

TRABAJO FINAL

Introducción a los estudios del lenguaje y los

discursos

Cátedra II

- *Análisis discursivo: El caso de Vikings y The Last Kingdom* -

Alumna: Pereyra, Melina Milagros

Profesora: Martins, Susana

Año lectivo: 2020

Institución: Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP)

ÍNDICE:

Portada	1
Introducción.....	3
Estado del arte	4
El soporte audiovisual	4
Plataformas on demand.....	11
La ficción como forma de ver el mundo.....	13
El género drama histórico	14
Análisis específico.....	18
Rasgos retóricos	19
Rasgos temáticos	24
Rasgos enunciativos.....	25
Las variantes estilísticas.....	27
Construcción de escenas enunciativas.....	28
Conclusiones.....	30

INTRODUCCIÓN:

Eliseo Verón plantea la Teoría de los Discursos Sociales como un conjunto de hipótesis sobre los modos de funcionamientos de la semiosis social, entendiendo por semiosis a la dimensión significativa de los fenómenos sociales en tanto procesos de producción de sentido. Es, por tanto, una metodología científica que al ponerse en práctica tiene ciertos pasos a seguir para lograr un análisis discursivo, el cual debe ser siempre comparativo.

Por ello, el objetivo de este trabajo es poner en práctica el análisis comparativo de una muestra seleccionada de dos productos mediáticos del mismo género, soporte y tipo discursivo. Para ello, es necesario dar cuenta en dicha muestra de las condiciones de producción de los mismos, tales como el soporte, el dispositivo, el tipo discursivo, la marca y huella, el texto y discurso, el género y el estilo, la enunciación, la interdiscursividad, la semiosis, el contrato de lectura, el tema, motivo y los contenidos específicos.

Los productos mediáticos elegidos son series de drama histórico disponibles en Netflix: **Vikings** y **The Last Kingdom**, para cuyo análisis seleccioné cinco capítulos de cada una, todos donde se dan enfrentamientos bélicos, es decir, batallas. En Vikings, el capítulo 7 de la temporada 1, los capítulos 2 y 9 de la temporada 2 y los capítulos 1 y 8 de la temporada 3; en The Last Kingdom, los capítulos 7 y 8 de la temporada 1, el capítulo 4 de la temporada 2 y los capítulos 5 y 10 de la temporada 3.

Vikings es una superproducción irlandesa creada y dirigida por Michael Hirst desde 2013 hasta la actualidad que cuenta con seis temporadas. La historia está inspirada en las leyendas sobre Ragnar Lothbrok, unos de los héroes más reconocidos en las sociedades nórdicas durante la Edad Media debido a que conquistó territorios de Inglaterra y Francia.

The Last Kingdom es una producción británica dirigida por Peter Hoar y Anthony Byrn cuya trama gira en torno a Uthred de Bebbanburg, un joven a quien su tío le ha robado el trono que le pertenece por herencia, en el período de la Gran Bretaña medieval. Estrenada en 2015, tiene cuatro temporadas hasta ahora, las dos últimas producciones originales de Netflix.

Dicho esto, en este trabajo pretendo reconocer las regularidades y las diferencias del género drama histórico, partiendo de la base de que ambas series tienen iguales invariantes como variantes en su producción. Asimismo, dar cuenta del modo de construir que tiene cada serie en torno al poder; cómo Vikings y cómo The Last Kingdom construyen escenas enunciativas sobre las apropiaciones territoriales que

funcionan como la “traducción” práctica de ese poder. Además, las posiciones enunciativas que se construyen, es decir, qué enunciadorx/s y qué destinatarix/s se presenta/n en cada producto mediático analizado.

ESTADO DEL ARTE:

Un término utilizado por Eliseo Verón en la Teoría de los Discursos Sociales es el de condiciones productivas, las cuales sirven para dar cuenta del marco en el que se producen los discursos y de las reglas que permiten la generación de determinados discursos. Las condiciones productivas funcionan de dos maneras: como restricciones de generación y como restricciones de recepción, las cuales nunca coinciden ni son idénticas. En las primeras se destacan las condiciones de producción, que son los condicionamientos para la producción de determinado discurso, es decir, otros discursos cuyas dimensiones son el soporte, el dispositivo, el tipo discursivo, el género, el estilo y lo ideológico; mientras que en las segundas se dan las condiciones de recepción, es decir, las condiciones discursivas que vuelven a determinado discurso reconocible, que hacen que produzca determinado efecto y no otro. Entonces el discurso circula entre las condiciones que genera y los efectos que produce.

En este trabajo puntualmente interesan las condiciones de producción - también llamados metadiscursos- de las series seleccionadas para el análisis. Es así que pueden reconocerse las siguientes:

El soporte audiovisual

El lenguaje audiovisual es toda aquella comunicación que transmitimos a través de los sentidos de la vista y del oído. Este revolucionó a la sociedad cuando hizo su aparición por primera vez allá por 1920. El cine sonoro fue el primero en experimentar con la combinación de imagen y sonido, todo en uno. Más entrada la década de los cincuenta, se sumó la televisión y a finales de siglo, internet.

En este tipo de lenguaje se basan en la convivencia sincronizada de estos estímulos, ya sea que pretendan imitar la realidad o proponer una nueva, ficcional. En ese sentido, los medios audiovisuales suelen ser inmediatos, masivos, y a la vez efímeros (pues su representación se acaba en el tiempo) y perdurables (ya que pueden ser almacenados y reproducidos una y otra vez desde el principio).

Un artículo publicado por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de UNLP, destaca las características generales pertenecientes a este tipo de lenguaje: Es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) donde los contenidos

icónicos prevalecen sobre los verbales; promueve el procesamiento global de información que proporciona al receptor una experiencia unificada; es un lenguaje sintético, que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto; y moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.

Las series son un formato dentro del género audiovisual, entendiendo por formato a la manera concreta de aplicar el género; son un tipo de producción audiovisual formada por episodios que mantienen un mismo argumento o misma temática.

En un libro publicado por la Fundación Universitaria del Área Andina se señala que “el género entonces es un código de interpretación que sirve entre otras cosas para organizar la industria audiovisual, pero también para animar la creación de obras con sello propio”¹. Y a modo de cierre de un capítulo, las autoras proponen definir al género audiovisual como una estructura que influye en la dinámica de la producción industrial (industria/ autor), en su producto (obra) y que a su vez representa un código de reconocimiento e interpretación de las obras para el espectador (público).

El lenguaje/soporte audiovisual está compuesto por ciertos elementos que lo hacen único:

- Sintácticos: los elementos más técnicos como pueden ser la tipología de planos, la profundidad de campo o los ángulos de la cámara. También se encuentran dentro de este aspecto los que dan expresividad al lenguaje, como la continuidad o el ritmo.

- Morfológicos: tanto elementos sonoros como visuales; entre estos últimos destacan los abstractos, los esquemáticos y los figurativos. Con respecto a los sonoros son cuatro los que lo conforman: el silencio, la música, la voz y los efectos.

- Semánticos: relacionado directamente con los dos anteriores ya que es el que le da significado connotativo o denotativo según si son subjetivos u objetivos. Para ello se utilizan recursos como puede ser la elipsis, la comparación, el juego de ideas... Pero también lo son los propiamente lingüísticos como la ironía, las frases hechas o las onomatopeyas, entre otras.

- Estéticos: se necesita de los aspectos estéticos para que el lenguaje audiovisual cobre sentido. En este apartado incluiríamos aquellos que fomentarán los elementos para la recepción del agrado, lo bello o lo armónico.

¹ Géneros audiovisuales. Claudia Karim Patricia Quiroga Zambrano. Fundación Universitaria del Área Andina, Bogotá. 2017.

- **Didácticos:** en ocasiones la pieza audiovisual necesita incluir en su lenguaje aspectos didácticos para ayudar al espectador a captar mejor el mensaje: preguntas, resúmenes... Es una forma de comprender los contenidos, o cuando la función es más pedagógica, de interiorizar su aprendizaje.

Un plano² es la unidad mínima que compone el lenguaje audiovisual, a partir de él se construye cualquier producto audiovisual. Es además la superficie sobre la cual se llevará a cabo la acción de relato. Se emplea, junto con el movimiento de cámaras y la angulación para mostrar el “cómo” del relato, mientras que otros elementos tales como el vestuario, maquillaje, peinado y decorado muestran el “qué”. Existen tres tipos de planos:

- **Planos cortos:** estos son considerados planos expresivos. Se destacan el *plano detalle* (PD), el cual cubre una pequeña superficie de un sujeto (boca, ojos, nariz) o un objeto; el *primerísimo primer plano* (PPP) que cubre desde la frente hasta el mentón de la cara y generalmente se usa en una situación de tensión o dramatismo; el *primer plano* (PP) que se centra en la cara del personaje hasta los hombros, hace énfasis en los gestos; y el *plano pecho* (PP) que muestra desde el rostro hasta el pecho del personaje.

- **Planos medios:** son considerados planos de acción ya que dan la posibilidad de recorrer los lugares que se muestran junto con los personajes. Está el *plano medio cintura* (PMC) que cubre todo el cuerpo hasta la cintura y destaca la actitud física del personaje; el *plano americano* (PA) que muestra todo el cuerpo del/los personajes hasta la rodilla; y el *plano entero* (PE) donde el sujeto está encuadrado desde la cabeza hasta los pies.

- **Planos generales:** en este caso el entorno es más protagonista que las figuras humanas. Predominan el plano general lejano (PGL), que engloba extensiones visuales de mayor amplitud espacial y siempre se da en exteriores por eso sirve para marcar una referencia geográfica y situar el lugar de la escena; y el plano general corto (PGC) donde se muestra también una amplitud espacial pero hay un personaje desarrollando una acción en un campo visual más preciso.

El movimiento de cámaras³ es otro recurso, al igual que los planos, dentro del aspecto sintáctico del lenguaje audiovisual y hace referencia al desplazamiento de la cámara tanto de forma óptica como física.

Dentro de los movimientos físicos de cámara se destacan:

² Bulecevich, Laura y Haile, Rita. Construyendo el sentido del plano. 2016.

³ Audiovisualstudio. Movimientos de cámaras en el lenguaje audiovisual. Sevilla, España. 2018.

- la *panorámica*, es un movimiento de rotación de la cámara sobre su propio eje ya sea hacia la izquierda, derecha, horizontal, vertical o diagonal y generalmente se realizan desde un trípode. Este tipo de movimiento puede describir un lugar estático, seguir el trayecto de un personaje o combinar los elementos.

- el *travel* o *travelling*, consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje y realizando un movimiento en un espacio tridimensional. Tiene un gran valor narrativo porque le hace sentir al espectador que es parte de la acción que el travelling acompaña.

Hay distintos tipos de travelling: de *acompañamiento*, acompaña el personaje y el encuadre no varía; de *aproximación*, nos acerca al personaje sin desenfocar el fondo; de *alejamiento*, nos aleja del personaje sin desenfocar el fondo; *circular*, describe los 360° alrededor; *horizontal*, la cámara tienen un movimiento horizontal respecto del objeto; *vertical*, la cámara se mueve de modo vertical respecto del objeto; *oblicuo*, la cámara muestra un movimiento oblicuo respecto del objeto; y *travelling zoom*, donde se aleja el fondo pero no el personaje.

Dentro de los movimientos ópticos predominan:

- el *zoom*, se realiza con cámaras de objetivos variables o con zoom y se utiliza para los encuadres previos a la grabación. Se distinguen el *zoom in*, que cierra el ángulo de lente, reduce el ángulo de visión y aumenta el tamaño de la imagen (del motivo). ; el *zoom out*, que amplía el ángulo de visión, abre el ángulo de lente y disminuye el tamaño de la imagen; el *steadycam*, es un movimiento libre de cámara que se consigue suspendiendo y absorbiendo el movimiento que permite al operador realizar tomas de seguimiento; y *la grúa*, que implica un movimiento amplio que baja o sube la cámara en grandes alturas, y también a un movimiento corto ascendente o descendente para equilibrar el cuadro al variar la altura de los elementos.

- el *foco*, descubre nuevos elementos dentro de un plano. Hay varios tipos: el *movimiento del foco basado en la distancia*, el clásico movimiento de foco que enmascara o emborrona objetos; el *movimiento arbitrario del foco o enmascaramiento del punto de foco*, se realiza con lentes o filtros especializados que logran discriminar la zona y la magnitud en la que se encuentra el foco dentro de la imagen; el *movimiento de la profundidad de campo*, que se produce a partir de cerrar o abrir el diafragma de un lente, revelando y ocultando detalles de el plano en cuestión en la profundidad de la imagen; y el *movimiento de manipulación de perspectiva*, donde se realizan movimientos que alargan, deforman, expanden o corrigen el foco y las líneas de perspectiva de la imagen, haciendo aparecer más anchos los objetos cercanos que los lejanos.

Por último se destacan las angulaciones de la cámara. Una escena se puede grabar desde diferentes ángulos de cámara a la vez y eso permite tener una experiencia diferente y emocionante ya que la variedad en los ángulos de cámara le brinda al espectadorx más efectos con la consiguiente diferencia de perspectiva en la escena filmada. Existen diferentes modos en el que el operador de cámara puede conseguir dichos efectos:

- el ángulo cenital, donde la cámara está ubicada verticalmente respecto de suelo. Está situado encima del sujeto en la perpendicular al suelo y aumenta la sensación de inferioridad.

- el ángulo normal o natural, es el más utilizado en los productos audiovisuales y se realiza paralelo al suelo. La cámara se posiciona a la altura de los ojos del personaje, dando estabilidad, tranquilidad y naturalidad a la escena.

- el ángulo picado, la cámara se ubica encima del sujeto u objeto por lo que se observa desde arriba. Se emplea con el objetivo de hacer más pequeño a quien se encuadre para provocar una situación de debilidad, inferioridad o vulnerabilidad.

- el ángulo contrapicado, es contrario al picado. La cámara se coloca debajo y se toman desde los ángulos inferiores por debajo de la vista y hacia arriba. Se utiliza para provocar una sensación de grandiosidad con una apariencia de superioridad a los personajes que se encuentran elevados sobre los otros.

- el ángulo aéreo, se emplea cuando la cámara graba desde una altura elevada, como desde un avión o helicóptero o desde encima de una montaña. Esto hace que la escena se describa y se sitúe sola.

- el ángulo escorzo, donde el protagonista de frente y el personaje que lo escucha de espaldas. Así se acentúa la posición del sujeto que lleva la acción en ese instante con la cámara situándose en 45 grados detrás del sujeto grabado.

- el ángulo Nadir o gusano, la cámara se sitúa al ras del suelo, lo que llaman ángulo cero.

- el ángulo dorsal, desde este tipo de ángulo se puede ver lo mismo que el protagonista. Sirve para afianzar el rol del espectador, que tiene un poder sobre el sujeto de la imagen, ya que puede verlo y este al espectador no.

Otro aspecto fundamental dentro del lenguaje audiovisual, particularmente dentro de la ficción, es el vestuario⁴. Este funciona como una herramienta de comunicación con el espectadorx por ello la imagen de los personajes se construye a partir del vestuario

⁴ Estudiantes de Diseño y Comunicación. Tomar las películas de Tim Burton. Universidad de Palermo, Buenos Aires. 2016.

y del estilismo (maquillaje y peinado) con el fin de comunicarle al espectador un mensaje. Estos aspectos funcionan como una carta de presentación para quien lo observa; permiten sintetizar aspectos que ponen en evidencia su personalidad, jerarquía social y todo lo que ayude a que el espectador lo reconozca.

En el caso de una producción cinematográfica, el diseño de vestuario debe ser muy meticuloso para no dar otra impresión sobre el personaje. Por eso este se vale de herramientas como color, forma, textiles y texturas que dan coherencia a las acciones que efectúa cada personaje en el relato audiovisual.

La industria del cine y la industria de la moda han estado entrelazadas hace mucho tiempo. El cine podría considerarse un difusor de la moda, ya que a veces terminó imponiendo determinado modo de vestir o lucir, desde los cortes y colores de cabello. Esto ha hecho que usualmente no se recuerde una época por cómo fue en realidad sino por cómo fue interpretada en las películas o series. Para recrear alguna época histórica en particular, se debe inspirar en el código indumentario de ese período, para que el espectador pueda ubicarse en tiempo y espacio.

Así es que en los productos audiovisuales situados en una época determinada, la inspiración para el vestuario proviene generalmente de obras de arte de esa época o, si es un período muy lejano, de restos arqueológicos que se han encontrado.

La iluminación ⁵es otra gran herramienta para transmitir emociones y mensajes adicionales a los diálogos propios del guión. Por ejemplo, los personajes pueden cambiar de apariencia física y transmitir diferentes emociones dependiendo de la iluminación que se les aplique. El diseño de iluminación le corresponde al director de fotografía. Hay que tener en cuenta las siguientes características de la luz:

- su naturaleza, la luz puede ser natural cuando la fuente productora de luz es el sol, el fuego, o cualquier otro elemento presente en la naturaleza. Por el contrario, la luz es artificial cuando la fuente de luz está creada por el ser humano a través de elementos eléctricos (reflectores, por ejemplo).

- la calidad, se refiere a las sombras que produce la luz que incide sobre cualquier objeto o personaje. La *luz dura* se refiere a que las sombras que produce son definidas y perfiladas, lo que nos da sensación de rotundidad, firmeza y determinación y de relieve. En cambio, la *luz blanda o suave* se aplica cuando las sombras son poco definidas y se van difuminando poco a poco. Suele abarcar más distancia que la luz dura y es más incontrolable. Es homogénea y empasta los elementos, restando relieve de la escena.

⁵ WeLab News. Iluminación en proyectos audiovisuales. Madrid, España. 2018.

- la dirección, se refiere a donde se proyecta la luz en relación a un objeto determinado e influye en la textura y volumen que percibimos. Según la dirección, se puede hablar de luz frontal, picada, contrapicada, lateral, rozada (o escorzo), contraluz, cenital o inferior.

- el contraste, es el resultado de la combinación entre las partes iluminadas y las sombras, la cual determina mayor o menor cantidad de contraste.

- la intensidad, es la “cantidad” de luz emitida, la potencia con la que la luz es proyectada desde su origen.

El color⁶ es otro elemento destacable dentro del relato audiovisual. Marca el tono psicológico, describe ambientes y personajes. El color es, como el vestuario, una herramienta para lograr que la historia transmita una cosa u otra y la elección cromática depende de los directores de cine.

Hay en cinco formas que tienen los directores de arte de alcanzar el efecto deseado y para esto los encargados de colorear la pantalla no pierden de vista la rueda de color, una herramienta básica para cualquier persona que trabaje en diseño. Esta es una herramienta estandarizada y en su versión simplificada tiene 12 colores basados en Red, Yellow and Blue (RYB). En este modelo los colores primarios son rojo, amarillo y azul. Los tres colores secundarios son verde, naranja y violeta, y se pueden hacer mezclando dos colores primarios. Se pueden hacer otros seis colores terciarios mezclando los colores primarios y secundarios. Asimismo es posible notar colores más cálidos en el lado derecho y colores más fríos en el lado izquierdo; los colores cálidos son brillantes y energéticos mientras que los colores fríos dan una impresión calmante y tranquila. Existen cinco modelos de esquemas cromáticos:

- esquema de *color complementario*, funciona con colores que se ven como opuestos en la rueda de color, es decir, son su par complementario. Al estar en lugares opuestos de la paleta, lo usual es que se trate de un color cálido en combinación con uno frío, y por eso sacia y calma a la vista. Es un esquema que funciona de manera sencilla y que viene muy bien tanto para retratar acción externa como interna. Puede ser de un naranja más azul o plateado, o complementar tonos rojos con verdes.

- esquema de *color combinado*, en vez de buscar el color opuesto en la rueda utiliza dos colores de ese otro lado, entonces utiliza dos colores complementarios en lugar de uno. Se destacan los marrones, verdes y azules.

- esquema de *color análogo*, se encuentran en una posición cercana dentro del círculo cromático. Se mantienen dentro de los colores cálidos o los colores fríos para

⁶ El esquema de color en el cine. Revista Fotogramas. Madrid, España.

que no haya tensión entre los complementarios. Este esquema funciona muy bien para retratar exteriores y se los suele encontrar en la propia naturaleza, donde hay un color predominante, otro que sirva como acompañante y el blanco o el negro como tercera pata que sustenta esta paleta y acentúe a los otros dos. Predominan los marrones, ocres y amarillos, a veces los rosados.

- esquema de *color triádico*, se compone de colores igualmente espaciados alrededor del círculo cromático y también aparecen levemente espaciados dentro de la rueda cromática. Uno sirve para comerse la pantalla y los otros dos para acentuar. No es un esquema muy usado porque es difícil de recrear.

- esquema de *color tetrádico*, funciona con cuatro colores, en este caso espaciados y que crean en la imagen una sensación de rebosante (hay quien diría que excesiva) armonía. Toma una forma rectangular; son dos pares de colores de los cuales dos se acercan más entre sí que de los otros.

La banda sonora⁷ es una herramienta para acompañar la historia del producto audiovisual y para reforzar lo que se ve en pantalla. Hace referencia a la parte sonora de una proyección audiovisual, ya esté compuesta por diálogos, sonidos ambientales, música y cualquier otro tipo de sonido, sea real o sintético. Normalmente se asimila con la música en el teatro de películas (el cine), pero también puede utilizarse en cualquier otro producto audiovisual, como los videojuegos, los programas de televisión y los productos derivados.

Habitualmente se entiende como banda sonora toda aquella música, tanto vocal como instrumental, que se emite conjuntamente con la película cinematográfica. Si bien en un principio se puede considerar la banda sonora como la música compuesta expresamente para una película, incluso en la época del cine mudo, lo cierto es que la banda sonora propiamente dicha nace con la aparición del cine sonoro.

Entre las funciones que tiene predominan:

- Ambientar la historia en un espacio y tiempo determinado. La música de una película ambientada en el siglo XI no será la misma que una ambientada en los años 90.
- Contribuir al desarrollo psicológico de los personajes. Aparte de indicarnos lo que sienten o piensan, puede ayudarnos a conocer su personalidad.
- Servir como fondo para los diálogos, dándoles más sentimiento o dramatización. También pueden sustituir a los que son innecesarios. A veces la música es más que suficiente para saber cómo va la conversación.

⁷ Banda sonora. Wikipedia. 2020.

- Servir como conector entre dos escenas para que el cambio tenga más fluidez.
- Hacer más claras y accesibles algunas escenas. La música ayuda a que recibimos claramente lo que el director nos intenta decir.
- Implicar emocionalmente al espectador. Influye sobre las emociones del espectador a lo largo del filme, modificando el sentido de la imagen o anticipando una situación determinada

Plataformas *on demand* como dispositivo

De acuerdo al autor Oscar Traversa “siempre partimos de paquetes de materias sensibles investidas de sentido que son productos; con otras palabras, partimos siempre de configuraciones de sentido identificadas sobre un soporte material”.⁸ En un modo más coloquial, el dispositivo es la sumatoria del soporte (en este caso audiovisual) y las prácticas sociales que este habilita. En las plataformas *on demand* - a demanda- se habilitan ciertas prácticas que no se darían, por ejemplo, si los productos mediáticos estuvieran en un canal de TV abierta.

“*Video On Demand*”, como se llama originalmente, es una modalidad de difusión de contenidos multimedia que le permite al usuario acceder a un contenido en específico en un momento concreto, visualizándolo en línea desde su/s dispositivos (celular, computadora y/o tablet).

La primera gran diferencia con otras plataformas, como puede ser la televisión, es la inmediatez. Plataformas como Netflix permiten que uno pueda ver lo que quiere sin necesidad de estar frente a la televisión en un día y horario especial. En un ensayo escrito por María Clara Minetti para la Universidad de Palermo, se habla de un nuevo tipo de consumo y una nueva forma de mirar la TV:⁹ “(...) hay una audiencia que ya no espera horarios, no tienen necesidad de llegar a su casa para ver su emisión favorita e incluso no tienen la obligación de ver las transmisiones a través de la ‘caja boba’”. Este último es un término utilizado por Marshall McLuhan para referirse a la televisión.

De este modo, la autora del ensayo plantea que los espectadores ya no se sienten atraídos por la televisión abierta debido al bajo contenido informativo que tienen sus programas y al amarillismo con el que tratan los temas. Por esta razón prefieren plataformas On Demand porque ofrecen una grilla mucho más variada y diversa que se adapta a sus gustos personales.

⁸ Traversa, Oscar. Aproximaciones a la noción de dispositivo. UBA, Argentina. 2001.

⁹ Minetti, M. Clara. El nuevo fenómeno de las plataformas on demand. UP, Argentina. 2017.

Minetti afirma que este fenómeno se adecúa con el momento cultural actual, en un contexto donde se valora el consumo personalizado, con una ultra segmentación para llegar a los públicos y con productos hechos a medida, lo que deriva en pensar que no se le puede pedir menos que eso a un sistema de comunicación como es la televisión.

Respecto a esto, el CEO y co-creador de Netflix, Reed Hastings, cuenta en una entrevista realizada por TED¹⁰: “lo que hemos hecho es invertir mucho en los algoritmos así le ofrecemos el contenido correcto a las personas correctas para hacerlo más divertido y fácil de explorar”. Un algoritmo es un proceso o un conjunto de reglas que se llevan a cabo en una operación para resolver un problema. Sin embargo, Hastings explica que no todo está en los algoritmos; que sí, son “una herramienta”, pero que “en la práctica no puedes simplemente apoyarte en ellos”.

Y cuando el entrevistador le pregunta acerca de el método de puntuación puesta por los mismos consumidores, el CEO dice que en realidad la gente cuando le pone “5 estrellas a la Lista de Schindler y 3 estrellas a una película de Adam Sandler” lo hace más para dar una imagen de que son consumidores ‘serios’ pero , en realidad, sus elecciones de películas se asemejan a las de Adam Sandler. Por ello, ya no usan este método para recomendarle a la gente contenidos dentro de la plataforma.

En cambio, desde la página web oficial de Netflix se explica cómo trabaja el algoritmo que maneja las recomendaciones. Para calcular la probabilidad de qué le interesaría ver al usuario, usan varios factores como la interacción con su servicio (como el historial de visualización y las calificaciones asignadas a otros títulos); la actividad de otros miembros con gustos y preferencias similares a los del usuario; y la información sobre los títulos, como género, categorías, actores, año de lanzamiento, etc.

Para personalizar las recomendaciones y que la experiencia se vuelva única para cada espectador, la empresa se basa en tres datos: la hora del día en que se ve el contenido, dispositivos que se usan para mirar Netflix y durante cuánto tiempo se ve contenido. Todos estos datos sirven para alimentar y procesar al algoritmo mencionado por Hastings.

Otra gran diferencia entre este tipo de plataformas y la TV lineal - como la llama el dueño de Netflix- es que la primera funciona únicamente con un modelo de suscripción. Eso significa que abonando un plan mensual, el usuario tiene acceso irrestringido a las series, películas, documentales y realidades disponibles en la plataforma.

¹⁰ How netflix changed entertainment --- and where it's headed | Reed Hastings. Canadá. 2018.

En Argentina, el plan básico (con posibilidad de ver en una pantalla con definición común) cuesta \$199; el plan estándar (que permite utilizar dos equipos con definición HD) cuesta \$319; y el plan premium (que da la opción de tener hasta cuatro equipos en ultra HD y en simultáneo) cuesta \$499. Lo que ocurre es que hay desigualdades en el acceso a este tipo de bienes de consumo, ya que la persona debe tener tarjeta de crédito (débito no se acepta) porque el valor es en dólares y en nuestro país hacen la conversión a pesos; debe tener servicio de internet (WiFi o datos, en su defecto); debe tener smartphone, computadora o tablet que sea compatible con la plataforma para mirar los contenidos.

Para entender de dónde viene Netflix y cómo logró convertirse en el fenómeno tecnológico que es hoy, es necesario contar que fue fundado por Reed Hastings y Marc Randolph en 1997 en Silicon Valley, EE.UU. En 1998 abrieron un sitio web donde rentaban DVDs por correo, costando 16 dólares al mes. Pero fue en 2007 cuando Netflix se unió al mundo del VOD y en 2010 al streaming. Así, logró expandirse mundialmente y llegó a Canadá ese mismo año, a América Latina y el Caribe en 2011 y a Europa en 2012.

Fue en 2011 cuando hizo su debut como productora de contenido original y en 2013 lanzó la temporada completa de *House of Cards*, lo cual revolucionó el modo en que la gente miraba series. Tal fue el éxito que al año siguiente recibieron 14 nominaciones a los Emmys y 9 fueron para *House of Cards*. Para 2016, Netflix había publicado 600 horas de contenido original y había gastado 6 billones de dólares en la adquisición de otros contenidos. Actualmente, esta empresa cuenta con 167 millones de suscriptores en todo el mundo.

La ficción como forma de ver el mundo

El tipo discursivo es la forma de construir sentidos o discursos. Mario Carlón escribe que “las distintas producciones artísticas no se diferencian por su grado de verdad o falsedad: producen juicios de gusto y se leen como distintos modos de hablar sobre el mundo”¹¹. En este análisis se trabaja con el tipo discursivo ficcional. Este concepto tiene varias acepciones:

La noción de ficción identifica al acto y consecuencia de fingir (es decir, de permitir la existencia de algo que, en realidad, no aparece en el plano real). En este sentido,

¹¹ Carlón, Mario. *Imagen de arte/Imagen de información*. Colección del círculo ATUEL. Buenos Aires. 1994.

se puede decir que una ficción es una cosa que ha sido fingida o bien, que se trata de un invento;

Una ficción es, por otra parte, toda obra literaria o trabajo cinematográfico que narra hechos imaginarios (descritos como ficticios);

La ficción nace del latín fictus, el cual significa inventado, fingido o irreal. Se trata de un estado alterno a la realidad en la cual se basan la mayoría de los artistas cinematográficos para realizar diferentes simulaciones en películas y series.

Además, esta palabra tiene su origen en la Grecia clásica, puntualmente en las obras de Platón y de Aristóteles. Este último consideraba a las obras poéticas como imitaciones de los objetos reales, que a su vez eran imitaciones de las ideas puras. Asimismo se apoyaba en el concepto de mimesis . Paul Ricoeur ha subdividido el concepto de mimesis aristotélico en tres fases:

- Mimesis 1: el proceso de configuración del texto y la disposición de la trama por parte del autor.
- Mimesis 2: la propia configuración del texto, que puede responder o no al mundo exterior.
- Mimesis 3: la reconfiguración del mundo del texto que debe realizar el lector o espectador.¹²

Toda ficción (gráfica o audiovisual) tienen ciertas características propias del género. Una de ellas es el pacto ficcional que se da entre el autorx/directorx y los lectores/espectadores. Lo central de esto es que el lector acepta que los hechos que ocurren son imaginarios. Esto significa que todo lo que ocurre es ficcional y no falso y se desarrolla en un mundo puramente imaginario que ha creado el autor pero que se mueve por unas reglas que él mismo ha establecido y que debe respetar para que este pacto sea posible. Por lo tanto, el lectorx/espectadorx suspende la incredulidad; no se pregunta si lo que ocurre es cierto o no, solo si es verosímil según esas reglas que se han establecido previamente (por ejemplo, en un mundo donde únicamente los árboles hablan, no es verosímil que lo haga un animal o un humano).

Otro punto importante es que más allá de que la historia sea inventada siempre tiene elementos del mundo real. Elementos del mundo que conocemos y conectan en armonía con aquellos nuevos en un mundo diferente al nuestro pero que nos encaja. Por supuesto, lo que no se explica cómo diferente al mundo real es igual que en este, por eso, es muy importante que el autor determine las matrices de este novedoso mundo.

¹² Ficción. Wikipedia. 2020.

En el caso de Vikings y The Last Kingdom, el pacto ficcional implica entender que si bien la época en que la historia de ambas series transcurre - que es Época Vikinga - fue real y los ataques, invasiones y apropiaciones territoriales ocurrieron como también los personajes, como Ragnar Lothbrok o los Reyes de Wessex, según las leyendas y antiguos escritos existieron, está claro que tienen una parte inventada. El dolor, el desamor, los sentimientos, los pensamientos, todo eso es ficción. Es para construir personajes dentro de una historia que

Por otro lado, hacer/crear ficción implica innovar a la hora de contar las historias e incluir formatos. “La hibridación de géneros se impone en el camino de la innovación y la creatividad, dando paso a la invención de narrativas, las cuales son apoyadas en los avances de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), la cibercultura, la web 2.0, las redes sociales, los blogs, etc”.¹³

Situando a las series elegidas, estas son pensadas en el formato de serie, que suele concebirse de forma cerrada, con final previsto, pero dejando abierta la posibilidad de ampliar la producción, en función de los resultados de audiencia. Lo más habitual es que se realice una primera tanda de trece episodios y, si el éxito acompaña, es muy probable que la serie regrese con nuevas entregas.

El género drama histórico

En su libro “Géneros Cinematográficos”, Rick Altman identifica múltiples significados para el concepto de género:¹⁴

- el género como esquema básico fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria;
- el género como estructura o entramado formal sobre el que construyen las películas;
- el género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;
- el género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público (pág.35).

Otra conceptualización posible entiende que “el género, tanto en la literatura como en los diversos medios audiovisuales, es una forma organizativa que caracteriza los

¹³ Género Audiovisuales.

¹⁴ Altman, Rick. Géneros Cinematográficos. Paidós, Barcelona. 2000.

temas e ingredientes narrativos elegidos por el autor”.¹⁵ Por su lado, Stephen Neale en su libro *Género*,¹⁶ cita a Tom Ryall y escribe: “Los géneros se pueden definir como patrones/formas/estilos/estructuras que trascienden a las propias películas y que verifican su construcción por parte del director y su lectura por parte del espectador”.

Es justamente en la relación entre la industria y el espectador en lo que Altman hace hincapié. Retoma a Thomas Schatz y afirma que “la industria es quien define el corpus genérico” de las películas y las series. Es más, advierte que no se puede hablar de género cinematográfico sin tener en cuenta que este fue definido por la industria y reconocido por los espectadores.

Así es que cuando un género está definido, comienzan a circular alrededor de él toda una serie de expectativas. Por ejemplo, si uno va al cine a mirar una película de acción, ya tiene una imagen mental de lo que se debe esperar de una película de tal índole debido a que la crítica ya definió “acción”. Solo queda que el espectador lo vea y lo reconozca para que se reafirme el concepto de este género particular.

El estadounidense introduce la noción transhistórica de género para decir que los críticos, en vez de pensar al género cinematográfico como algo propio, prefieren pensarlo como una continuación histórica de géneros preexistentes en la literatura, el teatro y la no ficción. Esto provoca que un grupo de películas se consideren claves para la definición de un género como expresión de su ‘esencia’.

Pero él se diferencia de los críticos contemporáneos y plantea que “las conexiones del género cinematográfico con la totalidad del proceso de producción-distribución-consumo lo convierten en un concepto más amplio que el género literario tal y como se ha entendido habitualmente”. En esta línea, Altman señala que los críticos “facilitan su identificación y descripción, poniendo de manifiesto al mismo tiempo cómo los géneros repiten unas mismas estrategias” (pág.43) e introduce el aspecto de que los géneros tienen un tema, una estructura y un corpus en común. “Cuando oímos en boca de alguien la expresión ‘el musical de Hollywood’, entendemos que no está refiriéndose a temas de producción, exhibición o recepción, sino a un corpus de películas existente y ampliamente consensuado”, (pág. 47).

En concordancia, Vincent Pinel escribe: “Actualmente, el género no tiene mayor utilidad que la consistente en aportar una referencia al público. Cumple un cometido

¹⁵ Géneros Cinematográficos, clasificación de los productos de la industria del cine.

¹⁶ Neale, Stephen. *Genre*. British Film Institute, Reino Unido. 1980.

de preparación y de gancho. Constituye el ‘horizonte de espera’ del espectador, según la definición del teórico Han Robert Jauss”.¹⁷

Aquí, vale resaltar el trabajo de Oscar Steimberg, un escritor argentino, acerca de los géneros en los medios masivos y los definió en su carácter de institución como “clases de textos u objetos culturales, discriminables en todo lenguaje o soporte mediático, que presentan diferencias sistemáticas entre sí y que en su recurrencia instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas de desempeño semiótico e intercambio social”¹⁸. Asimismo adhiere al concepto de “horizonte de expectativas” y “restricciones culturales” para completar la definición. Restricciones en el sentido de que si un producto audiovisual quiere “pertenecer” a un tipo de género, debe cumplir con las reglas -gramáticas de producción- que este establece.

Asimismo, Steimberg señala que los géneros se incluyen en campos de desempeño ya sea desde ciertos soportes y lenguajes y no otros, o desde algún rasgo de contenido. Asimismo, la vida social de un género supone vigencia de fenómenos metadiscursivos, es decir, que mientras un género está vivo todo lo que se diga de él es permanente, contemporáneo y consensuado; esto es justamente lo que permite que esté vivo. Y se relaciona con la característica de “sincronía” que le adjudica al género entendiendo que se lo puede estudiar en un determinado momento ya que no tiene temporalidad y allí ver qué géneros prevalecían más que más que otras en ese tiempo histórico que se quiere estudiar.

Ahora bien, es importante las clasificación que hace Netflix de las series: “programa de TV canadiense”, “ambientada en otra época”, “drama de TV” y “programa político”, “ambientada en otra época”, “TV británica” y “Drama de TV”. Según esta categorización, las series coinciden en el género dramático y de época. Aunque Netflix tiene un algoritmo que se encarga de las clasificaciones y recomendaciones y muchas veces las clasificaciones de géneros que hace son demasiado ambiguas. Por ejemplo, sucede que la plataforma cataloga a una película como “comedia” y al verla los espectadores terminan llorando, lo cual contradice lo socialmente impuesto de lo que es el género comedia.

Por ello, hay que conceptualizar el género frente al que estamos. El drama tiene lugar por primera vez en la Antigua Grecia. Más específicamente, en el teatro, ya que en ese período se realizaban representaciones en culto a su dios Dionisio y el drama era un modo de hacerlo junto con la tragedia y la comedia. Luego, se comienza a

¹⁷ Pinel, Vincent. Géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine. Ediciones Robinbook. Barcelona. 2009.

¹⁸ Steimberg, Oscar. Semiótica de los medios masivos. Atuel, Buenos Aires, Argentina. 1998.

considerarlo un género literario. Actualmente y desde el punto de vista cinematográfico, el género dramático muestra los conflictos existentes entre los personajes principales del producto audiovisual, que suelen ser pasionales o interiores, y busca generar una respuesta emotiva del espectador, apelar a su sensibilidad. La presentación de música e imágenes refuerzan la credibilidad. De acuerdo al diccionario de la Real Academia española, drama se define como “obra de teatro o de cine en que prevalecen acciones y situaciones tensas y pasiones conflictivas”.

En cuanto al término “ambientada en otra época”, es posible decir que Netflix no es muy específico y deja abierto un abanico de opciones para ese concepto. Lo cierto es que si uno googlea “ambientada en otra época”, lo que aparece inmediatamente son recomendaciones de películas y series con esa categorización. La cuestión es que no existe un género con ese término.

Existe, en cambio, el género histórico, que está situado en una época histórica determinada. Los hechos relatados ocurren en el pasado y para que sea verosímil son de vital importancia elementos como el vestuario, el maquillaje, los peinados de la época, el atrezzo/utilería que son los accesorios que complementan la escena representada, la ambientación de los escenarios interiores (los muebles y la decoración) como exterior (donde se dan las batallas y los efectos especiales).

Las características propias de género dramático y del género histórico definen al subgénero conocido como drama histórico, que es aquel “género cinematográfico en el que se narran unos hechos históricos o en el contexto de una época determinada centrándose en el carácter y sentimientos de unos personajes sobre los que gira la historia principal”¹⁹. El drama histórico transcurre en un período de tiempo pasado, usualmente en el contexto de una película o series de televisión. Aunque este género es ficción, hay trabajos que pueden incluir referencias a la gente de la vida real o eventos de un período de tiempo relevante o también, contener representaciones precisas y objetivas del período histórico.

¹⁹ Clasificación por géneros. Biblioteca de Derecho. Universidad Autónoma de Madrid, España. 2019.

ANÁLISIS ESPECÍFICO:

Una vez mencionadas las condiciones de producción que generan restricciones en el sistema productivo de los productos mediáticos analizados, lo que sigue es aplicar la metodología de análisis de Eliseo Verón. Para ello, hay que identificar las marcas que establecen regularidades en el género y las marcas que establecen variantes en el estilo tanto en Vikings como en The Last Kingdom, para que luego puestas en relación con sus condiciones de producción, es decir, con los metadiscursos anteriormente tratados, se convierten en huellas.

Una huella es justamente el momento en que una marca – la identificación inicial de la materialidad textual- se vuelve una relación entre ese discurso y otro discurso. Es posible analizar discursos porque afirmamos la hipótesis de que el sistema productivo deja huellas en los productos, y que es a partir de dichas huellas que se puede reconstruir el sistema productivo. Se puede dar cuenta de las operaciones de asignación de sentido para luego ver cómo se produce el mismo. Esto es lo que Verón llama “lo ideológico”.

Marca y huella

Primero, es marca del soporte audiovisual el uso de planos, como los planos generales lejanos y cortos junto con el ángulo aéreo donde el entorno tiene más importancia que las figuras humanas, y en mis productos eso puede reconocerse cuando usan PGL combinado con ángulo aéreo para mostrar el territorio donde se llevarán a cabo las batallas. Así como el uso del vestuario para hablar de la época y el rango social al que pertenece tal o cual personaje. En Vikings y The Last Kingdom la vestimenta junto con peinado y maquillaje sirven para distinguir la sociedad vikinga/pagana de la inglesa/cristiana.

Otros recursos que funcionan como marca del soporte son la paleta de colores y la música. Ambas se usan como otra manera de contar la historia, a través de la imagen y del sonido. En caso de las series analizadas, el esquema de color combinado donde se destacan los azules-marrones-verdes y la música a través de los sonidos ambiente e instrumental. La elipsis es un recurso semántico y el resumen uno didáctico dentro del soporte audiovisual. En mis productos, la elipsis es reconocible al comienzo de cada temporada y el resumen solo en The Last Kingdom, al principio de cada episodio.

Segundo, es marca de las plataformas *on demand* lanzar las temporadas de las series con todos los capítulos disponibles y eso pudo verse cada vez que Vikings y The Last Kingdom se estrenaron.

Tercero, es condición de producción de la ficción el pacto ficcional y eso es reconocible en Vikings cuando Ragnar muere comido por víboras y entendemos que no es real pero sí posible dentro de la verosimilitud que propone la serie. Lo mismo en The Last Kingdom cuando una mujer con poderes hace un ritual y sana el hijo enfermo del Rey Alfred; sabemos que en el mundo real eso no es posible pero sí en las reglas que la serie propone.

Por último, una marca del subgénero drama histórico es la combinación de eventos históricos con hechos ficcionales. Es decir, sabemos por escritos antiguos que existió la Época Vikinga, las invasiones y personajes como Ragnar Lothbrok o el Rey Alfredo “El Grande” pero no sabemos, por ejemplo, cómo era su personalidad ni su temperamento ya que eso no está escrito en la historia y queda a libre interpretación del guionista y/o director de las series.

Otra marca identificable es la parte dramática que tienen ambas series en torno a los personajes principales, cada una a su modo. En Vikings, gira sobre Ragnar sus amoríos, cuando le es infiel a Lagertha (la madre de Bjorn) con quien será su próxima mujer, Aulaug y con quién tendrá más hijos. Más allá de las batallas, hay tensiones y conflictos amorosos y parentales. En cambio, en The Last Kingdom el nudo de la historia está en Uthred y su dilema en ponerse de lado de su hermano vikingo o del lado del Rey Alfredo de Wessex ya que solo así podrá recuperar su propio reino.

Rasgos retóricos en los productos seleccionados

Según Oscar Steimberg²⁰, estos son “una dimensión esencial de todo acto de significación, abarcativa de todos los mecanismos de configuración de un texto que devienen en la combinación de rasgos que permite diferenciarlos de otros”. En otras palabras, los rasgos retóricos hacen alusión a la descripción pura y dura de lo formal; de las formas y sus combinaciones. Comprenden el orden, las partes de un discurso y el uso de figuras retóricas. En el caso de los productos mediáticos audiovisuales, se refiere a los planos, el movimiento de cámaras, la angulación, la iluminación, el sonido, el vestuario, la paleta de colores.

Ubicándose en la escenificación de las batallas, los rasgos retóricos más utilizados en **Vikings** son el plano general lejano (utilizado muestra del territorio donde transcurre la batalla), plano general corto (usado para mostrar a los vikingos en el territorio) y plano medio cintura (usado para mostrar a los personajes en el momento justo del enfrentamiento); en cuanto al movimiento de cámaras se destacan la

²⁰ Steimberg, Oscar. Semiótica de los medios masivos. Atuel, Buenos Aires. 1998.

panorámica, la grúa, el travelling y la cámara lenta (en momentos muy puntuales); sobre la angulación sobresalen el ángulo aéreo (durante PGL), ángulo normal (durante el PMC) y ángulo dorsal.



En cuanto a la paleta de colores, hay presencia de colores fríos, específicamente azules-marrones-verdes los que se ubican en el esquema de color combinado. Con la iluminación ocurre algo similar, la temperatura de la luz utilizada es fría y la luz en sí misma es natural porque están a campo abierto y hay un gran contraste, lo que se entiende como luz dura. Respecto del sonido, se nota un gran uso del sonido ambiente (viento, pisada de caballos, pisada de los personajes, hojas de árboles) además de los gritos y gemidos propios del enfrentamiento bélico, a esto se le suma música instrumental que acompaña la escena.



Por último, respecto del vestuario hay una marcada diferencia entre cómo visten los vikingos y cómo lo hacen los ingleses. Los “paganos” tienen pelo largo, barbas sobresalientes, trenzas, caras sucias y ensangrentadas, tatuajes en la cara y brazos, armaduras de cuero y ropa de tela debajo (Ragnar además usa malla metálica), algunos se delinean de color negro, grueso y sobresaliente los ojos, la cabeza y las orejas. En cambio, las tropas inglesas visten completamente con armaduras y cascos metálicos, los Reyes Ecbert y Alle usan capas con adornos dorados, coronas de oro, armaduras de malla metálica, muñequeras labradas de oro, pelo corto a la altura de los hombros, caras limpias y con barba corta.



Por su parte, en *The Last Kingdom* predominan los planos generales lejanos y cortos pero también hay un gran uso de los primeros planos sobre los personajes más importantes durante las batallas. Los movimientos de cámara más destacables son la grúa y la panorámica además de que la cámara, de mano, se mueve de manera muy dinámica. En cuanto a los ángulos, hay un uso del aéreo (durante el PGL), del normal (para el PP o PGC) y del dorsal (también en PP).



La luz utilizada es natural, generalmente fría, excepto en una escena grabada de noche, donde hay fuego y la luz es más bien cálida; lo mismo ocurre con la paleta de colores que es fría ya que abundan los azules, marrones y a veces verdes porque responde al esquema de color combinado. El sonido es ambiente, se pueden escuchar las pisadas mientras caminan, el choque de espadas, los gritos y gemidos durante el enfrentamiento sumado a música instrumental de fondo, luego comienza a sonar la canción de apertura de la serie de fondo, acompañando el sonido ambiente.



Respecto del vestuario, hay una diferencia entre los ingleses y los daneses/vikingos. En el caso de los ingleses, sus cabellos son cortos y barba prolija; sus soldados visten cascos, túnica de tela y por arriba, malla metálica; el rey Alfredo usa la malla metálica hasta la rodilla y su corona; Uthred viste con una gran armadura de cuero y piel en la parte de los hombros, muñequeras de cuero con apliques, cabello largo y barba; los curas participan de las batallas y visten complementa túnicas y la cruz como colgante. Por su parte, los daneses visten armaduras y muñequeras de cuero, pieles en forma de capa o como agregado a su atuendo, el pelo lo llevan largo y barbas frondosas, algunos con trenzas, los ojos delineados de negro y tatuajes en sus caras.



Dicho esto, podrían mencionarse regularidades del género reconocibles en dichos productos mediáticos. *Vikings* se da entre 793 y 1000 d.C y *The Last Kingdom* se sitúa entre 872 y finales del siglo IX, es decir, ambas transcurren durante la Época Vikinga, que es aquel período histórico durante el cual los vikingos - que eran hombres y

mujeres provenientes de Escandinavia - atacaron y exploraron la mayor parte de Europa, del sudoeste de Asia, de África y de Norteamérica. Además del vestuario propio de la época: cueros, pieles, armaduras de malla metálica, barbas, pelo largo o corto con trenzas, tatuajes en la frente y brazos, símbolos con cruces en los cristianos, coronas los reyes; y de la paleta de colores, siempre fríos en tonos azules-marrones y verdes lo que responden al esquema de color combinado; cómo se mueve la cámara que filma la escena dentro del campo de batalla; y el uso de planos generales tanto lejanos como cortos así como los ángulos aéreos, normales y dorsales. Más anclado a lo narrativo propiamente dicho, el recurso semántico de la elipsis es utilizada para contar que hubo un salto en el tiempo, en el pasaje de una temporada a la otra en ambas series.

Rasgos temáticos en los productos seleccionados

Oscar Steimberg define a la dimensión temática como aquella que se compone por acciones y situaciones que se enmarcan en “esquemas de representatividad históricamente elaborados” y que, por lo tanto, son anteriores y exteriores, es decir que son preexistentes al texto.

Aquí se distingue entre tema que es lo general y exterior al texto, es universal y se “filtra” en el género. En el caso de *Vikings* y *The Last Kingdom*, el gran tema es el poder y cómo ese poder se manifiesta (a través de apropiaciones territoriales, invasiones de vikingos a territorios ingleses, intento de imposición cultural de ingleses a vikingos como cuando los obligan a bautizarse para “redimirse de sus pecados” al simpatizar con Odín y no con Dios, por ejemplo); el motivo, que son las unidades temáticas “más chicas” que van formando al tema y a su vez lo actualizan, es decir, los modos en que se representa ese poder en *Vikings* y *The Last Kingdom*: a través de las batallas; y por último el contenido, que comprende la trama del texto, es decir, de qué se trata, qué personajes aparecen, quién es quién en la historia, los conflictos que surgen.

Por su parte, *Vikings* se sitúa 793 d.C y cuenta la historia del legendario guerrero vikingo Ragnar Lothbrok, quien comienza la serie como un simple granjero y se cree que es descendiente de Odín, el dios principal de la mitología nórdica. El personaje principal es Ragnar (Travis Fimmel), cuyo gran sueño es explorar nuevas civilizaciones surcando los mares. En la primer temporada se vuelve rey de Kattegat y la leyenda comienza. A lo largo de las temporadas hasta su muerte en la cuarta,

Ragnar lucha por convertirse el rey de Dinamarca y gran parte de lo que hoy es Suecia.

Entre los personajes que acompañan al protagonista se destacan: Floki (Gustaf Skarsgård) amigo y encargado de construir nuevos barcos que les permitan salir a navegar tierras desconocidas. Rollo (Clive Staden) hermano de Ragnar, con quien discute muchas veces. Athlestan (George Blagden) un joven cura que en el ataque vikingo al monasterio de Lindsfare Ragnar se lo lleva con él y se vuelven amigos. Lagertha (Katherine Winnick) como la primer mujer de Ragnar y a madre de sus dos primeros hijos, un varón Bjorn (Alexander Ludwig) y una mujer Gyda. La princesa Aslaug (Allysa Sutherland) con quien Ragnar engaña a Lagertha y tienen cuatro hijos varones, Ubbe, Hvirserk, Sigurd e Ivar. Todos tienen protagonismo más entrada la serie como guerreros descendientes del gran Ragnar Lothbrok.

En cambio, ***The Last Kingdom*** comienza la narración en 872 d.C, muchos años después de Vikings, e Inglaterra ya no es lo mismo. Los vikingos han invadido la mayor parte de las tierras y el único reino que les queda por tomar es Wessex. La serie cuenta la historia de Uthred de Bebbamburg (Alexander Dreymon), un niño cuyo padre, el Rey de Bebbamburg, muere y su tío le roba el reino que le pertenece por herencia. Al mismo tiempo, es apropiado por una familia vikingo, que lo cría y años más tarde cuando mueren, se ve obligado a escapar y encuentra a quien había sido su cura mentor, Father Beoca (Ian Hart) en Wessex. Así es que Uthred se ve en el dilema de pelear para Alfred, Rey de Wessex (David Dawson) quien puede darle la jerarquía de Lord para pedir por sus legítimas tierras, y para los daneses (vikingos) donde están su hermano del corazón Ragnar Ragnarson (Tobias Santelman) y Brida (Emily Cox), su ex novia. Este dilema lo perseguirá temporada a temporada y le generará disturbios. Su único objetivo es recuperar el trono que le pertenece por nacimiento.

Rasgos enunciativos en los productos seleccionados

De acuerdo al autor, se define como enunciación “al efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que en un texto se construye una situación comunicacional, a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüístico”. En otras palabras, lo enunciativo tiene que ver con los efectos de sentidos que produce un producto mediático en particular. Esta situación puede también incluir una relación entre un “emisor” y un “receptor” implícitos, no necesariamente personificables. Esto quiere decir que no son personas físicas reales sino que son

roles, es decir, se construyen posiciones enunciativas donde hay un enunciador y un destinatario.

Además la enunciación es interior al texto, ocurre en el propio dispositivo enunciativo y está claramente relacionado con los rasgos retóricos, ya que las decisiones retóricas tienen consecuencias enunciativas. Por ejemplo, que los directores de *Vikings* y *The Last Kingdom* elijan hacer uso de los planos generales lejanos y de los ángulos aéreos para mostrarnos la inmensidad del territorio y la cantidad de gente presente ahí nos deja ver su intención a la hora de contar las batallas: él quiere mostrar magnificencia y grandeza en esas batallas entre vikingos e ingleses. Quiere hacernos ver cuán importantes y masivos eran esos enfrentamientos donde se disputaba nada más y nada menos que las tierras. En dicha época, tener grandes extensiones de Tierra simbolizaba el poder. Ser Rey, obviamente, simboliza poder; poder territorial y cultural. Es la esencia de los planos generales que predomine la visión del espacio y no los cuerpos.

En el movimiento de cámaras y la angulación ocurre algo similar: no es casual que cuando usan un plano general lejano lo combinen con una panorámica con un ángulo aéreo o una grúa con ángulo aéreo durante el plano general corto. En esta combinatoria de plano, ángulo y cámara están construyendo, magnificencia, inmensidad, masividad, poder. Que la cámara se mueva junto con los personajes durante una batalla, tampoco es casual; el directo está incluyendo en la acción al destinatario. Que la cámara se mueva tanto y cambie de posición constantemente debido a los movimientos genera tensión y adrenalina. Acá el plano utilizado es el plano medio cintura porque permite ver el movimiento corporal de los personajes, algo obvio en las batallas. Por su parte, el ángulo dorsal cumple la función de ubicar la cámara en la nuca del personaje o protagonista; genera incertidumbre ya que se descubrirán las cosas al mismo tiempo que él o ella.

Lo mismo ocurre con la decisión en la paleta de colores fríos que al usar los azules, marrones y verdes no están hablando sobre el territorio donde transcurre la trama. *Vikings* se graba en Irlanda y *The Last Kingdom* en Hungría, ambos lugares cumplen con las características que se dice tenían los territorios escandinavos en la época vikinga, por lo que, seleccionar esos lugares tiene como consecuencia esa paleta de colores para dar verosimilitud a las series. Que el público se adentre en esos paisajes y asuma que así era en aquella época. Con la iluminación ocurre algo similar ya que es fría, su fuente es natural y presenta contraste lo que da un sentido de crudeza y frialdad. Esos vikingos que luchaban en condiciones impensadas, ya que debido al clima del lugar siempre hacía mucho frío y a veces incluso nevaba.

En el vestuario caracteriza a los personajes sin necesidad de decir nada. Las barbas y pelo largo en los vikingos, los tatuajes que en realidad se llaman runas y son símbolos con connotación mágica, la suciedad en las caras y los ojos delineados de negro, además de las pieles nos hablan de toda una cultura que era la vikinga o pagana como les llamaban los ingleses. Su modo de vivir y su religión (ellos creían en Odín, el dios de la mitología nórdica) quedan expresadas en su vestimenta y personificación. Los vikingos eran concebidos sólo como invasores y como una sociedad “inferior” a la cristiana, ya que no creían en Dios, asesinaban y destrozaban sin remordimientos y no vivían en monogamia. Eran unos bárbaros a los ojos de los cristianos.

En la cultura inglesa, entonces, responden a un Dios cristiano y todopoderoso, al que le piden ayuda en las batallas, se bautizan, el hombre tiene poder de decisión sobre la mujer que solo sirve para criar a sus hijos. Son civilizados y limpios. Rezan, llevan la cruz colgada de sus cuellos, incluso en las batallas invitan a los curas. El pelo corto y prolijo, barba corta o nada.

La elipsis se materializan en la vestimenta y el estilismo ya que además de escribir “tres años después”, los personajes se van poniendo más grandes y eso se ve en el pelo canoso, barba canosa, cambios en su vestimenta, en el pelo.

Otro efecto de sentido se produce en los sonidos ambiente, que incluyen gritos y gemidos durante las batallas y son el modo de demostrar dolor y construir violencia por parte del director. Tanto en Vikings como en The Last Kingdom hay sonido ambiente, de pisadas o espadas más los gritos o gemidos, además de música instrumental de fondo.

Las variantes estilísticas

Oscar Steimberg retoma a Mijaíl Bajtín y señala que el estilo son “los modos de hacer postulados socialmente como características de distintos objetos de la cultura y perceptibles de ellos”²¹ y también como un conjunto de rasgos que cuando se repiten y remiten a tipos y modos de producción, de manera que permiten relacionar objetos culturales diferentes, pertenecientes o no a un mismo género, medio o lenguaje. Aquí se destacan los estilos de autor, de época y de región.

Este concepto tiene una estrecha relación con otro concepto central en el análisis discursivo: la enunciación. El estilo se define como los modos de hacer y la

²¹ Ídem.

enunciación, según Eliseo Verón, refiere a las modalidades del decir dentro de un discurso, de un juego discursivo. Término que él entiende como la configuración espacio-temporal de sentido; como un recorte espacio-temporal de la red de semiosis social.

Volviendo sobre Steimberg, el estilo se apoya más sobre los rasgos enunciativos que sobre los retóricos y temáticos - como sí ocurre con el género-. Lo que hace al estilo un estilo es justamente su rasgo enunciativo, su modo de decir y construir sentido, de pronunciarse ante determinado tema. El sentido dado dependerá de las múltiples estrategias a la que acuda el director/autor/productor para contar lo que quiere contar. Y cada uno tendrá la suya y por eso el estilo no es "general" sino más bien "particular", todos pueden hablar de lo mismo pero de diferentes maneras; utilizando diferentes recursos o herramientas.

Por lo tanto, es posible identificar algunas diferencias estilísticas entre los productos mediáticos comparados. Una de ellas es la elección musical: la canción de apertura en **The Last Kingdom** siempre suena de fondo acompañando el sonido ambiente en las batallas, en los momentos decisivos de la misma como por ejemplo en el capítulo 10 de la temporada 3 cuando el ejército de Mercia se une al de Wessex -donde está Uthred- y le ganan a los daneses. La canción se titula como la serie y es interpretada por Eivør Pálsdóttir, una cantante feroense, y John Lunn, un compositor inglés. No es casualidad que la canción esté escrita en un inglés muy antiguo y que dicha cantante interprete todas las canciones de la banda sonora de la serie. Hay una decisión muy clara por parte del director ahí que es la de contar la historia del nacimiento de la Inglaterra que conocemos hoy a través de la música.

Esto no ocurre en la serie irlandesa, Vikings, donde durante las batallas, siempre hay música de tensión o adrenalina y cuando un personaje importante muere o es herido, cambia a una música que hace sentir tristeza pero no hay música con letra, solo instrumental.

Otro recurso más utilizado por The Last Kingdom y no por Vikings es el "recap" o resumen. En el primer minuto de cada capítulo de cada temporada de la serie, la voz del protagonista Uthred resume lo sucedido en el capítulo anterior. Hay una necesidad por parte del director de resumir los capítulos en un minuto antes de que comience uno nuevo y la voz que elige es nada más ni nada menos que la del personaje principal.

Ahora bien, analizándolo a la inversa, una herramienta retórica utilizada en **Vikings** y no en The Last Kingdom, que habla de una decisión de dirección es la cámara lenta. En la serie de Ragnar Lothbrok, durante las batallas, hay un uso de cámara lenta

cada vez que está por suceder algo terrible. Por ejemplo, en el capítulo 8 de la temporada 3, Bjorn, hijo de Ragnar, se sube a una escalera que se está prendiendo fuego y antes de que se caiga o suba hay una cámara lenta de la expresión de Ragnar al ver a su hijo en peligro. Con este recurso el director quiere generar tensión hacia quien está mirando ese capítulo y ansiedad por saber qué pasará. Retrasa el suceso.

Otra diferencia en los modos de hacer es cómo construye la violencia cada serie. Sí, en ambas hay gritos de dolor y gemidos, pero en Vikings siempre que termina la batalla y los vikingos resultan ganadores, sus caras están completamente salpicadas con sangre y se ponchean todos los cuerpos caídos en el campo de batalla, mostrando la muerte y lo violento que fue dicho enfrentamiento a tal punto de quedar llenos de sangre y haber asesinado a sus enemigos. Esto se ve claramente en el capítulo 9 de la temporada 2.

Un última distinción es la selección de los actores para interpretar a los vikingos/daneses. En la serie Vikings los actores que interpretan a Ragnar, Bjorn, Floki, Rollo, Ubbe, cumplen mucho más con las características físicas -el cuerpo y estatura básicamente- que se dice tienen los vikingos. No así en The Last Kingdom, que al tratarse más sobre los ingleses que vikingos, se ve que no le dieron tanta importancia al casting de los actores que fueran a interpretar a los vikingos, como por ejemplo, el personaje de Guthrum (temporada 1) y el personaje de Haestan (temporada 2 y 3).

Construcción de escenas enunciativas

Ubicándose en las bases de la teoría de la enunciación, Eliseo Verón propone el concepto de contrato de lectura para el abordaje analítico de la dimensión enunciativa de todo discurso. Entonces el contrato de lectura es la relación entre el soporte y su lectura dentro de una escena comunicacional, y es dicho nexo entre ambas partes, la lectura entendida como práctica social de producción de sentidos.

Por eso menciona los dos niveles de funcionamiento del discurso: el enunciado, que es aquél de lo que se dice y la enunciación que son las modalidades del decir. Por lo tanto, en esta dimensión enunciativa podemos encontrar enunciador/es (quien habla) y destinatario/s (a quien se le habla). Vale mencionar que el enunciador y el destinatario no funcionan como un emisor y un receptor sino que Verón utiliza los términos para referirse a las figuras o posiciones enunciativas que se construyen hacia el interior del texto y que lo llama “despersonalizar”. Y su a vez, menciona a los “emplazamientos” para decir que un mismo enunciadorex puede construirse de maneras diferentes dependiendo del destinatariex al que se dirija.

Para poder dar cuenta de posiciones enunciativas en las series analizadas es importante recordar que en el soporte audiovisual es la combinación del movimiento de cámaras, planos, angulación y profundidad de campo la que conforma el enunciadorx y a partir de ahí, este construye a su destinatariox.

Por ejemplo, en ambas series durante las batallas la cámara se mueve junto con los personajes, como si fuera un cuerpo más luchando y los planos varían de plano pecho a plano entero dependiendo de la dinámica de movimiento de la cámara. La angulación se mantiene normal y la profundidad de campo es acotada ya que se muestran los cuerpos de los sujetos enfocados y el fondo desenfocado. Aquí se construye un destinatario que siente la misma adrenalina que los personajes porque el enunciador lo hace parte de la batalla y también del desenlace que esta tenga por lo que la relación es simétrica, ya que el enunciador se posiciona desde la implicancia e incluye al destinatario en el evento que está sucediendo.

Otro tipo de enunciadorx es aquel que se vale del ángulo dorsal y ubica la cámara en la nuca del protagonista, haciendo foco en el mismo y desenfocando el campo - lo que se puede ver del territorio-. Al ubicar la cámara en la nuca o espalda, construye un destinatario que puede ver lo mismo que el personaje principal y por lo tanto se entera de las cosas a medida que van sucediendo. Aquí se da la posición asertiva neutral por parte del enunciadorx en el sentido de “yo sé lo mismo que vos” y, por lo tanto, hay una relación simétrica entre enunciadorx y destinatariox porque están en “igualdad” de condiciones frente a lo que va a ocurrir.

Otro enunciadorx que se construye tanto en Vikings como en The Last Kingdom se da mediante el plano general lejano o plano general corto combinado con el ángulo aéreo y una profundidad de campo grande. En este caso, se le presenta al destinatariox un panorama del lugar donde se dará la batalla por lo que podría decirse que ya sabe algo, al menos el territorio donde transcurrirá el enfrentamiento, y si lo sabe es porque el enunciadorx se lo muestra entonces la relación es asimétrica, desigual, el enunciadorx sabe algo más que el destinatariox.

Sin embargo, cada serie construye un propio destinatariox: en Vikings, cuando se elige usar cámara lenta en momentos definitivos para la serie -como puede ser la muerte de un personaje importante- se opta por la cámara lenta lo cual genera ansiedad y tensión por saber qué pasará. El destinatariox siente eso, quiere saber rápidamente y el enunciadorx lo retrasa, porque él sí sabe si muere o no ese personaje. Así es que la relación es asimétrica.

Por su parte, The Last Kingdom pone en marcha una estrategia de refuerzo al presentar un minuto de *recap* o resumen de lo sucedido el capítulo anterior. Construye

destinatarixs que no entienden lo que ocurre y por eso hay que repetirles o que se imaginan su propia historia respecto de la serie.

CONCLUSIONES:

Una vez concluido el análisis discursivo y la recolección de los metadiscursos relacionados con las series elegidas para este trabajo, puedo confirmar los objetivos y decir que tanto Vikings como The Last Kingdom responden al soporte audiovisual, al dispositivo de plataformas on demand, al tipo discursivo ficción y al género drama histórico. Cumplen con las reglas de producción de los mismos, ya que fue el resultado de la identificación de las marcas en las condiciones de producción y su puesta en relación con mis productos, es decir, se rastrearon las huellas.

Por otro lado, debo refutar mi hipótesis. Las recurrencias del género son mucho más predominantes que las diferencias estilísticas, tanto que no fue posible ubicar a Vikings y The Last Kingdom en un tipo de estilo (de región, época o director). Esto puede deberse a que las series responden a un momento en que se produjeron masivamente - en serie- productos audiovisuales en formato de serie del género drama histórico y que si bien en la trama pueden variar, a la hora de llevar a cabo la producción de las mismas se utilizan casi todos los mismos recursos y estrategias.

En cuanto a la construcción de escenas enunciativas, ocurre algo similar ya que pude dar cuenta de más similitudes que diferencias. Es cierto que en las batallas, que son transversales a las historias ya que el tema es la apropiación territorial como ostentación de poder, se construyen los mismos destinatarixs a partir de los mismos enunciadorxs; sólo pude reconocer una posición enunciativa distinta en cada serie.

Entonces es posible decir ,y aquí retomaré a Eliseo Verón, que un discurso no puede ser analizado por sí solo, siempre debe ser en comparación con otro. Fue posible dar cuenta del soporte, tipo discursivo, género, estilo y dispositivo al que pertenecen Vikings y The Last Kingdom porque lo puse en relación con los metadiscursos, que no son más que otros discursos; puse en relación al objeto-discurso con sus condiciones de producción.

Justamente la semiosis social es una red de relaciones entre el producto y su producción por lo que es un sistema puramente relacional: es un tejido de enlaces, de relaciones entre un discurso y otros discursos. En este trabajo, puntalicé en un pequeño recorte de esa red infinita y pude dar cuenta de los juegos interdiscursivos que se dan, de las operaciones de producción.

