. 91-2 and 215-16).” (Culler 1986 s. 212)

Dramatisk, ytre handling er ikke alltid nødvendig for å skape spenning. Stillhet og taushet kan fungere dramatisk (Liptay og Bauer 2013 s. 284). Taushet er i mange situasjoner en påfallende måte å kommunisere på. Noen historier er snarere karakterdrevet enn handlingsdrevet. Taktisk heving og senkning av handlings-tempoet kan også bidra til spenningen.

“Plotpoints” er nøkkelscener i handlingen i en film, og markerer tydelige vendinger i handlingen, og disse vendingene gir nye perspektiver på hendelser og personer (Peltzer 2011 s. 107). Et antiklimaks er et sted i en tekst eller film “where the action should peak and the audience feel a dramatic high point, but where, instead, there is an emotional letdown as action resolves in a disappointing and ineffective manner.” (Ira Konigsbergs *The Complete Film Dictionary* sitert fra Fuxjäger 2007 s. 38) Et klimaks er en tydelig, framtreddende spenningstopp.

En “deathtrap” er et plott-innslag der helten er fanget av skurken, og skurken er i ferd med å ta livet av helten på en utspekulert, pinefull, langvarig og tilsynelatende uunngåelig dødelig måte. Fordi skurken er sikker på at helten kommer til å dø, avslører skurken vital informasjon. Helten overlever, og beviser dermed sin intelligens, utholdenhet og sitt hell, og kan bruke den informasjonen som skurken har gitt han til å gå seirende ut av hendelsene, med en relativt lykkelig slutt.

Den amerikanske regissøren David Wark Griffith brukte en spesiell filmatisk teknikk når handlingen i en film nærmer seg en katastrofe: Tempoet i handlingen senkes til nesten stillstand, mens bildene kommer i stadig raskere tempo og i korte kutt. Slik skaper han en “åndeløs tilstand” som kan vare lenge og er sterkt spenningsskapende, for publikum har sett at en lunte er tent eller en øks er hevet (Diederichs 2004 s. 254).

“I film brukes planting og høsting av scener. Det vil si at det tidlig i filmen legges inn scener som vi kanskje ikke der og da skjønner betydningen av, men som får sin forklaring senere.” (<http://www.filmweb.no/skolekino/incoming/article1012280>. ece; lesedato 02.01.15)

En film inneholder en “dramaturgisk relevant frist” hvis seeren føler en spenning knyttet til om “kan X nås før Y skjer?” (Fuxjäger 2007 s. 41)

“[A]ccelerated montage[:] Rapid cutting from shot to shot to increase the pacing and rhythm of action as it appears on the screen. The length of the individual shots becomes shorter as we see different views of the same action or views of different

but related actions. An example of accelerated shots of the same action is the famous shower sequence in Alfred Hitchcock's *Psycho* (1960) [...] Notable accelerated montages of related actions appear at the end of several films by D. W. Griffith to increase suspense as rescuer rushes to potential victim." (Ira Konigsbergs *The Complete Film Dictionary* sitert fra Fuxjäger 2007 s. 42-43)

“Karakteren må ha et *want*. Det kan oppstå underveis, det kan forandres, men det må ha trøkk. Jo mer intenst et want er, desto mer engasjerer vi oss som lyttere [av radioteater]. Poenget er ikke om hennes want er moralsk eller umoralsk, generøst eller selvopptatt eller kriminelt. Det er styrken på want som avgjør vår emosjonelle tilknytning til henne. Hva er et want? “A clear simple ego-driven goal. It is a physical embodiment for the character’s selfish or self-centered objective. This is an objective or object that is real, concrete and graspable. It is an objective or object that must eventually be surrendered.” Laurie H. Hutzler. [...] I ethvert want er det smerte. Fordi drivkraften i å forfølge want er å dekke over en smerte som er uutholdelig og slår ut dersom hun ikke oppnår want. Denne smerten hindrer henne i å fatte hennes underliggende need. Dramatikken oppstår fordi karakterens want er i konflikt med hennes need. Dette er den indre kampen. Hva er et need? “A deep inner longing of which the character is unaware, denies or ignores. This longing represents the true values that are buried deep inside the character. The need requires a set of authentic traits which will make the character feel whole, complete and healed. The need is a deeper human longing for what is good and true.” (Carl Henrik Grøndahl i http://www.nrk.no/contentfile/file/1.4269526!SkriveFOR_Radioteatret.pdf; lesedato 20.03.13)

“Protagonisten og hindringene må være harmoniske, det vil si likeverdige. Hindringen må ikke være så veik at protagonisten overvinner den med lillefingeren. Hindringen må ikke være så totalt overveldende at protagonisten ikke har en sjanse i havet. Og er den det allikevel (sjølve eksistensen, for eksempel), er det protagonistens håp eller lengsel eller faenskap som driver fortellingen.” (Carl Henrik Grøndahl i http://www.nrk.no/contentfile/file/1.4269526!SkriveFOR_Radioteatret.pdf; lesedato 20.03.13)

I begynnelsen av bøker og filmer stilles det ofte et “spørsmål”, kommer en utfordring eller antydes noe som i leserens/seerens bevissthet skaper spenning og krever et “svar”. I Harald Hamrells film *Beck: Levande begravd* (2009) blir en politimann ertet fordi han ikke tør å slåss. På slutten av filmen må denne politimannen takle en vanskelig situasjon helt alene, og bruker vold i selvforsvar.

Spenningslementer kan varsles og skape forventning, f.eks. hvis en person i en rolig filmscene åpner en skuff og vi ser at det ligger en pistol der. Dette skaper spenning om hva som vil skje hvis (eller når) harmonien blir brutt. Pistolen kan oppfattes som et frampek etter ha blitt “plantet” i seerens hukommelse.

En “lull” kan på engelsk bety en pause eller stille periode, og “the plot lull creates the belief that change is imminent. The spectator starts to believe that something highly important must be about to happen. This ‘empty time’ may also have the function of giving the spectator more time to imagine different outcomes, thus increasing the number of predictions she makes and therefore the suspense she feels. This technique is therefore one of many that creators of narratives have at their disposal to increase suspense by heightening expectation and prediction” (<http://www.richarddoust.eu/suspense/sqdfch4.html#x8-250004.1>; lesedato 14.11.19).

Regissøren Robert Bresson har uttalt dette om hvordan spenning kan skapes med å holde tilbake visuell eller lydlig informasjon i en film: “The eye solicited alone makes the ear impatient, the ear solicited alone makes the eye impatient. Use these impatiences.” (sitert fra Bordwell og Thompson 2007 s. 294) Alfred Hitchcock ønsket å forby alle som kom litt for sent til kinoen å slippe inn, så strengt oppbygd var hans spenningsfilmer (gjengitt fra Vandendorpe 1999 s. 184).

I boka *Secret Agents in Fiction: Ian Fleming, John le Carré and Len Deighton* (1984) bruker Lars Ove Sauerberg begrepene “*concealment* og *protraction*, skjuling og uthaling, som han bruker for å beskrive hvordan spenning bygges i litterære thrillere. Fortellerteknikken går ut på å skjule relevant informasjon så lenge som mulig og å hale ut poenger eller episoder så mye som mulig (Sauerberg 1984: 83).” (Stapnes 2010 s. 32)

“Hitchcock hadde stor respekt for den tysk-amerikanske regissøren Ernst Lubitsch, som var kjent for sin Lubitsch-tøtsj. [...] [D]et som forårsaker et tragisk utslag i begynnelsen av handlingen, kommer tilbake på slutten av filmen, men da har det blitt til noe morsomt og helt ufarlig.” (Tito Pannaggi i tidsskriftet *Cinematket* nr. 6 i 2012 s. 11)

Etter at Marion i Alfred Hitchcocks skrekkfilm *Psycho* (1960) har blitt myrdet relativt tidlig i filmen, blir det mindre og mindre reell, synlig vold. Minnet om det blodige drapet på Marion er likevel nok til å holde spenningen og frykten for hva som kan skje ved like (Hahn og Jansen 1985 s. 226). I *Psycho* blir den antatte hovedpersonen drept før filmen er halvferdig, og publikum i 1960 skjønnte at hvis noe slikt kunne skje, kunne alt skje – og en enda mer intens spenning oppstod.

Utsettelse/retardasjon innebærer ofte at vi får se personene prøve nye, håpefulle muligheter eller alternativer, som viser seg ikke å kunne oppnås. Det kan også være å trekke ut avgjørelser. Vergil utsetter i det romerske eposet *Aeneiden* stadig den uunngåelige direkte konfrontasjonen mellom motstanderne Aeneas og Turnus. Dette gjøres gjennom “et kunstferdig flettverk av retardasjoner” (Giebel 1986 s. 82). Et ekstremt eksempel på slike utsettelse finnes i 1. sesong av den amerikanske TV-serien *Prison Break* (2005; skapt av Paul Scheuring m.fl.). Den første sesongen av denne serien varer i over 900 minutter, og handler om en gruppe fanger som skal

bryte seg ut av et fengsel. Selv om fluktruten er klar tidlig i sesongen, skjer rømmingen helt på slutten av sesongen. Imellom er det en lang rekke uhell og andre uforutsette hendelser som forsinker og hindrer rømmingen.

I TV-serier foregår handlingsforløpet ofte svært langsomt, med mange forgreninger som hver følges med sine “forsinkelser” (Lüdeke 2011 s. 180).

“Time-based story-world techniques: Here a real or virtual object in the story world which has some kind of temporal structure is used to shape the narrative. We have found it insightful to classify these objects into two sorts: Bounded and Iterative. The important difference is that for iterative temporal objects there is a possibility of resolution or arrival of significant new information at every iteration step, whereas for bounded-duration objects, all the attention, and therefore all the predictive processes, are focused on what will happen at one particular moment in time, the end-point of the process. Here are some examples:

Iterative temporal objects: Turning the pages in a book, Going through a list of names, Someone moving through a queue of people looking for someone...

Bounded temporal objects: Music with a known ending, A ticking bomb, A train arriving at a certain point on the track, Water rising...

[...] we will usually be able to describe these temporal objects as progressive states with a possible culmination point. [...] These two types of temporally structured object have in common that they involve a monotonic decrease in the number of available possibilities for resolution as time goes on. In some sense, these temporal objects can be seen as ‘exhausting time’ and it may be useful to use the concept of exhaustion to characterise them. [...] In some cases, it is also possible that the predicted point of resolution does not exist in the story world, that is, that a resolution, at that particular moment in the story, cannot actually occur. Of course, to evoke suspense, it is enough that the viewer be induced into predicting an end-point. Again, the concept of exhaustion which emphasises the process and not the end-point may be useful in such cases. A common feature of all these techniques is to create a feeling of powerlessness in the protagonists. A similar feeling is also evoked in the spectator by both maintaining and frustrating the desire for resolution. These techniques underline that the resolution can only come at a moment in time which ‘lies ahead’.” (<http://www.richarddoust.eu/suspense/sqdfch4.html#x8-250004.1>; lesedato 14.11.19)

Don Carson beskriver i artikkelen “Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry” (2000) noen spesielle “narrative devices as “following Saknussem,” referring to the ways that the protagonists of Jules Verne’s *Journey to The Center of the Earth*, keep stumbling across clues and artifacts left behind by a sixteenth Century Icelandic scientist/explorer Arne Saknussem, and readers become fascinated to

see what they can learn about his ultimate fate as the travelers come closer to reaching their intended destination. [...] Such an embedded narrative doesn't require a branching story structure but rather depends on scrambling the pieces of a linear story and allowing us to reconstruct the plot through our acts of detection, speculation, exploration, and decryption. Not surprisingly, most embedded narratives, at present, take the form of detective or conspiracy stories, since these genres help to motivate the player's active examination of clues and exploration of spaces and provide a rationale for our efforts to reconstruct the narrative of past events." (Henry Jenkins i <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>; lesedato 12.10.10)

Den franske regissøren Robert Bresson brukte ofte en effekt kalt "resultatet før årsaken", dvs. at noe skjer uten at vi skjønner hvorfor. Årsaken blir først klarlagt senere (Boneva 2015 s. 38-39). Slik skapes det mysterier og en spennende usikkerhet.

Fortellestrategier som f.eks. å forandre på hendelsers kronologi slik at virkninger vises før årsaker, fører til at leseren eller seeren stiller seg en rekke spørsmål som hun ønsker svar på: Hvem er den personen som dukket opp nå? Hva har skjedd tidligere? Hva vil han? Hva gjør hun? osv. Vanligvis gis det svar, men forsinket og andre svar enn de mest sannsynlige (Raphaël Baroni i <https://www.erudit.org/en/journals/pr/1900-v1-n1-pr1451/014274ar/>; lesedato 27.04.20).

"Et av kjennetegnene ved en såpeopera er at de vakre hovedpersonene lever i en slags parallell, konstant høydramatisk sfære. Alle samtaler er konfrontasjoner der liv, død eller, som regel, kjærlighet står på spill. Vi tas fra høydepunkt til høydepunkt der alt er utvendig og uttalt, der hat og kjærlighet stadig slynges i ansiktet på andre." (*Dagbladet* 9. september 2010 s. 54)

"Begrepet "meet cute" er et narrativt grep man finner ofte i genrer som komedier og romantiske filmer, og er i bunn og grunn et tilfeldig møte mellom to personer som umiddelbart forelsker seg i hverandre. I nesten alle tilfeller av meet cute er det narrative hindringer i veien som gjør at de to forelskede ikke kan få hverandre med en gang. Hindringene kan eksempelvis være klasse- eller sosiale skiller, de skal reise fra hverandre, de har en partner fra før o.l. Hele filmen vies til disse narrative hindringene før de to personene kan vie sine liv til hverandres kjærlighet. [...] Man finner få filmer som har hindringer i form av raseskille, homofili eller fattigdom." (Sivert Almvik i <http://montages.no/2010/09/begrepet-meet-cute/>; lesedato 23.02.12)

"Buss-effekten" som betegnelse "stammer fra en amerikansk film, og det har blitt et meget populært grep særlig innen skrekkfilmen. Det hele går ut på å bygge opp spenningen i en scene for å så forløse denne på en helt annen måte enn hva publikum forventer. I filmen *Cat People* fra 1942 ser vi en scene der en ung kvinne tilsynelatende blir jaget nedover en gate, og hun ser hele tiden bak seg for å se om

noen følger etter henne. Dette gjentar seg helt til scenen brytes med en skarp lyd og vi ser en buss stoppe foran henne. Som regel forventer publikum et utfall som er i et direkte årsaksforhold til hvordan scenen utvikler seg, og det naturlig her ville vært at den personen som fulgte etter henne klarte å ta henne igjen, men alt som skjer er at det kommer en buss. Effekten av grepet er at publikum alltid sitter ytterst på kanten siden man aldri vet hva som er utfallet i disse scenene. Man opplever også utvilsomt en lettelse siden det viste seg å være noe annet enn det man kanskje fryktet mest. Buss-effekten ble brukt i tilnærmet tro kopi i *Alien*. Etter at det ukjente vesenet har sprengt seg ut fra John Hurts bryst, begynner mannskapet å lete etter det med en sensor som piper kjappere og kjappere når noe er i nærheten. Sensoren begynner kjapt å eskalere, og mannskapet forbereder seg på å fange monsteret. Scenen får en forløsning på samme måte som i *Cat People* ved at skipskatten freser stygt mot dem.” (Sivert Almvik i <http://montages.no/2010/09/begrepet-buss-effekten/>; lesedato 23.02.12)

“A plot device is an object or character in the story whose purpose is purely to drive the Plot, maintain its flow, or resolve situations within it. It could be something everybody wants to obtain, a device that must be destroyed, or an annoying teenager who must be protected at all costs. It may also be an object or gadget introduced early in the story for the sole purpose of solving a sticky situation later on. The term is commonly used in a derisory manner, on the grounds that the best stories are character driven, and using an object to make things happen is thus seen as a sign of bad writing. However, there are plenty of good stories which do indeed revolve around a plot device; equally, a plot device can very easily be used to generate conflict and thus spark a character-driven story.” (<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlotDevice>; lesedato 06.01.15)

“Film director Alfred Hitchcock coined the term ‘MacGuffin’ when discussing the suspense techniques in his films. [...] The definition of MacGuffin can be boiled down to one thing – nothing. Hitchcock over the years described the MacGuffin as a plot device, or gimmick, on which to hang the tension in a film, ‘the key element of any suspense story’ (Gottlieb). Because Hitchcock lured the audience to such a high degree of sympathy for the characters through cinematic means, the reason behind their plight became irrelevant for the viewer. Something bad is happening to them and it doesn’t matter what. The only reason for the MacGuffin is to serve as a pivotal reason for the suspense to occur. The MacGuffin is like a wild card which can be inserted to stand for anything. It could be something as vague as the “government secrets” in [Hitchcocks film] *North by Northwest* (1959), or the long detailed weapons plans of Mr. Memory in *The 39 Steps* (1935). Or, it could be something simple like the dog blocking the stairway in *Strangers on a Train* (1951). Nobody cares about the dog. It’s only there for one reason – suspense. It could have just as easily been a person, an alarm, a talking parrot, or a MacGuffin!” (<http://borgus.com/hitch/macguffins.htm>; lesedato 12.04.12)

“MacGuffin (a.k.a. McGuffin or maguffin) is a term for a motivating element in a story that is used to drive the plot. It actually serves no further purpose. It won't pop up again later, it won't explain the ending, it won't actually do anything except possibly distract you while you try to figure out its significance. In some cases, it won't even be shown. It is usually a mysterious package/artifact/superweapon that everyone in the story is chasing. To determine if a thing is a MacGuffin, check to see if it is interchangeable. For example, in a caper story the MacGuffin could be either the Mona Lisa or the Hope diamond, it makes no difference which. The rest of the story (i.e. it being stolen) would be exactly the same. It doesn't matter which it is, it is only necessary for the characters to want it. A common MacGuffin story setup can be summarized as “Quickly! We must find X before they do!”. The term was popularized by Alfred Hitchcock, who actually credited one of his screenwriters, Angus McPhail, with the creation of this concept and the name for it” (<http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MacGuffin>; lesedato 15.02.13).

En MacGuffin gir dynamikk til handlingen, uten at den trenger å være spesielt troverdig (Alladaye 2006 s. 112). En MacGuffin kan være en gjenstand, en informasjon, en egenskap m.m. som utløser handlingen, men i liten grad influerer på hva som konkret skjer i handlingen. Det er dermed lett å tenke seg den byttet ut med et annet element som kunne ha samme funksjon. Det kan derfor kalles et “påskudd”, en “gimmick” og en “finte”. Hvis for eksempel to menn kjemper og slåss gjennom store deler av en film, kan kampen være ganske lik uansett om de slåss om penger, en kvinne eller noe annet (Fuxjäger 2007 s. 40).

Et annet eksempel på en MacGuffin er jakten på betydningen av ordet “Rosebud” i amerikaneren Orson Welles’ film *Citizen Kane* (1941) (Hahn og Jansen 1985 s. 218). Journalister, tjenere hos Kane, hans kolleger osv. har ulike antakelser om hva dette siste ordet Kane hadde på leppene da han døde kan bety, og oppsporingen bygger opp spenningen om hva svaret på gåten skal bli. Bare vi seere (ingen av de levende personene i filmer) skjønner helt til slutt at Rosebud var navnet på hans barndoms kjelke. “Actually, as it turns out, “Rosebud” is the trade name of a cheap little sled on which Kane was playing on the day he was taken away from his home and his mother. In his subconscious it represented the simplicity, the comfort, above all the lack of responsibility in his home, and also it stood for his mother’s love which Kane never lost. In his waking hours, Kane had certainly forgotten the sled and the name which was painted on it. Casebooks of psychiatrists are full of these stories. It was important for me in the picture to tell the audience as effectively as possible what this really meant. Clearly it would be undramatic and disappointing if an arbitrary character in the story popped up with the information.” (Welles sitert fra <http://www.wellesnet.com/>; lesedato 12.04.12)

Også pengene som Marion i Hitchcocks *Psycho* (1960) har stjålet fra sin arbeidsgiver, er en MacGuffin som knapt har noe med at hun blir myrdet å gjøre (Hahn og Jansen 1985 s. 224).

“Angus McPhail, who may have been the first to coin the term [MacGuffin], explained its meaning with a nonsense story. Two men were travelling on a train from London to Scotland. An odd shaped package sat on the luggage rack above their seat.

“What have you there?” asked one of the men.

“Oh, that’s a MacGuffin,” replied his companion.

“What’s a MacGuffin?”

“It’s a device for trapping lions in the Scottish Highlands.”

“But there aren’t any lions in the Scottish Highlands!”

“Well, then, I guess that’s no MacGuffin!”

The MacGuffin is the engine that sets the story in motion. [...] Hitchcock didn’t invent the MacGuffin, but he made it his own, employing it time and again throughout his career. Nowadays, it is so closely associated with him that when it is used by others, as for example in Roman Polanski’s very Hitchcockian *Frantic* (1988), it is often seen as either homage to, or a theft from, Hitchcock.” (<http://www.screenonline.org.uk/tours/hitch/tour6.html>; lesedato 09.08.13)

“Phlebotinum is the versatile substance that may be rubbed on almost anything to cause an effect needed by a plot. Some examples: nanotechnology, magic crystal emanations, pixie dust, a sonic screwdriver, or even just some Green Rocks. In essence, it is plot fuel. Without it, the story would grind to an abrupt halt. It’s science, it’s magic, it’s strange things unknown to science or magic. The reader does not know how Phlebotinum would work and the creators hope nobody cares.

According to Joss Whedon, during the DVD commentary for the pilot episode of *Buffy the Vampire Slayer*, the term “phlebotinum” originates from *Buffy* writer (and *Angel* co-creator) David Greenwalt’s sudden outburst: “Don’t touch the phlebotinum!” apropos of nothing. If the phlebotinum in question is simply a physical substance with unusual/extreme properties you are almost certainly dealing with the element Unobtainium. A.K.A. Handwavium. Compare MacGuffin, *A Wizard Did It*, *Hand Wave*, and *Deus ex Machina*.” (<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AppliedPhlebotinum>; lesedato 15.02.13)

“Det finnes et punkt mot slutten av de fleste kriminalromaner der man innser at uansett hvilke avsløringer de resterende sidene har å by på, så vil de aldri kunne tilfredsstille forventningene som har bygget seg opp underveis.” (Aksel Kielland i *Morgenbladet* 13.–19. juli 2018 s. 39)

Den amerikanske filosofen Aaron Smuts sin “desire-frustration theory of suspense claims that: “when we know something that could help a character that we care about stay alive, and we are unable to relay the information, we feel suspense. Our desire to make use of the information is frustrated – that is, we want to help, but there is nothing we can do.” [...] In this view, powerlessness is a necessary condition for suspense and suspense is based on a series of frustrated desires. As

we are mere onlookers of the unfolding drama, we have no means to intervene in the story. Our situation is similar to real world situations where there is nothing we can do to affect a result: waiting for an exam result perhaps. According to Smuts, as soon as we act to satisfy our desire and resolve the predicament then suspense disappears. Smuts aims with this model to solve the suspense paradox: we still want the victim in a narrative to escape in a given episode, even though we know from previous viewings that he does not. [...] We can resume the suspense (or repeater's) paradox by the following question: "If a necessary condition for suspense is not knowing the outcome of a narrative, how can a spectator who already knows the outcome feel suspense on repeated viewings?" (en forsker-gruppe ved Richard Doust Department of Computing, Open University; <http://www.richarddoust.eu/suspense/sqdfch2.html#x6-100002.2>; lesedato 14.11.19)

Aaron Smuts skriver om spenningsparadokset: "Although it is something of a received dogma in philosophy and psychology that suspense requires uncertainty, many of the biggest box office successes are action movies that fans claim to find suspenseful on repeated viewings. The conflict between the theory of suspense and the accounts of viewers generates a problem known as the *paradox of suspense*, which we can boil down to a simple question: If suspense requires uncertainty, how can a viewer who knows the outcome still feel suspense? [...] The *thought theory of entertained uncertainty* explains the paradox by denying that actual uncertainty is necessary for suspense; instead, all that is required is for viewers to engage the fiction as they normally would – entertaining thoughts of the story as if they were undecided. The *desire-frustration* theory holds that uncertainty, entertained or actual, is not necessary for suspense. To create suspense, one merely needs to frustrate a desire to affect the outcome of an imminent event. The *moment-by-moment forgetting* view is the position that while viewers are immersed in a fictional scenario, they effectively cannot remember the outcome. The *emotional misidentification* view holds that it is impossible for viewers who know the outcome to feel suspense, and the best explanation of the claims of audiences to the contrary is that viewers must be confusing their actual fear and anxiety with what they take to be suspense." (<https://plato.stanford.edu/entries/paradox-suspense/>; lesedato 14.11.19)

"There are numerous cases where knowledge of the outcome can make a narrative more, not less suspenseful. For instance, the first time one watches Hitchcock's *Psycho* (1960), one may feel mild fear for Marion Crane as she chats with Norman Bates in the hotel office. Filled with stuffed, menacing birds, the office creates an aura of danger, but viewers have no reason to suspect that in the next couple of minutes Norman will bury a carving knife in Marion's chest as she showers. However, on a second viewing, one feels a great deal more suspense during the office scene. Norman's disturbance seems obvious on repeated viewings. How could Marion fail to see it? One wants to scream "Get out of there!" The reason why the office scene in *Psycho* is more suspenseful on subsequent viewings cannot be that audiences are entertaining the idea that the outcome is as uncertain as it was

on their first viewing, since the first viewing is not as suspenseful as the second. This objection rests on the claim that normal people do indeed feel suspense on the second viewing of *Psycho*, but one might simply deny this claim. Perhaps audiences merely feel tension or anticipation, but not suspense. [...] this is precisely what defenders of the *emotional misidentification* view say in response to all reports of recidivist [gjentagende] suspense.” (Aaron Smuts i <https://plato.stanford.edu/entries/paradox-suspense/>; lesedato 14.11.19)

“Harald Zwarts *Den 12. mann* følger de senere års suksessoppskrift for norsk film: Nasjonale myter i Hollywood-formel, *Max Manus*, *Birkebeinerne* og *Kon-Tiki*. Man tar en ekte norsk helt av hankjønn og sørger for at han er lytefri og alltid på den rette siden. Så utstyres han med en antagonist, en slemming som lager trøbbel for helten og skaper drama i manuset. Siden virkeligheten ikke er svart-hvitt, må slemmingen i praksis diktes frem. To “birkebeinere” som ser ut som vestkant-hipstere på pappaperm, jages med kongsbarnet i armene over Dovrefjell av dansktalende baglere i *Star Wars*-kostymer. Å lage film om Kon-Tiki var ikke lett, forteller filmskaperen. Ekspedisjonen forløp for harmonisk, i en film må det skje noe på flåten. Løsningen blir å fremstille nestlederen Herman Watzinger som en puslete og tykkfallen liten nervebunt som ikke tror at flåten holder, og som vil sikre den med stålvaiere. En kontrast etableres, slik at storheten til nasjonalhelten Thor Heyerdahl kan fremheves. La gå at etterkommerne klager og at den historiske Watzinger var en høyreist idrettsmann, norgesmester på hundremeter, motstandshelt og at det var han som konstruerte flåten. Spenningsformelen må følges. [...] Løgn om historie er norsk films nye suksessformel. I forsvaret for disse filmene vises det til den kunstneriske friheten. Realiteten er det motsatte. Det er mangelen på kunstnerisk frihet som setter historieforfalskningen i system. Filmene lages i tråd med konvensjoner for underholdningsfilm som er for trange og formelpregede til at man kan yte virkelighetens mennesker rettferdighet.” (historieprofessor Kjetil Jakobsen i *Morgenbladet* 2.–8. februar 2018 s. 20-21)

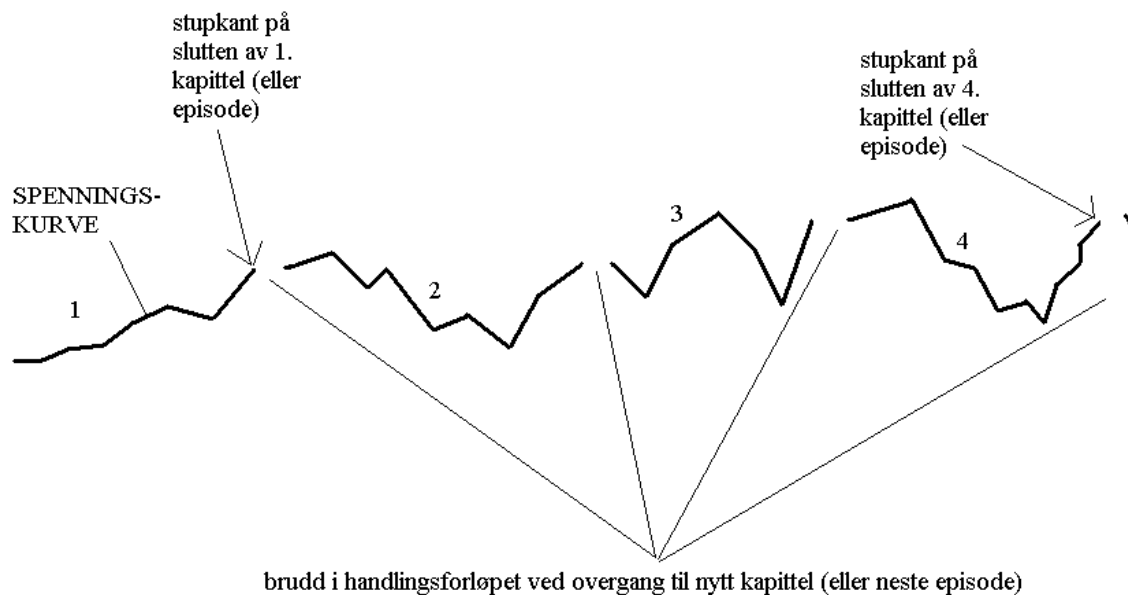
Å henge over kanten av stupet

Engelsk: “cliffhanger”: “en person som henger over et stup” – og som vi derfor ønsker å vite om overlever den farefulle situasjonen eller ikke. Det engelske ordet “cliffhanger” henspiller på en filmscene fra en tidlig Hollywood-film “der helten henger i én hånd utfor et stup. Skurken står på oversida og flirer ondt, mens han bredbeint skritter stadig nærmere heltens fingre.” (Naper 2007 s. 71)

Den engelske forfatteren Thomas Hardy “var god til å konstruere dramatiske intriger og skal på et tidlig tidspunkt ha gitt opphavet til begrepet “cliffhanger”. Et av kapitlene i en avisføljetong han fikk på trykk i 1872, skal ha endt med at en av hovedpersonene bokstavelig talt hang etter armene på kanten av et stup.” (*Dagbladet* 27. desember 2014 s. 58)

Det dreier seg her i overført betydning om slutten av en føljetongdel, et romankapittel, en filmepisode eller lignende, der spenningen er så stor at leseren/seeren sterkt ønsker å lese/se fortsettelsen.

Såkalte “sidevendere” er bokmediets parallell til TV-seriers cliffhangere. Bildebøker og tegneserier kan ha visuelle sidevendere, der noe beveger seg i retning neste oppslag og dermed “peker” mot fortsettelsen og oppfordrer til å bla om.



En cliffhanger-effekt kan også skapes ved at handlingen skifter til en parallell handling. I det øyeblikk skurken sikter med sin pistol på stakkars lille Marie, sier fortelleren f.eks.: “Samtidig et annet sted i jungelen, gikk en leopard på jakt” eller “Hjemme i landsbyen hadde Maries flukt blitt oppdaget”. Fortelleren kan altså skifte mellom parallelle handlingstråder.

Den tyske forfatteren Hans Fallada hadde denne barndomserindringen: “– og når det gjelder den livsfaren som heltene stadig svevet i, så hadde min far kurert meg grundig for all frykt. For en gang jeg skalv for en av heltene og ba om bare fem minutters utsettelse med å måtte legge meg, for å få vite om helten kom til å leve eller dø – da tok min far boka smilende i hånden, pekte på de mange uleste siden i boka, og sa: “Ennå to hundre og femti sider igjen – og helten skulle dø allerede nå? Hva skal da forfatteren fortelle om på de siste to hundre og femti sidene? Om begravelsen?” Dette ga meg en aha-opplevelse, slik at jeg deretter når mitt hjerte banket i deltakelse, vurderte mengden gjenværende sider, og straks var hjertet rolig igjen.” (sitert fra Gross 1994 s. 63)

“Føljetongen var en film, vanligvis et actioneventyr, med flere episoder. Den ble vist på kinoer i ukentlige avsnitt, og hver del sluttet med en dramatisk situasjon.

Dette er den eneste kinofilmsjangeren som ikke finnes lenger, selv om såpeoperaer og miniserier på TV likner litt.” (Bergan m.fl. 2007 s. 164)

“[T]he cliffhanger, inspired by the success of Dallas’s “Who Shot J.R.?” episode in 1980, became a stock device for ensuring that audiences returned after the non-ratings period. Dramas such as HBO’s True Blood have ramped up the cycle of unresolved cliffhangers, with each episode leaving a compelling question unanswered, or a central character lying prostrate with fangs pressed at his throat.” (Michelle Smith i <http://theconversation.com/will-tv-series-go-the-way-of-charles-dickens-21705>; lesedato 08.07.16)

“Sammen med regissøren David Fincher, presenterte Kevin Spacey [TV-serien] “House of Cards” for samtlige amerikanske TV-stasjoner. Alle var interesserte, men ville ikke investere i prosjektet før det ble laget en såkalt pilot – en første episode der alle karakterene og plottet beskrives. En pilot er dyr og krevende, den skal helst slutte med en *cliffhanger* som åpner TV-stasjonenes lommebøker.” (Dagbladet 19. januar 2014 s. 50)

“Advertising breaks also affect the pacing of the show – with high points preceding breaks to encourage the return of viewers (the break points are most apparent when the show is watched on DVD).” (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 394)

Noen tegneserieskapere lager en ekstra spenning i siste rute nederst til høyre på et oppslag, slik at leseren må bla om for å få svaret på f.eks. hvorfor protagonisten ser forferdet ut. Det har også hendt at taleboblen er på siste rute på et oppslag, og personen som taler vises på neste.

En cliffhanger kan også betegne “a whole film that depends heavily on suspense for its effects” (Fuxjäger 2007 s. 39).

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>