



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Análisis discursivo: el caso de Vikingos y El Último Reino  
Melina Milagros Pereyra  
Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 6, N.º 2, octubre 2020  
ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>  
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

## Análisis discursivo: el caso de Vikingos y El Último Reino

**Melina Milagros Pereyra**

[pereyramel.99@gmail.com](mailto:pereyramel.99@gmail.com)

---

Facultad de Periodismo y Comunicación Social  
Universidad Nacional de la Plata | Argentina

### Resumen

Este trabajo se propone dar cuenta de la aplicación de la metodología de la Teoría de los Discursos Sociales de Eliseo Verón en el análisis discursivo de ficciones disponibles en plataformas on demand. Los productos mediáticos seleccionados son las series “Vikingos” y “El Último Reino”, ambas disponibles en Netflix. Asimismo, el trabajo aborda lenguajes de la industria cultural.

### Palabras clave

Análisis discursivo, Vikingos, El Último Reino.

### Introducción al análisis de discursos

Este trabajo<sup>1</sup> busca poner en práctica la propuesta de análisis de los discursos de Eliseo Verón, a partir de dos series audiovisuales, de producción y emisión contemporánea, que aquí son consideradas como “discurso” y sometidas a un proceso de análisis discursivo, siguiendo la perspectiva veroniana.

La Teoría de los Discursos Sociales (TDS) es también una metodología que sigue ciertos pasos para lograr un análisis discursivo, el cual es siempre comparativo, ya que se trabaja sobre las disparidades textuales y se interesa por las diferencias. Un texto no puede ser analizado en sí mismo, sino siempre en relación con las invariantes del sistema productivo (Verón, 2004, p.7).

Cabe destacar que Verón no se dedicó exclusivamente al análisis de discursos ficcionales, sino que sus trabajos se ubicaron, en general, en el análisis del discurso informativo y publicitario. Su propuesta analítica da lugar al estudio de la construcción de "lo real" y aporta una noción compleja de "discurso", que para este autor designa "todo aquello que pueda ser significativo". En esta línea, se entiende por "análisis de los discursos" a una complejidad particular de abordaje donde se consideran las condiciones de producción, y también de reconocimiento, de tales discursos.

Para complementar el trabajo de análisis se recupera, asimismo, aportes de Oscar Steimberg, quien ofrece en su libro *Semiótica de los Medios Masivos* (1991), las bases para pensar en torno al género, el estilo y los rasgos enunciativos presentes en los productos mediáticos, cualesquiera sean estos.

De este modo, el objetivo de este artículo -como de todo trabajo que se ubique en el campo del análisis discursivo- es poner en práctica el análisis comparativo de una muestra seleccionada de dos productos mediáticos del mismo género, soporte y tipo discursivo. Por eso, los productos mediáticos elegidos son dos series del género drama histórico, disponibles en Argentina en la plataforma *on demand*, Netflix: *Vikings* y *The Last Kingdom*, para cuyo análisis se seleccionan cinco capítulos de cada una, donde ocurren batallas e invasiones vikingas.

### **Las series como materia significativa**

*Vikings* - Vikingos en español-, es una serie estrenada en 2013, de producción irlandesa dirigida por Michael Hirst que actualmente cuenta con seis temporadas; la historia se inspira en las leyendas de Ragnar Lothbrok, el personaje principal de la serie y uno de los héroes más reconocidos en las sociedades nórdicas durante la Edad Media, debido a que conquistó territorios de Inglaterra y Francia durante la Época Vikinga<sup>2</sup>.

Por su lado, *The Last Kingdom* -El último Reino en español- es una producción británica dirigida por Peter Hoar y Anthony Byrn, cuya trama gira en torno a Uhtred de Bebbanburg, un joven a quien su tío le robó el Reino que le pertenece por herencia, durante la Gran Bretaña medieval cuando el único territorio no conquistado por los vikingos es Wessex. Estrenada en 2015, hasta ahora tiene cuatro temporadas, las dos últimas producciones originales de Netflix.

Partiendo de la hipótesis de que ambas producciones tienen variantes e invariantes similares en su narrativa, para el abordaje de estos discursos se proponen tres objetivos: a) reconocer las regularidades y las diferencias del género drama histórico;

b) dar cuenta del modo de construir sentido en torno al poder; identificar operaciones de construcción de escenas enunciativas sobre las apropiaciones territoriales; c) analizar las posiciones enunciativas que se construyen, es decir, qué “enunciadores” y qué “destinatarios” se presentan en cada producto mediático analizado.

En el proceso de análisis, se construye un corpus discursivo con cinco capítulos de las primeras tres temporadas de ambas series; es decir se toma un pequeño recorte de esa red infinita de discursos que constituyen estas dos producciones audiovisuales y se intenta dar cuenta de los juegos interdiscursivos y de las operaciones de producción de sentido.

## Metodología

Verón (1987) plantea en la TDS (o Teoría de la Discursividad), una propuesta metodológica que permite realizar un abordaje de los procesos sociales de significación a partir de ciertas herramientas teórico-metodológicas y refiere a un conjunto de hipótesis sobre los modos de funcionamiento de la semiosis social, entendiendo por *semiosis* a la dimensión significante de los fenómenos sociales en tanto procesos de producción de sentido. Al respecto, el autor sostiene que:

- a) Toda producción de sentido es necesariamente social: no se puede describir ni explicar satisfactoriamente un proceso significativo sin explicar sus condiciones sociales productivas.
- b) Todo fenómeno social es, en una de sus dimensiones constitutivas, un proceso de producción de sentido, cualquiera que fuere el nivel de análisis.

Resulta fundamental destacar que Verón parte del modelo ternario del signo de Charles Peirce (1978, citado en Zecchetto, 2005)<sup>3</sup> para pensar en el concepto de discursos, específicamente desde la *terceridad* peirciana, es decir, del *interpretante*. Verón entiende que en esta teoría y en la suya propia, hay una preocupación por el sentido, por el discurso como proceso social. Por eso plantea que, en la actualización de la lengua, las personas hablantes no sólo construyen un mundo, sino que también se construyen a sí mismas, y a sus interlocutores.

Además, concibe -como Peirce- que la red interdiscursiva de semiosis tiene una lógica cerrada, pero plantea que para quien analiza discursos, se debe “salir” de ella y así lograr un análisis complejo. Para analizar la producción de lo real no vale involucrarse con el modelo subjetivista del actor, no hay que poner el acento en las intenciones de quienes emiten y/o reciben información, sino trabajar con las materialidades discursivas, ya que toda producción de sentido tiene una manifestación material.

Así, quien analiza debe dar cuenta de las condiciones de producción y de reconocimiento de la muestra seleccionada, que son prácticas para visibilizar el marco en el que se producen los discursos y las reglas que permiten la generación de esos discursos. Las condiciones productivas funcionan de dos maneras: como restricciones de generación –denominadas condiciones de producción, ya que condicionan la producción de cada discurso y sus dimensiones son el soporte, el dispositivo, el tipo discursivo, el género y el estilo, entre otras–, y como restricciones de recepción –las condiciones discursivas que vuelven a determinado discurso reconocible, que hacen que produzca un efecto y no otro–, y estas nunca coinciden ni son idénticas.

Puntualmente en este trabajo, se hace énfasis en las condiciones de producción de los discursos seleccionados.

## Proceso analítico

### Condiciones de producción

Para poner en práctica la propuesta analítica de Verón, en primer lugar, se deben rastrear las condiciones de producción - también denominadas *metadiscursos*- que generan restricciones en el sistema productivo de los productos mediáticos. Estas abarcan el soporte, entendido como un medio de difusión capaz de poner en conocimiento del público un mensaje; el dispositivo, que comprende la relación entre el soporte y las prácticas que este habilita; el tipo discursivo, entendido como el modo de construir sentidos y discursos (Carlón, 1994); y el género, definido 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 (Steimberg, 1991).

Específicamente en *Vikings* y *The Last Kingdom* puede señalarse que el soporte es audiovisual, el dispositivo son las plataformas *on demand* (Netflix), el tipo discursivo es ficcional, y el género es el drama histórico.

## Marca y huella

Una *marca* es la identificación inicial de la materialidad textual y una *huella* es “el momento en que una marca se vuelve una relación entre ese discurso y otro discurso” (Verón, 1987); en este caso, la relación entre ambas series y sus condiciones de producción. Es posible analizar discursos porque se sostiene la hipótesis de que el

sistema productivo deja *huellas* en los productos, y que es a partir de dichas huellas se puede reconstruir el mismo.

En las series es marca del soporte audiovisual el uso de planos, como los planos generales lejanos (PGL) y cortos (PGC) junto con el ángulo aéreo para darle mayor relevancia al espacio que a las figuras. Y en las series elegidas eso se vuelve huella cuando se usa un PGL combinado con un ángulo aéreo para mostrar el territorio donde se llevarán a cabo las batallas.

Otro ejemplo de marca en el soporte audiovisual es el uso del vestuario para hablar de la época y el rango social al que pertenece tal o cual personaje, y se hace huella en *Vikings* y *The Last Kingdom* cuando se utiliza la vestimenta junto con peinado y maquillaje para distinguir la sociedad vikinga de la inglesa.

También se puede decir que es marca de las plataformas *on demand* lanzar las temporadas de las series con todos los capítulos disponibles de una vez y eso ocurre cada vez que se estrenan estas dos series.

Asimismo, constituye una marca del tipo discursivo de ficción el pacto ficcional, y esto es reconocible - se hace huella- en *Vikings* cuando Ragnar muere comido por víboras y quien mira se da cuenta de que no es cierto, pero sí posible dentro de la verosimilitud que propone la serie. Lo mismo ocurre en *The Last Kingdom*, cuando una mujer con poderes curativos hace un ritual y se sana el hijo enfermo del Rey Alfred; se sabe que en el mundo mundano eso no es posible pero sí en las reglas que la serie propone.

Por último, es marca del subgénero drama histórico, la combinación de eventos históricos con hechos ficcionales. Esto se vuelve huella cuando es posible saber mediante escrituras antiguas que existió la Época Vikinga, las invasiones y personajes como Ragnar Lothbrok o el Rey Alfredo "El Grande" pero no se sabe, por ejemplo, cómo era su personalidad ni su temperamento ya que eso no está escrito y queda a libre interpretación del guionista y/o director de las series.

## **Rasgos retóricos, temáticos y enunciativos de las series seleccionadas**

Como tercer momento del análisis, se retoman los aportes de Steimberg (1991) para el reconocimiento de los rasgos teóricos, temáticos y enunciativos en *Vikings* y *The Last Kingdom*, los cuales son características que posibilitan definir al género y estilo, es decir, a las regularidades y variantes.

Los rasgos retóricos 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” (p.48). En otras palabras, estos 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.

Tanto en *Vikings* y *The Last Kingdom* hay uso recurrente de PGL y de planos cortos combinados con ángulos aéreos a la hora de narrar visualmente el territorio y las batallas. Hay también uso de paletas de colores fríos, azules-marrones-verdes que van en consonancia con la luz utilizada, que es fría en cuanto a su temperatura y es natural (grabada con la luz del día) y hace alusión al clima propio de Escandinavia - tierra que habitó la sociedad vikinga-.

Steimberg define a los rasgos temáticos como aquellas acciones y situaciones que se enmarcan en “esquemas de representatividad históricamente elaborados” (p.48) y que, por lo tanto, son anteriores y exteriores, es decir que son preexistentes al texto.

Aquí se distingue el *tema* que es lo general y exterior al texto, es universal y se “filtra” en el *género*, y en el caso de *Vikings* y *The Last Kingdom*, el tema central es el ejercicio del 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); 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 ambas series, lo cual es a través de las batallas; y por último *el contenido*, que comprende la trama del texto, de qué se trata, qué personajes aparecen, quién es quién en la historia y los conflictos que surgen.

En tanto, los rasgos enunciativos se definen como “el 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” (p.48). Lo enunciativo tiene que ver con los *efectos de sentido* que produce un producto mediático en particular. Esta situación puede también incluir una relación entre un alguien que emite y alguien que recibe, no necesariamente personificables. No se trata de personas físicas reales, sino que son roles, posiciones enunciativas.

En efecto, las decisiones retóricas tienen consecuencias enunciativas. Por ejemplo, cuando los directores de *Vikings* y *The Last Kingdom* eligen hacer uso de los PGL y de los ángulos aéreos para mostrar la inmensidad del territorio y la cantidad de gente presente allí, dilucida su intención a la hora de contar las batallas: se quiere mostrar

magnificencia y grandeza en esas batallas entre vikingos e ingleses. Quieren visibilizar 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 colonizador. Ser Rey simboliza poder territorial y cultural.

Con el movimiento de cámaras y la angulación ocurre algo similar: no es casual que cuando usan un PGL lo combinen con una panorámica, con un ángulo aéreo o una grúa con ángulo aéreo durante el plano general corto. En esta combinatoria de planos, ángulo y cámara las producciones están construyendo, magnificencia, inmensidad, masividad, poder.

Cuando la cámara se mueve junto con los personajes durante una batalla, los directores están incluyendo en la acción a quien recibe esa producción audiovisual. Cuando la cámara se mueve dinámicamente y cambia de posición constantemente, estos movimientos generan tensión y adrenalina; aquí, se utiliza un plano medio cintura porque permite ver el movimiento corporal de los personajes. Por su parte, el ángulo dorsal cumple la función de ubicar la cámara en la nuca del personaje o protagonista, lo cual genera incertidumbre ya que se descubrirán las cosas al mismo tiempo quien está en la escena y quienes la están mirando.

Esto también ocurre en la decisión en la paleta de colores fríos, ya que al usar los azules, marrones y verdes se está hablando sobre el territorio donde transcurren las batallas. *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 ese período, por lo que, seleccionar esos lugares como locación tiene como consecuencia esa paleta de colores para dar verosimilitud a las series. Se busca que el público se adentre en esos paisajes y asuma que así era en aquella época, y que la tiene frente a sus ojos. La iluminación acompaña y es fría, su fuente es natural y presenta contraste lo que da un sentido de crudeza y frialdad.

Asimismo, el vestuario juega un gran papel clave en la caracterización del elenco. En los vikingos: las barbas y el pelo largo, los tatuajes - que en realidad se denominan runas y son símbolos con connotación mágica-, la suciedad en las caras y los ojos delineados de negro, lo percutido de las pieles; todo esto habla de la cultura vikinga. Su modo de vivir y su religión (creían en Odín, el dios de la mitología nórdica) quedan expresadas en su vestimenta y personificación.

El rol de la mujer en la sociedad vikinga es disruptivo para la época: ellas pueden - como el personaje de Lagertha, primera mujer de Ragnar - participar en las batallas, organizar los ataques y hasta volverse Reinas. La cuestión es que esta sociedad es concebida sólo como invasora e "inferior" a la cristiana, ya que no creían en Dios,

asesinaban y destrozaban sin remordimientos y no vivían en monogamia. A los ojos cristianos son considerados "bárbaros".

En la cultura inglesa, en cambio, responden a un Dios cristiano y todopoderoso, al que le piden ayuda en las batallas y ante ese dios se bautizan; rezan, llevan la cruz colgada de sus cuellos e, incluso, en las batallas invitan a los curas; llevan el pelo corto y prolijo, la barba corta o la cara lampiña; el varón tiene poder de decisión sobre la mujer, que solo está pensada para criar a su descendencia. A ojos de los vikingos, la sociedad inglesa es débil, menos unida que la vikinga y poco estratégica en el campo de batalla.

La elipsis es una técnica narrativa y cinematográfica que consiste en la supresión de algún acontecimiento dentro de la linealidad temporal del relato; en el caso de las series se materializa 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 y barba con canas y en los cambios en sus ropas.

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 de los directores. En las dos series hay sonido ambiente, de pisadas o espadas sumados a los gritos o gemidos, además de música instrumental de fondo.

En conclusión, ambos productos mediáticos se asemejan en el uso de planos, movimiento de cámaras, angulación, vestuario e iluminación al momento de representar los conflictos bélicos entre vikingos e ingleses.

## **El estilo como variante de producción**

Steimberg (1991) señala que el estilo está dado por "los modos de hacer, postulados socialmente como características de distintos objetos de la cultura y perceptibles de ellos" (p.57) y también como un conjunto de rasgos que cuando se repiten, remiten a tipos y modos de producción, y 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.

Anteriormente, en los rasgos retóricos se pudo establecer las regularidades de género en las series analizadas. En cambio, lo que hace al estilo es específicamente su rasgo enunciativo, su modo de decir y construir sentido, de pronunciarse ante determinado tema. El sentido dado dependerá de las múltiples estrategias a las que acuda la dirección de la producción a la hora de contar lo que quiere contar. Por lo tanto, se termina definiendo al estilo no como algo "general" sino más bien "particular", donde

se puede narrar la misma historia, pero de diferentes maneras, utilizando diferentes recursos y/o herramientas.

De modo que son identificables 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 junto con el sonido ambiente en las batallas o en los momentos decisivos del conflicto, como, por ejemplo, en el E10T3 cuando el ejército de Mercia se une al de Wessex -donde está Uthred, el protagonista- y vencen a los daneses (vikings de la serie). La canción se titula como la serie, es interpretada por Eivør Pálsdóttir, una cantante feroense, y John Lunn, un compositor inglés y está escrita en un inglés muy antiguo. Este equipo musical interpreta todas las canciones de la banda sonora de la serie.

Se identifica en *The Last Kingdom* una decisión de contar la historia del nacimiento de la Inglaterra moderna a través de la música. Pero esto no ocurre en *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 instrumental, sin letra, que provoca sensaciones de tristeza.

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 todas las temporadas de la serie, la voz de Uthred, resume lo sucedido en el capítulo anterior. Hay una necesidad del equipo de producción de resumir los capítulos en un minuto antes de que comience uno nuevo y la voz que se elige es, nada más ni nada menos que la del personaje principal.

Ahora bien, viéndolo 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 sobre Ragnar Lothbrok, hay un uso de cámara lenta cada vez que está por suceder algo terrible durante los enfrentamientos. Por ejemplo, en el E08T3 Bjorn, primer hijo de Ragnar, se sube a una escalera que se está prendiendo fuego y, antes de que se caiga o siga subiendo, hay una toma con 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. Lo que hace es retrasar el suceso.

También hay diferencias en los modos de construir la violencia en cada serie. En ambas se recurre a gritos de dolor y gemidos, pero en *Vikings* siempre que termina la batalla y los vikings resultan ganadores, sus caras están completamente salpicadas con sangre y se muestran todos los cuerpos caídos en el campo de batalla. Así se muestra lo letal que fue ese enfrentamiento, a tal punto de quedar bañados

en sangre tras haber asesinado a sus enemigos. Esto se ve claramente en el capítulo nueve de la segunda temporada.

Una 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, se acercan a las características físicas -corporalidad y estatura- que se dice tenían los vikingos. Esto no es así en *The Last Kingdom*, que al tratarse más sobre ingleses que vikingos, éstos últimos no aparecen diferenciados en cuerpo y estatura, como, por ejemplo, el personaje de Guthrum (temporada 1) y el personaje de Haestan (temporadas 2 y 3).

### La construcción de escenas enunciativas

Ubicándose en las bases de la teoría de la enunciación<sup>4</sup>, E. Verón propone el concepto "contrato de lectura" (1985) para el abordaje analítico de la dimensión enunciativa de todo discurso. Esto da cuenta de la relación entre el soporte y su lectura; entre "enunciador" y "destinatario"<sup>5</sup> 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 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 se puede encontrar los y las enunciadores (quien habla) y los y las destinatarios/as (a quien se le habla).

Estas figuras o posiciones enunciativas, como las denomina Verón, se construyen hacia el interior del texto y buscan "despersonalizar". A su vez, se generan "emplazamientos" para decir que un mismo enunciador/a puede construirse de maneras diferentes dependiendo del o la destinatario/a al que se dirija. En el soporte audiovisual la combinación del movimiento de cámaras, planos, angulación y profundidad de campo conforma un "enunciador" y partir de ahí, este construye a su "destinatario".

Durante las batallas, en ambas series 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 (la cámara se ubica a la altura de los ojos) y la profundidad de campo es acotada ya que se muestran los cuerpos 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 tanto, la relación que se construye pretende ser simétrica; quien enuncia se posiciona desde la implicancia e incluye a quien recepta en el evento que está sucediendo.

Otro tipo de "enunciador" es el que se vale del ángulo dorsal y ubica la cámara en la nuca de la figura protagonista, haciendo foco 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 de quien enuncia en el sentido de "yo sé lo mismo que vos" y, consecuentemente, hay una construcción de simetría entre este y la posición destinataria construida, porque están en "igualdad" de condiciones frente a lo que va a ocurrir.

Un tipo de "enunciador" 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 amplia. En este caso, se presenta un panorama del lugar donde se dará la batalla, por lo que quien recibe esas imágenes, podría decirse que ya sabe algo, al menos el territorio donde transcurrirá el enfrentamiento, y si lo sabe es porque quien enuncia se lo muestra; entonces la relación es asimétrica y desigual, este sabe algo más que quienes ocupan las posiciones destinatarias.

Sin embargo, cada serie también construye una propia figura destinataria: 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. Quien recibe la información siente eso, quiere saber rápidamente qué sucederá y quien enuncia lo retrasa, porque sí sabe si muere o no ese personaje.

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 "destinatarios" que no entienden lo que ocurre o que se imaginan su propia historia respecto de la serie, y por ello hay que recordárselo.

### **Conclusiones: ¿producción en serie de series?**

Una vez concluido los objetivos del análisis discursivo y la recolección de los metadiscursos relacionados con las series elegidas para este trabajo, se pueden 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 los productos, es decir, se rastrearon las huellas.

Por otro lado, se debe refutar la hipótesis porque 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 determinado (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 y filmación, se utilizan casi todos los mismos recursos y estrategias retóricas.

En cuanto a la construcción de escenas enunciativas, ocurre algo similar y es posible encontrar 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 "destinatarios" a partir de los mismos "enunciadores"; sólo se puede reconocer una posición enunciativa distinta en cada serie.

En fin, es posible dar cuenta del soporte, tipo discursivo, género, estilo y dispositivo en los que se ubican *Vikings* y *The Last Kingdom* porque fueron puestos en relación con los metadiscursos, que no son más que otros discursos. 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. Solo queda por analizar otra porción de esta red infinita de la que habla Eliseo Verón.

## Referencias

- Carlón, M. (1994). *Imagen de arte/Imagen de información*. Ediciones Atuel.
- Peirce, C. S. (1978). *Fragmentos de La ciencia de la semiótica*. Editorial Nueva Visión.
- Steimberg, O. (1991). *Semiótica de los medios masivos*. Atuel ediciones.
- Verón, E. (2004). *Fragmentos de un tejido*. "Capítulo 3: Diccionario de lugares no comunes". Editorial Gedisa.
- Verón, E. (1987). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Editorial Gedisa.

Verón, E. (1985). "El análisis del "contrato de lectura". Un nuevo método para los estudios de posicionamiento de los soporte de los medios". *Les Medias: Experiences, recherches actuelles, applications, IREP*.

Zecchetto, V. (2005). *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure, Peirce, Barthes, Greimas, Eco, Verón*. "Capítulo 2: Charles Sanders Peirce". La Crujía ediciones.

Zecchetto, V. (2005). *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure, Peirce, Barthes, Greimas, Eco, Verón*. "Capítulo 6: Eliseo Verón". La Crujía ediciones.

## Notas

---

<sup>1</sup> Esta producción de análisis discursivo fue realizada como trabajo final para la materia de tercer año del ciclo básico de la Licenciatura en Comunicación Social "Introducción a los estudios del lenguaje y los discursos", dictada por la docente Susana Martins, durante el primer cuatrimestre del ciclo lectivo 2020 en la Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP).

<sup>2</sup> La era vikinga comenzó en el año 793 a.C. con el ataque al monasterio inglés de Lindisfarne, que es el primer ataque vikingo que se conoce. Los vikingos eran comerciantes, agricultores y guerreros del mar procedentes de los países nórdicos (Escandinavia en esa época). Participaron en expediciones, incursiones, ataques y saqueos en el este y el oeste de Europa, suroeste de Asia, África y Norteamérica nororiental. El acontecimiento que marca el final de sus días de gloria es la muerte del rey Harald Hardrada en la batalla de Stamford Bridge en 1066.

<sup>3</sup> Quien entiende al sistema de signos en forma de tricotomía, dado que un signo está compuesto por tres partes que pueden pensarse como tres funciones: el primero de un signo es el *representamen*, el segundo es el *objeto* y el tercero es su *interpretante*. En palabras de Peirce "el signo es una representación por la cual alguien puede mentalmente remitirse a un objeto".

<sup>4</sup> Teoría propuesta por Émile Benveniste (1966 y 1974), el cual define a la enunciación como el acto individual de apropiación de la lengua. Para el autor francés, el sistema lingüístico y el proceso comunicativo son dos cosas inseparables, porque algunos elementos de la lengua adquieren significación sólo cuando son actualizados por el hablante en el momento de la enunciación. De este modo, las personas, el tiempo y el lugar del enunciado se identifican por su relación con la situación de enunciación.

<sup>5</sup> La autora de este trabajo respeta y aboga por el lenguaje no sexista. Sin embargo, al traer los conceptos "enunciador" y "destinatario" de E. Verón cabe aclarar que no alude a personas concretas sino a *posiciones*, por lo que dichas nociones no constituyen pronombres y, por ende, no influye la perspectiva de género.