

Introducción a los estudios del lenguaje y los discursos

Cátedra II – Susana Martins

Marina Rincón

FPyCS – UNLP

TIF — Julio 2023

De Lost a Dark

Operaciones intertextuales y condiciones de producción en la ficción audiovisual. Estudio de caso.

Contenido

INTRODUCCIÓN	6
OBJETIVOS GENERALES	6
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
ESTADO DEL ARTE	9
ASPECTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL	10
ASPECTOS MORFOLÓGICOS	11
LAS IMÁGENES	11
LOS SONIDOS	11
ASPECTOS SINTÁCTICOS	12
1. EL ESPACIO	12
EL PLANO	12
TIPOS DE PLANOS	13
COMPOSICIÓN	16
PROFUNDIDAD DE CAMPO	17
CONTINUIDAD o <i>RACCORD</i>	18
RITMO	18
ILUMINACIÓN	19
COLOR	20
ESQUEMAS DE COLOR EN EL CINE	22
2. EL TIEMPO	24
3. EL MOVIMIENTO	24
4. SIGNOS DE PUNTUACIÓN	25
ASPECTOS SEMÁNTICOS	27
DISPOSITIVO	30

LA FICCIÓN	33
ANÁLISIS ESPECÍFICO	35
FICHAS TÉCNICAS	36
Título original: LOST	36
Título original: DARK	36
SINOPSIS.....	37
LOST	37
DARK	38
MARCAS Y HUELLAS	38
INTERTEXTUALIDAD	40
RASGOS RETÓRICOS.....	43
CONCLUSIONES.....	50
BIBLIOGRAFÍA.....	52

*(...) Los hombres suelen inferir del espejo que la Biblioteca no es infinita...
yo prefiero soñar que las superficies bruñidas figuran y prometen el infinito.*

JORGE LUIS BORGES

*La diferencia entre el pasado, el presente y el futuro
es solo una ilusión persistente.*

ALBERT EINSTEIN

Hoy, en esta isla, ha ocurrido un milagro. El verano se adelantó.

ADOLFO BIOY CASARES

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS GENERALES

Analizar dos productos mediáticos del mismo género, soporte y tipo discursivo. Comparar los dos textos seleccionados, en particular dos series que se reproducen en plataformas *on-demand*. Dar cuenta de las condiciones de producción, tales como soporte, tipo discursivo, dispositivo, marca y huella, intertextualidad, género y estilo, contrato de lectura, tema, motivo y contenidos específicos. Identificar regularidades y diferencias en cuanto a los diversos niveles de análisis de los textos seleccionados. Demostrar cómo el corpus seleccionado en el primer caso es condición de producción del segundo, en los términos que propone Eliseo Verón y de acuerdo a su teoría del *Análisis de los Discursos Sociales*.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

En este trabajo en particular, se buscará demostrar cómo *Lost* (2004) funciona como condición de producción de *Dark* (2017), en relación al motivo de los saltos temporales. Para ello, se seleccionó un corpus de análisis de diez capítulos, cinco de cada una de las series.

Lost es una superproducción estadounidense que se estrenó el 22 de septiembre de 2004. Cuenta con 6 temporadas y 121 capítulos. Fue rodada en Hawaii, y su piloto implicó un presupuesto abultado para la época, que rondó los 14 millones de dólares.

Si bien fue pensada para formato televisivo —originalmente se emitía una vez por semana, por la cadena ABC—, esta pieza audiovisual inauguró la práctica de la *maratón*. Las condiciones tecnológicas de la época favorecieron la creación de foros de *usuarios* en internet, y posicionaron a *Lost* rápidamente en la cima de la arena mediática. Las particularidades de su trama, la intertextualidad, los misterios de sus personajes y los giros enigmáticos eran un tema de debate y especulación. Se popularizaron los foros dedicados, hecho que favoreció su explosión y

espectacularidad, al tiempo que atrajo a nuevos espectadores. Después de su estreno, y debido a la popularidad que alcanzó en un corto tiempo, el formato predilecto para no perderse capítulos —o ponerse al día, para los nuevos espectadores— pasó a ser la reproducción en *DVDs*.

Por las prácticas que este formato habilita, y para este trabajo en particular, inscribiré a *Lost* como parte del dispositivo *on-demand*. En la actualidad, la serie puede verse en la plataforma Star+.

Dark es una serie alemana original de Netflix, que se estrenó el 1 de diciembre de 2017. La serie se rodó en Berlín y sus alrededores, y cuenta con 3 temporadas y 26 capítulos.

En Argentina fue un éxito de reproducción especialmente durante el ASPO¹ de 2020, probablemente también debido a sus características distópicas.

Los capítulos seleccionados abordan la temática de los viajes en el tiempo, las paradojas temporales, la circularidad, la recurrencia y el espacio como espejo. Los dos elementos de análisis combinan, principalmente, la ficción sobrenatural, el fantástico, el suspenso, el terror y el drama. En el caso de *Lost*, quizá pueda agregarse que contiene algunos elementos del género de aventuras que desarrollaré más tarde.

Para este trabajo, se seleccionaron cinco capítulos de cada una de las series en cuestión, en los cuales se trabaja el motivo de los saltos temporales. Específicamente, se abordarán los siguientes episodios:

Lost:

1. “*Through the Looking Glass*” – Temporada 3, episodio 22.
2. “*The Constant*” – Temporada 4, episodio 5.
3. “*Jughead*” – Temporada 5, episodio 3.
4. “*The Incident*” – Temporada 5, episodio 16
5. “*LA X*” – Temporada 6, episodio 1.

Dark:

¹ “Aislamiento social preventivo y obligatorio”, decretado en el marco de la emergencia sanitaria por COVID-19 en Argentina, a partir del 20 de marzo de 2020. En su artículo segundo, el decreto presidencial disponía que “*las personas deberán permanecer en sus residencias habituales o en la residencia en que se encuentren a las 00:00 horas del día 20 de marzo de 2020, momento de inicio de la medida dispuesta. Deberán abstenerse de concurrir a sus lugares de trabajo y no podrán desplazarse por rutas, vías y espacios públicos, todo ello con el fin de prevenir la circulación y el contagio del virus COVID-19 y la consiguiente afectación a la salud pública y los demás derechos subjetivos derivados, tales como la vida y la integridad física de las personas*”.

1. “*Secrets*” – Temporada 1, episodio 6.
2. “*Alpha and Omega*” – Temporada 1, episodio 10.
3. “*Begginings and Endings*” – Temporada 2, episodio 1.
4. “*Lost and Found*” – Temporada 2, episodio 5.
5. “*The Origin*” – Temporada 3, episodio 8.

ESTADO DEL ARTE

Podría decirse que lo que hoy conocemos como lenguaje audiovisual tiene su génesis hacia finales del siglo XIX, más precisamente en 1895, con la primera proyección pública del cinematógrafo de los hermanos Lumière. Este invento permitió la creación de películas que contaban historias mediante la toma, proyección y hasta el copiado de imágenes en movimiento; así como el espectáculo público derivado de la exhibición del funcionamiento del aparato.

Sin embargo, muchos autores mencionan a Louis Aimé Augustin Le Prince como el verdadero inventor del cine. Le Prince realizó sus primeras imágenes en movimiento en octubre de 1888, en la obra titulada *Roundhay Garden Scene*, de apenas dos segundos de duración, y con la ayuda de una lente única y una película de papel. Incluso Thomas Edison hizo una incursión en el tema hacia 1891.

En los primeros años, el cine era considerado como un espectáculo menor y no tenía, inclusive dentro de sus inventores, grandes esperanzas de imaginarse a sí mismo como el negocio en el que se transformaría después, y cada vez más.

En la primera década del siglo XX surgieron múltiples pequeños estudios filmicos, tanto en Estados Unidos como en Europa. En la época, los filmes eran de pocos minutos y abordaban temáticas sencillas; y aunque ya había sido incorporada la ficción (en los albores se trataba con exclusividad de temáticas meramente documentales²), ya fuese por decorados o vestuario, las producciones eran económicas. Por entonces aún no se había resuelto el problema del sonido, por lo que las funciones se acompañaban con un piano o una pequeña orquesta, y un relator.

En los años 20, con el auge del cine mudo, el lenguaje visual cobró especial importancia y los directores comenzaron a experimentar con la puesta en escena, los ángulos de cámara, la iluminación y el montaje.

Con la llegada del sonido en el cine, en la década de 1930, el lenguaje audiovisual evolucionó aún más. El sonido permitió a los cineastas explorar nuevas formas de contar historias, a través del diálogo, la música y los efectos de sonido.

Durante la década de 1940 y 1950, la disciplina estuvo dominada por los géneros del cine negro y del cine bélico, en los que se explotaba el lenguaje visual y sonoro para crear atmósferas de tensión y suspenso.

² En los primeros filmes, que duraban apenas algunos segundos, el espectáculo se trataba, fundamentalmente, de captar escenas de la vida cotidiana; por ejemplo, un tren en movimiento, o la salida de trabajadores de una fábrica. En este sentido, en sus inicios el cine tuvo una lógica documental.

Durante la década de 1960 surgieron nuevas corrientes de cine experimentales, como el cine de autor y el movimiento *Nouvelle Vague*³ en Francia, que revolucionaron el lenguaje audiovisual con nuevas formas de narrar y de utilizar la cámara.

Desde entonces, el desarrollo tecnológico y la digitalización del cine han permitido una mayor libertad creativa a los cineastas y una mayor democratización del lenguaje audiovisual, que ha pasado a ser utilizado también en otros campos, como la publicidad, la televisión o el videoclip.

ASPECTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

La verdadera significación en el lenguaje audiovisual la aportan elementos que no pueden ser considerados propiamente signos (escala de planos, composición, color, etc.). A diferencia de estos, cuyo valor es inmutable y denotativo, los elementos audiovisuales son principalmente connotativos y varían constantemente.

A partir de esta primera aclaración, podemos decir que el lenguaje audiovisual cuenta con varios aspectos esenciales:

- **Aspectos morfológicos** (elementos visuales, elementos sonoros).
- **Aspectos sintácticos** (planos, ángulos, composición y distribución de objetos en la imagen, profundidad de campo, distancia focal, continuidad, ritmo, iluminación, color, movimientos de cámara).
- **Aspectos semánticos** (se trata de recursos visuales tales como la elipsis o la metáfora y recursos lingüísticos como neologismos, ironías o frases hechas).
- **Aspectos estéticos** (propiedades de armonía y belleza).

³ La *Nouvelle vague*, también conocida como la Nueva Ola del cine francés, fue un movimiento cinematográfico que surgió en Francia a finales de los años 50 y principios de los 60. Fue el resultado de una serie de innovaciones técnicas y estéticas que permitieron a los cineastas experimentar con nuevas formas de narrativa cinematográfica y crear películas más personales y menos convencionales.

Los cineastas de la *Nouvelle vague* rechazaron los estilos tradicionales del cine francés y, en su lugar, buscaron formas de expresión más libres e innovadoras. Entre las características más notables de este movimiento se encuentran el uso de técnicas de improvisación, la filmación en exteriores, la deconstrucción del relato, el uso de música popular y la inclusión de elementos humorísticos e irónicos.

Los cineastas más destacados del movimiento incluyen a Jean-Luc Godard, François Truffaut, Claude Chabrol, Eric Rohmer y Jacques Rivette, entre otros. Sus películas, que a menudo se caracterizaban por su realismo y su tratamiento detallado de los personajes y su psicología, y la sociedad francesa de la época, trascendieron las barreras del público francés y se convirtieron en obras de culto en todo el mundo.

- **Aspectos didácticos** (aquellos que adquieren una función pedagógica, que facilite la comprensión o aprendizaje de sus contenidos).

ASPECTOS MORFOLÓGICOS

LAS IMÁGENES

Se basan en líneas, puntos, formas y colores. Pueden variar de la iconicidad a la abstracción según su grado de fidelidad en cuanto a la representación de la realidad. Aún en su grado más alto de fidelidad —por ejemplo una fotografía sin retoque—, la imagen no se correspondería exactamente con aquello que llamamos “lo real”, por cuanto cada condicionante técnico —por caso, el encuadre—, habrá condicionado, subjetivado, parcializado y añadido numerosas connotaciones a esa imagen.

LOS SONIDOS

El sonido tiene tres elementos principales: el diálogo, los sonidos ambiente y la música y efectos sonoros.

El **diálogo** proporciona el tono narrativo y, al menos en parte, la verosimilitud. Funciona también como hilo conductor de la narración.

Los **sonidos ambiente** ayudan a representar mejor la realidad. Los silencios crean además grandes tensiones.

La **música** tiene un papel importante en la creación de los ambientes, y conecta con la información de fondo que se desea comunicar.

La música puede cumplir diversas funciones:

- Música documental. Es la que corresponde directamente al sonido de la historia narrada. Por ejemplo, una radio que escuchan los personajes.
- Música incidental. Se utiliza para potenciar una determinada acción o situación dramática: para evocar, acompañar, remarcar, etc.

- Música asincrónica. Se usa como contrapunto. Por ejemplo, música navideña acompañando imágenes de guerra.

Adicionalmente, existen tres categorías del sonido:

- Concepto diegético cerrado: todas las fuentes sonoras se encuentran dentro de campo.
- Concepto diegético abierto: la fuente sonora se encuentra fuera de campo.
- Concepto extradiegético: el sonido no tiene relación (aparente) con el contexto narrativo.

ASPECTOS SINTÁCTICOS

La dimensión sintáctica se ocupa de ordenar, de acuerdo a una serie de convenciones, los elementos de los cuales se dispone para articular el mensaje. La sintaxis de este lenguaje se ordena en tres componentes esenciales: espacio, tiempo y movimiento.

1. EL ESPACIO

En el lenguaje audiovisual, habitualmente en dos dimensiones, se tratará de simular la tercera a través de recursos como la profundidad de campo, la perspectiva o el movimiento de los personajes. Las variables de este aspecto son los planos, angulaciones y puntos de vista; la composición, la iluminación y el sonido.

EL PLANO

Un plano es una vista continua a través de una sola cámara sin interrupción. Al combinar diferentes tipos de planos, movimientos y ángulos, los directores pueden enfatizar diferentes acciones y emociones para diferentes escenas. El término “plano” puede referirse a dos partes diferentes del proceso de filmación: en producción, un plano es el momento en que la cámara empieza a rodar hasta el momento en que se

detiene.

En la edición de películas, un plano es el metraje continuo o secuencia entre dos ediciones o cortes.

El plano está determinado por la distancia entre la cámara y el objeto/sujeto enfocado, pero también por la distancia focal del objeto/sujeto encuadrado. El plano está vinculado —aunque no debe confundirse epistemológicamente— con el encuadre. El encuadre es la delimitación bidimensional y rectangular del espacio situado ante la cámara. Por supuesto todo encuadre presupone un plano determinado. Tanto uno como otro tienen una intención estética y narrativa, es decir, una voluntad por parte del director/a de querer decir y sugerir algo de la historia.

De la misma forma que la palabra es la unidad mínima con significado de una novela, el plano puede considerarse la unidad mínima con significado de un producto audiovisual. Por ello, es importante que cada plano suponga un desafío narrativo, en otras palabras, que cada plano presente una información nueva. Para presentar esta información de forma correcta, es necesario tener en cuenta la duración de cada plano. Parece lógico que un gran plano general dure más que un plano medio, puesto que en el primero hallamos más información dentro del encuadre que en el segundo.

También se habla de planos cuando se hace referencia al ángulo que adopta la cámara en un momento dado, y a la proporción que la figura humana ocupa dentro del encuadre o campo visual que capta la imagen en la pantalla. En ese sentido, podemos encontrar los siguientes.

TIPOS DE PLANOS

SEGÚN SU ENCUADRE

GRAN PLANO GENERAL: Este plano sirve para mostrar un escenario amplio o una gran multitud. El sujeto principal no se puede visualizar bien, o se camufla con el entorno viéndose pequeño, perdido y masificado. Este es un recurso ideal para la descripción de localizaciones ya que permite enseñar el medio donde se va a desarrollar la acción. Pero además, también suele usarse para evocar sentimientos como la soledad, la aflicción o la sensación de estar perdido. El uso de este plano le otorga más relevancia al contexto que a las figuras, y sirve para situar la escena y los personajes.

PLANO GENERAL: En este caso, el sujeto supondría entre una tercera y una cuarta parte de la imagen total. Este tipo de plano también da lugar a mostrar un escenario amplio, pero quizás no tanto como en el gran plano general. Normalmente, su utilidad es la de describir a las personas en el entorno donde se encuentran. Este tipo de planos suelen abrir la secuencia.

PLANO DE SITUACIÓN: también suele abrir una secuencia y da noción del espacio donde transcurre la escena, aunque se trata de un plano donde las características de los personajes son más perceptibles. Este tipo de plano a menudo se utiliza para conversaciones entre varias personas. A veces, si el ángulo es un poco más cerrado, se habla de **PLANO CONJUNTO**.

PLANO ENTERO: Un plano entero se diferencia del general porque se enfoca más en el personaje en el encuadre. El personaje está de cuerpo entero de la cabeza a los pies, pero la ubicación ya no es el centro de atención. En este plano, es posible que la intención sea mostrar cómo se viste o cómo se mueve un personaje: torpemente, con confianza, etc. También, puede servir para revelar lo que los personajes están haciendo, como armando una valija o comprando una entrada de cine.

PLANO AMERICANO: El plano americano enmarca al sujeto desde aproximadamente la mitad de los muslos hacia arriba. En los antiguos *westerns*, el personaje a menudo se mostraba de la cadera hacia arriba, lo que dejaba ver las fundas de las armas y las manos del vaquero que estaba por disparar.

Este plano trata de revelar información. Si no se mostraban las caderas, cuando un vaquero estaba listo para sacar su pistola, se perdía mucha acción importante.

PLANO MEDIO: El plano medio es uno de los planos más habituales. Es similar al plano americano, pero enmarca aproximadamente desde la cintura hacia arriba y da una buena visión del torso. Por lo tanto, se enfatiza más al sujeto y, al mismo tiempo, se mantiene visible su entorno.

Un plano medio se utiliza a veces como un plano intermedio para las escenas de diálogo que tienen un momento importante más adelante que se mostrará en un primer plano.

PLANO MEDIO CORTO: Idéntico al plano medio pero más cerrado, con más énfasis en un solo personaje y muy poco en el entorno. También suele llamarse plano pecho.

PRIMER PLANO: Un primer plano enmarca el rostro del personaje y se pueden ver aún más detalles que nos dicen cómo se siente un personaje. Un primer plano resalta las pistas emocionales en los ojos y se pueden apreciar movimientos —o una lágrima, por ejemplo— que podrían pasar desapercibido en un plano medio. Por su naturaleza, es más íntimo, por lo que el efecto suele ser que el público empatice con lo que siente el personaje.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO: En este caso también se capta el rostro del personaje, pero solo desde el mentón hasta la frente. Sobre todo, sirve para hacer valer un sentimiento de forma muy intensa. El miedo, por ejemplo, se refleja muy bien en los ojos de las personas, por lo que un primerísimo primer plano es muy usado en una escena de terror o dramática, ya que el espectador puede observar perfectamente los sutiles matices de las interpretaciones.

PLANO DETALLE: Es un plano que muestra objetos o partes de objetos con la finalidad de mostrar un pequeño detalle de la historia. Su utilidad es muy interesante ya que permite indicar al espectador en qué debe fijarse concretamente sin necesidad de ningún diálogo. Por ejemplo, puede usarse enfocar una cerradura para mostrarle al público que algo pasa o va a pasar detrás de la puerta. O puede mostrarse una carta para indicarle al espectador que en dicho papel hay algo importante que un personaje sabe, pero el resto no.

SEGÚN SU ÁNGULO

Cuando se habla de angulación o punto de vista, se considera el ángulo imaginario que formarían una línea que sale perpendicular al objetivo de la cámara, y la línea que uniría dicho objetivo con la cara del personaje principal o el objeto central del encuadre. Podemos encontrar:

PLANO FRONTAL: La cámara se sitúa a la altura de la mirada del personaje. No proporciona ningún valor expresivo. Denota normalidad.

PICADO: La cámara encuadra desde arriba hacia abajo. Si el ángulo es extremo, se denomina vista de pájaro. El ángulo picado añade un fuerte valor expresivo, ya que por razones de perspectiva, el personaje u objeto encuadrado aparece más pequeño en relación al entorno. Denota inferioridad, debilidad o sumisión.

CONTRAPICADO: La cámara encuadra de abajo hacia arriba. Si el ángulo es extremo, se denomina vista de gusano. Este tipo de ángulo añade también un importante valor expresivo a las imágenes, ya que el personaje se encuentra engrandecido, potenciado, de modo que parecerá más grande y poderoso.

CENITAL: La cámara se presenta en el cenit o polo superior del campo, por encima del objeto o personaje. Nos presenta la situación con ciertos valores dramáticos.

NADIR: En este plano cinematográfico la cámara se ubica en un ángulo de 90 grados apuntando hacia arriba y perpendicularmente al cielo. Al igual que el plano cenital, este plano se usa con fines estéticos para aportar dinamismo a la narración y, generalmente, se ejecuta en lugares abiertos.

INCLINACIÓN DEL EJE LATERAL: Cuando se sitúa la cámara con una inclinación lateral las imágenes aparecerán inclinadas. Esta inclinación lateral añade un valor expresivo de inestabilidad e inseguridad.

COMPOSICIÓN

Es la distribución de los elementos dentro del campo, es decir, aquellos que intervienen en la imagen. La composición ayuda a comprender la idea que intenta proyectar el realizador, muestra las líneas de tensión y los focos de interés. Una composición compleja ofrece mayores posibilidades de significación.

LÍNEAS HORIZONTALES Producen sensación de quietud, serenidad o paz. Se asocian a sensaciones de estabilidad.

LÍNEAS VERTICALES Sugieren quietud y vigilancia. Se asocian a una sensación de estabilidad y de vida.

LÍNEAS DIAGONALES Producen sensación de dinamismo, peligro, agitación o movimiento. Dan relieve y continuidad a las imágenes. Pueden ayudar a conducir la atención del espectador.

LÍNEAS CURVAS Producen dinamismo, movimiento, agitación y sensualidad.

AIRE Se denomina al espacio “vacío” entre los sujetos que están dentro del cuadro y los límites de este. La distribución del aire entre el sujeto y el objeto es importante cuando se intenta marcar la dirección que llevan cualesquiera de ellos, o la dirección de la mirada.

REGLA DE LOS TERCIOS Teoría que versa que los objetos o sujetos, en el encuadre, deben situarse en las intersecciones que surgen de dividir la pantalla en tres secciones horizontales y verticales. Esta regla ayuda a romper la monotonía que producen los encuadres demasiado simétricos.

SIMETRÍA Se produce cuando en un encuadre aparece repetido un elemento de manera que parece el reflejo en un espejo. Las composiciones muy simétricas resultan agradables, dan una sensación de estabilidad, pero pueden resultar monótonas. Las composiciones asimétricas son más dinámicas, producen una sensación de inestabilidad y pueden generar más tensión dramática.

También se habla de simetría cuando la pantalla se divide en dos mitades imaginarias —generalmente verticales— y tanto de un lado como del otro aparece información similar. Diríamos, en este caso, que el objeto está centrado.

PROFUNDIDAD DE CAMPO

Es el área delante y detrás del objeto principal que se observa “en foco”, es decir, con nitidez. Su manipulación tiene implicancias estéticas y narrativas, principalmente, destacando objetos para atraer la atención o difuminándolos para no distraer al espectador. Depende de tres factores técnicos:

DISTANCIA FOCAL

Depende del tipo de objetivo usado en la cámara.

- Gran angular: tiene una distancia focal corta, de 35 mm o menos. Este tipo de objetivos amplían el campo visual (más o menos abarcan entre los 60° y 120°).
- Objetivo normal: la distancia focal de este objetivo está en el rango de los 35-50mm. Con un ángulo de visión de unos 46°, se aproxima bastante al campo visual del ojo humano inmóvil. Proporciona una imagen sin distorsiones y de tamaño adecuado, con el agregado de una buena profundidad de campo.

- Teleobjetivo: tiene una distancia focal larga, a partir de los 50mm, e incluso a partir de los 70mm. Los teleobjetivos acercan los objetos enfocados, pero los comprimen. Reducen el campo visual y la profundidad de campo, y acercan más el fondo.
- Zoom: permite variar la distancia focal dentro de la misma toma.

APERTURA DEL DIAFRAGMA

Cuanto más abierto esté el diafragma o iris, menor profundidad de campo habrá. En una cámara de fotos este número se suele expresar con el número f en minúscula. En una cámara de cine digital profesional, es el número T. Cuanto menor es este número (por ejemplo, 2,8), más abierto está el diafragma, y menos profundidad de campo habrá. Cuanto mayor es el número (por ejemplo, 22), más cerrado está, y habrá más profundidad de campo.

DISTANCIA DE LOS OBJETOS A LA CÁMARA

Si el objeto que se enfoca está cerca de la cámara, la profundidad de campo será menor. Si, por el contrario, se enfoca a un objeto que está a varios metros, esta profundidad será mayor, y habrá más zonas nítidas en torno a ese objeto.

CONTINUIDAD o *RACCORD*

Cada plano debe tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente para que no se rompa la ilusión de continuidad. Por ende, debe asegurarse la continuidad en el espacio (líneas virtuales, dirección de los personajes, de sus gestos y miradas), en el vestuario y el escenario, y en la iluminación.

RITMO

El ritmo se consigue a través del montaje, de una buena combinación de efectos y de una planificación variada. Constituye uno de los elementos que más contribuirá a hacer que las imágenes tengan o no atractivo para el público. Para determinar el ritmo

que se desea imprimir a una filmación habrá que tener presente el público al cual se dirige y las sensaciones que se quieren transmitir.

RITMO DINÁMICO: se transmite al público una sensación de dinamismo y acción. Se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos (plano medio, primer plano) y de corta duración.

RITMO SUAVE: se transmite al espectador una sensación de tranquilidad. Se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. Cuando se presenta un plano general, debe darse más tiempo al espectador para su lectura, ya que suele contener más información que los planos cortos.

ILUMINACIÓN

Además de su valor funcional, la iluminación tiene un valor expresivo, ya que puede resaltar o suprimir formas y crear una atmósfera determinada que produzca muy diversas sensaciones. Se distinguen dos tipos básicos de iluminación:

ILUMINACIÓN SUAVE o ILUMINACIÓN TONAL. Es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles de las sombras. Es plana, igualada y menos dramática que la iluminación dura, y proporciona una apariencia agradable a las personas.

ILUMINACIÓN DURA o “DE CLARO Y OSCURO” es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y los objetos. Produce un fuerte contraste. Cuando se utiliza este tipo de iluminación, las personas pueden aparecer con una imagen amenazadora.

SISTEMAS DE ILUMINACIÓN

Existen varias maneras de clasificar los modos de iluminación, a saber:

ILUMINACIÓN PRINCIPAL. Es la que proporciona la mayor parte de luz a la escena.

ILUMINACIÓN DE RELLENO. Tiene la función de suavizar los contrastes que origina el foco principal y así eliminar algunas sombras.

ILUMINACIÓN POSTERIOR. Tiene la función de dar relieve al sujeto y separarle del fondo. El foco posterior está situado detrás del personaje y actúa a manera de contraluz.

ILUMINACIÓN DE FONDO. Ilumina el escenario y da relieve al decorado.

LUCES POR MANCHAS. A través de focos muy potentes se resaltan personajes u objetos que van a tener una función dramática. El resto van a quedar en la semioscuridad. Es un tipo muy utilizado por los expresionistas alemanes⁴, Orson Welles, etc.

LUCES POR ZONAS. Se efectúa una gradación luminosa de mayor a menos intensidad. Los puntos de luz modelan el espacio, resaltando los lugares fuertes de la acción narrativa.

LUCES POR MASAS. Se hace una gradación parecida a la producida por la luz natural.

COLOR

El color en el cine es un elemento importantísimo. Marca el tono psicológico, describe ambientes y personajes e incluso es capaz de provocar en nosotros ecos que conectan lo que cada tono simboliza para nosotros con lo que ahora estamos viendo en pantalla. El color es otra herramienta más que trabaja para lograr que la historia transmita una información u otra, y de la manipulación cromática depende en buena medida el poder y la belleza de las imágenes que logren los cineastas.

El círculo cromático es una herramienta estandarizada que en su versión simplificada tiene 12 colores basados en el RYB (*Red, Yellow, Blue*, también conocido como

⁴ El cine expresionista alemán fue un movimiento cinematográfico que significó un antes y un después para la historia del cine, influyendo de manera decisiva a géneros como el cine negro o el cine de terror. Esta corriente, que afectó a otras artes como la pintura, la música o la arquitectura, pretendía expresar de una forma más subjetiva la naturaleza del ser humano, dando preponderancia a la expresión de los sentimientos más que a la descripción objetiva de la realidad.

Por ello, en sus filmes se altera el punto de vista, dando lugar a deformaciones de la realidad con un uso especial de la luz, los decorados y la escenografía.

modelo tradicional de coloración) y que ha sido ampliamente estudiada para controlar el efecto que se crea a la hora de juntar diversos tonos, para saber cómo estos van a interactuar entre sí. Hay ciertas combinaciones de colores que se han demostrado con el tiempo, sobre todo gracias al trabajo de los artistas plásticos, que son altamente exitosas y que logran fácilmente inducir placer en el espectador de la obra.

La Real Academia Española presenta la definición de color como una *“sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda”*. Los colores, desde el plano psicológico, pueden provocar, excitar y estimular emociones. Inclusive, cada color puede producir varias reacciones en función de la longitud de su onda. El color produce, inconscientemente, diversas sensaciones y sentimientos. Está compuesto por tres factores:

MATIZ o TONO. Cuando hablamos de la tonalidad del color, matiz o tinte nos referimos a un color puro; es decir, un pigmento sin negro o blanco. En otras palabras, el tono identifica a todos los colores que conforman el espectro visible, por ejemplo, el rojo, el amarillo, el azul y el verde.

SATURACIÓN. En relación a la teoría del color, la saturación es sinónimo de la pureza del color o pigmento. Mientras menos pigmento tiene un color, se va desaturando, ya que va perdiendo su pureza. Existen tres formas para desaturar un color: añadiendo color blanco, añadiendo color negro o mezclándolo con su color complementario.

BRILLO o VALOR. El valor, brillo o luminosidad de un color te indica la intensidad del estímulo luminoso; es decir, sabrás si el color es oscuro o claro en un rango de negro a blanco. Puedes regular la luminosidad del color de la siguiente manera: añadiendo blanco, para volverlo más luminoso, o añadiendo negro, para lograr el efecto contrario.

GRUPOS DE COLORES

Para empezar, existen 2 grandes grupos de colores: los colores cromáticos y los colores acromáticos.

COLORES CROMÁTICOS. Se trata de todos los elementos de la rueda de color, los cuales se pueden dividir en dos partes: los colores cálidos y los colores fríos.

- **Colores cálidos:** son los colores que contienen más amarillo en su composición. Entre ellos, resaltan el rojo, el anaranjado y el mismo

amarillo. Para tener algunos ejemplos de los colores cálidos podemos pensar en un atardecer, en el fuego y en las hojas en el otoño. Este grupo de colores es conocido por resultar estimulantes o energéticos.

- **Colores fríos:** son los colores que contienen más azul en su composición. Entre ellos, resaltan el verde, violeta y el mismo azul. Para tener algunos ejemplos de los colores fríos, podemos pensar en el anochecer o en un glaciar. A este grupo de colores se los asocia a sensaciones tranquilizantes o sedantes.

COLORES NEUTROS. Estos son los colores que contienen igual cantidad de colores cálidos y fríos en su mezcla. Por ejemplo, el color marrón, es un color neutro por excelencia, ya que este se logra a través de la mezcla de los colores primarios por igual cantidad. También, se pueden considerar sus derivados, tales como el beige y los colores piel.

COLORES ACROMÁTICOS. Pertenecen a esta categoría el blanco, el negro y el gris.

ESQUEMAS DE COLOR EN EL CINE

ESQUEMA DE COLOR COMPLEMENTARIO

El más básico de la lista, este esquema funciona con colores que se ven como opuestos en la rueda de color, es decir, son su par complementario.

Es el estilo más empleado por los cinematógrafos y su vertiente más popular a día de hoy sea la del naranja más azul o plateado. Lógicamente, 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. Otro ejemplo podría ser la suma de rojo y verde.

ESQUEMA DE COLOR COMBINADO

Se parece al esquema complementario, pero tiene una pequeña variación: en vez de buscar el color opuesto en la rueda utiliza dos colores de ese otro lado. Mantiene ese mismo nivel de contraste que el grupo anterior, pero difuminando la tensión que

genera gracias al efecto de colocar dos colores complementarios en lugar de uno. En este esquema aparecen, entre otras, los marrones, verdes y azules.

ESQUEMA DE COLOR ANÁLOGO

Los colores análogos son esos que se encuentran en una posición cercana dentro del círculo cromático. Se ajustan bien estando juntos y pueden así crear una armonía en la paleta de color, siempre que se mantengan dentro de ese esquema de mostrar sólo colores cálidos o sólo colores fríos para que no haya tensión entre los complementarios. Este esquema funciona muy bien para retratar exteriores y se los suele encontrar en la propia naturaleza, habiendo un color predominante, otro que sirva como acompañante y el blanco o el negro como tercera pata que sustente esta paleta y acentúe a los otros dos. Ocre, marrones y amarillos conformarían un esquema análogo, por ejemplo.

ESQUEMA DE COLOR TRIÁDICO

Este tipo de esquemas se componen 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.

Despiertan el sentido visual, pero sin despertar alarma, ya que no deberían estar especialmente saturados. No es un esquema muy empleado y es especialmente difícil de recrear.

ESQUEMA DE COLOR TETRÁDICO

El esquema tetrádico, que como aparenta ser funciona con cuatro colores, en este caso espaciados, y que crean en la imagen una sensación de rebosante (hay quien diría que excesiva) armonía. El estilo tetrádico no adquiere una forma cuadrada si lo miramos en la rueda de color, sino rectangular. Son dos pares de colores de los cuales dos se acercan más entre sí que de los otros. El resultado de utilizar esta paleta es crear películas más vivas.

2. EL TIEMPO

El tiempo de una realización audiovisual puede ser contemplado desde distintos puntos de vista:

- El tiempo de la historia que se cuenta o **tiempo diegético**.
- El tiempo de rodaje.
- El tiempo que dura la proyección o **tiempo filmico**.

Los **aspectos temporales cuantitativos** del sistema narrativo vienen reflejados a través de dos parámetros:

LINEALIDAD: Se expresa una continuidad en el tiempo a través de acontecimientos que están sucediendo en un presente, reflejando un pasado y proyectando un futuro.

SIMULTANEIDAD: Se muestran acontecimientos que están ocurriendo en un mismo tiempo a distintos personajes.

Los **aspectos cuantitativos** son los siguientes:

ADECUACIÓN: Representación fiel al tiempo de desarrollo de la historia. El espacio temporal mostrado es equivalente a la duración real de los acontecimientos.

DISTENSIÓN: Cuando el tiempo real se hace más largo, más dilatado. Es un recurso propio de las narraciones en las que se quiere resaltar la tensión y de los clímax.

ELIPSIS: Salto hacia adelante para eliminar tiempos muertos. **Flashback:** Salta hacia atrás en el tiempo.

FLASHBACKS y FLASHFORWARDS: Salto hacia el pasado o al futuro, presenta imágenes que le sucederán al personaje o que le pasaron en un tiempo anterior a la historia que ahora se narra.

3. EL MOVIMIENTO

El movimiento puede ser cuantitativo y, según esto, de rotación o de traslación; y cualitativo. Los movimientos de la cámara se pueden clasificar atendiendo a si es la cámara la que se mueve físicamente, o sólo su óptica.

MOVIMIENTOS FÍSICOS

PANORÁMICA. Consiste en un movimiento de rotación de la cámara hacia la derecha o hacia la izquierda. Normalmente la cámara está situada sobre un trípode y gira alrededor de su eje. Tiene un gran valor descriptivo y también puede tener valor narrativo. Podemos distinguir: Panorámica horizontal: movimiento de rotación lateral. Panorámica vertical: movimiento de rotación de arriba a abajo o viceversa. Panorámica de balanceo: movimiento de balanceo.

CÁMARA SUBJETIVA. Es una técnica que consiste en mostrar mediante la cámara lo que ve el personaje. Es decir, la cámara actúa como si fuesen sus ojos.

TRAVELING. Consiste en un desplazamiento de la cámara. Tiene un gran valor expresivo, da relieve y perspectiva narrativa. También puede aportar un valor narrativo.

MOVIMIENTOS ÓPTICOS

ZOOM. El movimiento de zoom se realiza con las cámaras que tienen objetivos variables. Permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara.

4. SIGNOS DE PUNTUACIÓN

Los signos de puntuación en el audiovisual, también llamados transiciones, son aquellos procedimientos que unen un plano con otro, incluso, una escena con otra o, a grandes rasgos, una secuencia audiovisual (conjunto de escenas) con la siguiente. Al igual que ocurre con el lenguaje escrito donde la coma, el punto, el punto y la coma, etc., son recursos usados para dar coherencia o ritmo a nuestros textos, en el audiovisual concurren para delimitar los fragmentos de significación dentro del lenguaje audiovisual.

Hay dos modos en los que operan los signos de puntuación: por un lado, hacen una labor de coordinación entre unos fragmentos y otros por medio del montaje; por otro lado, existe una operación puramente estética.

Existen varios tipos:

- **Fundidos:**
 - Fundido **a negro**: es cuando una imagen se va a negro total; es decir, el efecto es como si cerráramos los ojos gradualmente mientras vemos esa escena. El fundido puede ser: **In**, se va de negro hacia la visibilidad total de la imagen; **out**, se va de la visibilidad total de la imagen hacia negro. Da la sensación como si la escena se acabara y se completa el sentido del plano (out); o, al contrario, da inicio gradual a una escena (in).
 - Fundido **a blanco**: hace la misma labor que el fundido a negro, también con su in y out, pero transmite un tipo de sensación diferente al fundido a negro. Por ejemplo, viniendo de otro lugar de la imaginación o mental (in); o bien, trasladando al espectador a un sueño o un desmayo (out).
 - Fundido **encadenado**: la última imagen del plano se va disolviendo, mientras en sobreimpresión, se va vislumbrando la primera imagen de la siguiente escena.
- **Barridos**: desplazamientos panorámicos de la cámara a una velocidad tal que sólo se aprecian manchas fugaces en la imagen. Este efecto sirve como transición de una imagen a la otra, y tiene como connotación un desplazamiento temporal de la escena entre dos planos que no concurren en el mismo periodo de tiempo; o un desplazamiento espacial de la escena entre dos fragmentos en las que sus ubicaciones no están conectadas geográficamente.
- **Desenfoques**: por un lado, el desenfoque es usado para desvanecer la última imagen de una escena e ir mostrando la siguiente imagen, que está desenfocada, con mayor nitidez. Es usado habitualmente para inducir al espectador a un recuerdo del pasado o a un acontecimiento onírico. Por otro, es usado para desenfocar algunos elementos dentro de un mismo plano enfocando a su vez otros elementos que se encuentran ubicados más próximos a la cámara o más lejanos.
- **Cortinas**: hacer emerger una imagen que hace desplazar a su antecesora en el mismo encuadre, el efecto sería como si se desplazara un telón por encima de la imagen anterior. Dependiendo del efecto, podríamos ver cortinillas que van de una línea, horizontal o vertical, que desplaza una imagen a la otra, superponiéndose; o adaptando numerosas figuras geométricas, como serían las cortinillas de estrellas, cuadrados, círculos, etc.

ASPECTOS SEMÁNTICOS

Además de las funciones narrativa-descriptiva y estética, todos los elementos formales de un producto audiovisual tienen una función semántica. El significado de los elementos morfosintácticos de una imagen depende de su articulación dentro del mensaje que se quiere transmitir. Hay que considerar: - El significado denotativo (objetivo) propio de la imagen. No obstante, hay que considerar que, en un audiovisual, el significado de cada elemento depende del anterior y del siguiente ($1+1=3$). "Dos imágenes juntas crean una tercera totalmente diferente" (Eisenstein). Los posibles significados connotativos (subjettivos), que dependen de las interpretaciones que haga el lector. Así, las imágenes acostumbran a ser polisémicas (tienen más de un significado), y también pueden darse casos de sinonimia (elementos diferentes pero que tienen un significado parecido). El uso de recursos estilísticos contribuye a modificar el significado denotativo de los elementos del mensaje.

Entre los recursos estilísticos se pueden destacar:

RECURSOS VISUALES Y LINGÜÍSTICOS

ELIPSIS. Consiste en la omisión de un elemento que, aun así, se adivina.

METONIMIA. Consiste en la sustitución de un elemento por otro con el que tiene una relación de tipo causa-efecto, continente-contenido, proximidad o contexto.

SINÉCDOQUE. Es un tipo de metonimia que consiste en tomar el todo por la parte o viceversa. También puede suponer la sustitución de elementos con una contigüidad espacial, temporal o nocional. Por ejemplo: mostrar con un plano de detalle sólo una parte del objeto, la más significativa, la que pueda despertar más el interés del espectador. A partir de ella, el espectador tendrá que reconstruir lo que falta. (Ej: mostrar sólo los zapatos del asesino caminando, para decir que el asesino se acerca).

HIPÉRBOLE. Es una exageración que busca provocar un mayor impacto al espectador. Se suelen presentar utilizando imágenes irreales, trucos y efectos especiales.

COMPARACIÓN. Consiste en la presentación de dos elementos con el fin de que se puedan comparar sus cualidades y propiedades.

METÁFORA. Es una comparación muy exagerada en la que se elimina la comparación entre un producto y el otro; y se sustituye directamente un producto con el otro. Se identifica un término real con uno imaginario con el que tiene una determinada semejanza.

SÍMBOLO. Es un tipo de metáfora que representa un valor o un conjunto de valores de una sociedad. Su significado trasciende del significado que tendría normalmente para evocar otra realidad.

PERSONIFICACIÓN. Consiste en dar a un objeto o animal atributos propios de las personas. Por ejemplo, cuando se presenta a unos animales hablando o pensando. Las personificaciones pueden producir un gran impacto en los espectadores.

CONTRADICCIÓN o antítesis. Consiste en mostrar una contradicción. Cuando la contradicción sólo es aparente se denomina paradoja.

HIPÉRBATON. Es una alteración del orden lógico de los elementos de una imagen o secuencia. Por ejemplo: personas que andan por el techo, cambios de perspectiva.

ALITERACIÓN. Consiste en la repetición de una serie de elementos que tienen sonidos parecidos.

REPETICIÓN. También llamada iteración o redundancia, consiste en la repetición de determinados elementos en una imagen o secuencia.

JUEGOS DE PALABRAS. Consisten en establecer asociaciones, presentar ideas chocantes utilizando palabras de doble sentido, conceptos ambiguos, ironía.

RECURSOS MERAMENTE LINGÜÍSTICOS

FRASES HECHAS. Citas y refranes utilizados popularmente.

IDENTIFICACIÓN PALABRA-MARCA. Se aprovecha una palabra que tiene letras o fonemas parecidos a los de la marca.

DILOGÍA. Uso de palabras polisémicas.

IRONÍA. Dar a entender lo contrario de lo que se expresa.

ONOMATOPEYA. Palabras cuya lectura imita un sonido.

INTERJECCIÓN. Uso de combinaciones de letras que expresan un estado de ánimo.

EXHORTACIÓN. Advertencia o consejo (busque, compare...)

INTERROGACIÓN RETÓRICA. Pregunta innecesaria que no espera respuesta.

ALUSIONES. Frases con las que se alude a una persona o palabra.

NEOLOGISMO. Creación de una nueva palabra.

PALABRAS COLOQUIALES y VULGARISMOS, FRASES POÉTICAS, RIMA.

DISPOSITIVO

Al hablar de dispositivo, nos vamos a referir en este trabajo al conjunto del soporte —es decir, las plataformas *on-demand*— y las prácticas que ese soporte habilita.

No es lo mismo, por supuesto, tener un horario específico para mirar cierto programa de televisión abierta, que buscar un capítulo de ese programa en una plataforma *on-demand* y verlo en cualquier momento que el espectador lo desee. Más aún, la posibilidad de pausar o retroceder, por ejemplo, permite actividades aleatorias y simultáneas mientras se consume el contenido en el hogar.

Además, las plataformas *on-demand* habilitan la reproducción en múltiples *dispositivos tecnológicos*⁵, con lo cual también permiten que el contenido “pueda acarrear” con el usuario, por ejemplo, en un viaje en subte o tren, etc. Todo lo que se necesita es tener una cuenta activa y una conexión estable a internet.

Dice Luciana Aón:

Netflix tiene sus propias producciones y allí marca la diferencia “estar” o “no estar” pues lo que se pone en juego es la inmediatez y simultaneidad. No se trata de poder acceder al material, que claro pronto estará disponible para descarga e incluso con subtítulos, sino de poder verlo “con” esos otros que lo ven en sus hogares en tiempo real, en maratón, antes que haya *spoilers* circulando. *Netflix*, además de ofertar cine y televisión, pone en circulación producciones propias que oscilan entre la televisión y la serie web en tanto sus formas de uso, apropiación y narrativa. *Netflix* generalmente sube la temporada completa de una serie el mismo día de modo que destierra la vieja práctica del visionado semanal a cierto horario de la televisión tradicional reemplazándolo por la posibilidad del maratón. Propicia así prácticas que suponen particularidades diferentes a la hora de consumir series y películas. Así como el cable significó nuevos horarios y modos del consumo, el *VOD* abre un abanico nuevo de posibilidades. Es importante estar allí en el momento en que la

⁵ Nótese que se habla de dispositivos tecnológicos (*smart TV*, *smartphone*, *tablet*, *pc*) para diferenciarlos de la acepción que el término “dispositivo” tiene en el contexto de este trabajo.

novedad acontece. Así, este uso resulta legitimado, hegemonizado como práctica. Uno puede ver las películas en otras plataformas *on demand*, en otros sitios legales o piratas *online*, puede bajar, puede comprar al “mantero” pero “lo importante” en términos bourdianos de capital simbólico es poder ver la nueva serie de *Netflix* completa, en maratón, el día de su estreno. (2018)

La autora hace referencia a *Netflix*; no obstante, la idea de es extensiva a otras plataformas análogas. En este caso, también nos vamos a ocupar de *Star+*.

Ahora bien, en las plataformas on-demand existe una selección de los contenidos, un catálogo de películas y series televisivas que a través de criterios de programación empresariales, hegemónicos y globalizados proponen una oferta audiovisual, que asimismo se constituye en un recorrido de lo que “hay que ver” socialmente en términos de las prácticas ya descritas, y a su vez a través de categorías, secciones y recomendaciones en base a los “gustos” del usuario (Aón, 2018).

Esos gustos están en buena medida estudiados por el algoritmo⁶. La propia página de *Netflix* hace referencia a él, sutilmente advirtiéndole que el sistema recopila datos y que se alimenta de: la actividad previa del usuario (títulos que ya haya visto), la actividad de otros miembros con gustos similares, la información sobre los títulos (género, año, actores, etc.), la hora del día en que el usuario ve contenidos, los dispositivos tecnológicos que ese usuario usa y durante cuánto tiempo está mirando:

“Recibimos información de cada visita al servicio de *Netflix* y reentrenamos nuestros algoritmos continuamente con esas señales a fin de mejorar la precisión de las predicciones sobre qué te gustaría ver. Nuestros datos, algoritmos y sistemas informáticos siguen retroalimentándose para generar nuevas recomendaciones y brindarte un producto que disfrutes”⁷.

NETFLIX

⁶ Un algoritmo es un proceso o un conjunto de reglas que se siguen en una operación para resolver un problema.

⁷ <https://help.netflix.com/es/node/100639> consultado el 05 de julio de 2023.

Netflix surge en 1997 en California (Estados Unidos) como una compañía de alquiler de *DVD* entregados por vía postal. A lo largo de su historia la empresa ha sufrido diversas transformaciones hasta que, para 2019, se trata de una empresa mediática que participa en la producción audiovisual desde la concepción o adquisición del producto hasta su difusión, en este caso a través de una plataforma por internet.

La primera gran transformación que sufrió *Netflix* fue al introducir su servicio de visualización vía *streaming* en 2007. Aunque el servicio de envío de *DVD* por correspondencia continuó en Estados Unidos, este no fue incluido en sus planes de expansión internacional en 2007, cuando comenzaron operaciones en América Latina y el Caribe.

En 2011, la empresa inicia operaciones por primera vez fuera de los Estados Unidos y Canadá, ofreciendo su catálogo por *streaming* en la región de América Latina y el Caribe. En 2012 comenzó a ofrecer sus servicios en algunos países de Europa, y a partir de 2016 ofrece sus contenidos a todo el mundo, con excepción de la región de Crimea y algunos territorios de Asia y Oriente Medio. En Argentina, se encuentra operando desde septiembre de 2011.⁸

STAR +

La plataforma proporciona contenido de entretenimiento general tanto producido por *Disney* como por sus subsidiarias. Suele enfocarse en programación para el público juvenil y adulto que puede o no ser adecuada para su inclusión en la plataforma *Disney+*. Muchos de estos programas provienen de las productoras *ABC Signature*, *20th Television*, *20th Television Animation*, *Searchlight Television*, *FX*, *Freeform*, *Hulu*, *20th Century Studios*, *Searchlight Pictures*, *Touchstone Pictures*, *Hollywood Pictures*, *Hotstar*, *National Geographic* y en algunas veces contenido de *Paramount Pictures*, *Sony Pictures* y *Universal Pictures* (solo películas que habían sido estrenadas dos años antes en *HBO* y *HBO Max*), entre otros. Además, la plataforma cuenta con programas y eventos deportivos en vivo de *ESPN*. *Star+* pertenece a *The Walt Disney Company*, se lanzó en agosto de 2021 y desde entonces se encuentra operando también en Argentina.⁹

⁸ <https://es.wikipedia.org/wiki/Netflix> consultado el 05 de julio de 2023.

⁹ <https://es.wikipedia.org/wiki/Star%2B> consultado el 05 de julio de 2023.

LA FICCIÓN

Según Oscar Steimberg, la ficción es “un juego de lenguaje que se construye a través de una mentira, una simulación, una fábula o una construcción formal, con la finalidad de provocar una respuesta emotiva o estética en los receptores” (Steimberg, 2004, p. 29).

Podríamos decir entonces que se denomina ficción al conjunto de los mundos imaginarios o simulados que construyen las artes narrativas (la literatura, el cine, la historieta), y que pueden ser más o menos similares a la realidad en sus características y sus leyes fundamentales. La palabra ficción proviene del latín *fictus* (“inventado”), derivado del verbo *fingiere* (“fingir”). Es el nombre que damos al género artístico opuesto a la “no-ficción” de los ensayos, documentales, crónicas o reportajes, que se ciñen lo más fielmente posible a la realidad. La principal característica de la ficción es la recreación libre de lo real, de manera similar a lo que ocurre en los sueños, creando mundos enteros y diferentes al nuestro, por ejemplo, o tratando de responder a qué hubiera pasado si tal o cual evento en la historia ocurriera o no hubiese ocurrido.

La posibilidad de crear y compartir imaginaciones y ensoñaciones, o sea, de crear ficciones con el mero objetivo de entretenerse y de vivir mentalmente experiencias ajenas, es un rasgo propio y sumamente importante de la especie humana. Algunos historiadores y sociólogos incluso consideran que ese es uno de los rasgos responsables del éxito evolutivo de la especie humana, que nos permitió complejos niveles de organización social a través de lo imaginario.¹⁰ En este trabajo abordaré el tipo discursivo ficcional, y más específicamente el género ficción sobrenatural, aventura, suspenso, drama y *thriller*.

De acuerdo a Verón (1985), en tanto existe una relación entre el lector y el texto, se crea un acuerdo tácito o explícito que guía la interpretación y el sentido que aquél da al mismo. Este “contrato de lectura” se basa en una serie de supuestos, preconcepciones y reglas que el lector tiene acerca de lo que puede esperar del texto, y cómo este debe ser interpretado. Por lo tanto, el contrato de lectura afecta la forma en que el lector recibe y decodifica el mensaje del texto, así como la interpretación que hace de este. Según el autor, el contrato de lectura es fundamental para analizar cualquier acto de comunicación.

¹⁰ <https://concepto.de/ficcion/#ixzz86bTKi5av>

En la ficción, el lector acepta que los hechos que se narran son imaginarios. En este momento, el lector suspende la incredulidad entendiendo que lo que se está narrando no es falso, sino ficcional, y en este sentido se establecen ciertas reglas de verosimilitud que esa ficción debe cumplir. Las reglas de verosimilitud tienen que ver con el género; a saber, no sería creíble que aparecieran naves espaciales en un western, pero sí serían perfectamente verosímiles en una saga de ciencia ficción.

Para los casos de *Lost* y *Dark* que abordaré en este estudio, el contrato de lectura implica que los escenarios y épocas son reales y contemporáneos, pero que hay un componente sobrenatural que puede hacer que los personajes viajen en el tiempo.

Básicamente, los géneros cinematográficos se definen como categorizaciones que constan de una serie de **rasgos similares y genéricos** que sirven para **la clasificación de ciertas películas**. Por lo tanto, cuando hablamos de géneros nos referimos a esa serie de elementos que ayudan al espectador saber qué tipo de película está viendo (tipos de personajes, estereotipos, escenarios, iluminación o ambientes) además del tratamiento de las acciones y situaciones.

Para los espectadores, a menudo se trata de una convención que no suelen identificar directamente y los directores asumen los géneros como un modelo para ordenar, originalmente según sus aspectos, los contenidos del relato. Además, la clasificación es fundamental para la distribución y promoción comercial de las películas. Dado que se trata de fórmulas narrativas de eficacia comercial, la mercadotecnia que organiza el negocio del cine sigue insistiendo en los géneros para atraer al público.

En su obra/manual “El guion” (1997), Robert McKee hace una aproximación más detallada de cada uno de los géneros cinematográficos basándose en la práctica, y no la teoría, de numerosos guionistas. Distingue además de géneros (como la historia de amor, la película de terror, el género bélico, etc.), megagéneros (la comedia, el drama social, policíaca, acción/aventura), y supragéneros (como la biografía, el musical, la ciencia ficción, la fantasía, etc.), concretados para formar subgéneros. Y señala: “*No hay ninguna lista que pueda ser definitiva o exhaustiva (...) Los géneros no son estáticos ni rígidos. Evolucionan y son flexibles, pero mantienen la suficiente firmeza y estabilidad como para poder trabajar con ellos de manera muy parecida a como juega un compositor con los movimientos maleables de los géneros musicales*”. (McKee, 1997).

ANÁLISIS ESPECÍFICO

Este estudio de caso se propone analizar la hipótesis de que *Lost* funciona como condición de producción de *Dark* en relación al motivo de saltos temporales, y de acuerdo a la teoría de los discursos sociales que propuso, oportunamente, Eliseo Verón. Dicha teoría se basa en la premisa de que los discursos son construcciones sociales y culturales que tienen un impacto en la forma en que percibimos el mundo y nos relacionamos con él.

Verón propuso que el análisis de discursos debe considerar tanto los aspectos lingüísticos como los contextuales, ya que los discursos no existen en un vacío, sino que están influenciados por la cultura, la política, la economía y otros aspectos sociales. Según el autor, el análisis de discursos busca desentrañar los **procesos de producción, circulación y recepción de los mismos**, así como los efectos que producen en la sociedad.

Para poner en práctica la teoría del análisis de discursos de Verón, es necesario tener en cuenta varios aspectos:

1. Contexto: Es fundamental analizar el contexto social, político, cultural y económico en el que se produce el discurso. Esto implica examinar las condiciones estructurales y las relaciones de poder que influyen en la producción y recepción de los discursos.
2. Actores sociales: Se deben identificar los actores sociales involucrados en el discurso y analizar sus posiciones, intereses y relaciones de poder. Esto implica considerar quiénes son los emisores y receptores del discurso, así como su posición social y su capacidad de influencia.
3. Estrategias discursivas: Se deben analizar las **estrategias y recursos lingüísticos** utilizados en el discurso, como **metáforas, argumentos, estereotipos**, entre otros. Estos elementos pueden revelar las intenciones y los propósitos del discurso, así como las formas en que se construye el sentido.

En cuanto a los términos "marca" y "huella" en el análisis de discursos de Verón, se refieren a dos conceptos relacionados:

Marca: Se refiere a los rastros o indicios que un discurso deja en la sociedad. Estas marcas pueden ser materiales o simbólicas y pueden manifestarse en cambios en las prácticas sociales, en las **representaciones culturales** o en las estructuras de poder. Las marcas son evidencias de la influencia y el impacto de los discursos en la sociedad.

Huella: Se refiere a los efectos que un discurso produce en la subjetividad de los individuos. El discurso no solo influye en cómo percibimos el mundo, sino también en cómo nos pensamos a nosotros mismos y a los demás. Las huellas son los rastros que un discurso deja en nuestra forma de pensar, sentir y actuar. En decir, una huella es el momento en el que una marca —la identificación inicial de la materialidad textual— se comprende, en la psiquis del interpretante, como una relación entre dos discursos.

Para este trabajo en particular, se estudiaron únicamente las condiciones de producción.

FICHAS TÉCNICAS

Título original: LOST

País: Estados Unidos

Año: 2004

Duración: 42 minutos (capítulo).

Dirección: J.J.Abrams (Creador), Damon Lindelof (Creador), Jeffrey Lieber (Creador), Carlton Cuse (Creador), Jack Bender, Stephen Williams, Paul A. Edwards, Tucker Gates, Eric Laneuville, Greg Yaitanes, Bobby Roth, Kevin Hooks, J.J. Abrams, Daniel Attias, Rod Holcomb, Karen Gaviola, Stephen Semel, Marita Grabiak, Michael Zinberg, Adam Davidson, David Grossman, Robert Mandel, Alan Taylor, Matt Earl Beesley, Roxann Dawson, Deran Sarafian, Paris Barclay, Fred Towe, Mark Goldman, Mario Van Peebles.

Guion: J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, Carlton Cuse, Adam Horowitz, Edward Kitsis, Elizabeth Sarnoff, Drew Goddard, Javier Grillo-Marxuach, Brian K. Vaughan, Leonard Dick, Christina M. Kim, Paul Zbyszewski, David Fury, Steven Maeda, Jeff Pinkner, Melinda Hsu Taylor, Gregory Nations, Graham Roland, Jennifer Johnson, Craig Wright, Kyle Pennington, Jim Galasso, Paul Dini, Lynne E. Litt, Christian Taylor, Brent Fletcher, Janet Tamaro, Monica Breen, Dawn Lambertsen-Kelly, Matt Ragghianti, Alison Schapker, Jordan Rosenberg

Título original: DARK

País: **Alemania**

Año: **2017**

Duración: 60 minutos (capítulo).

Creadores: Baran bo Odar, Jantje Frieser.

Guion: Jantje Frieser, Baran bo Odar, Martin Behnke, Ronny Schalk, Marc O. Seng

Casting: Simone Bär; casting asociado: Alexandra Montag

Director de Fotografía: Nikolaus Summerer

Score musical: Ben Frost

Editor: Anja Siemens

Dirección artística: Stephan Claus Hauck

Decoradores del set: Heike Wolf-Aury, Katharina Wirkenfeld

Diseño de vestuario: Anette Guther

Maquillaje: Monika Münnich

Maquillaje y peluquería: Astrid Stebich

Productores ejecutivos: Jantje Frieser, Baran Bo Odar, Quirin Berg, Max Wiedemann, Justina Muesch, Kelly Luegenbiehl, Amanda Krentmanz, Erik Barmarg

Productor en línea: Arno Neubauer

Diseño de producción: Udo Kramer

Compañías productoras: Tiedemann & Berg Television

SINOPSIS

LOST

Un avión se estrella en una isla que se encuentra en algún punto —desconocido— del Pacífico Sur. Los sobrevivientes del vuelo —que había partido de Sidney y se dirigía a Los Ángeles— son un grupo de personas disímiles, con diferentes orígenes, que deberán luchar por su vida en un lugar hostil y, en apariencia, deshabitado.

A medida que sus esfuerzos se centran en ser encontrados y salir de la isla, descubrirán que el destino parece haberlos ubicado a todos allí por algún motivo, e incluso que la propia isla no parece estar dispuesta a dejarlos escapar.

La Isla es en sí misma un personaje más de la trama, y paulatinamente develará que el lugar tiene su propia historia y su propósito.

Mediante el recurso de los *flashbacks* se van conociendo detalles de las vidas de los protagonistas. También se usan *flashforwards* como medio para mostrar el camino que tuvieron después de haber sido rescatados.

Se exploran temas como la física cuántica, la electromagnética, los saltos temporales y el destino. La trama cuenta con muchos giros que refuerzan el misterio y el suspenso a lo largo de sus seis temporadas.

La serie fue rodada en Hawái. En total, cuenta con 121 capítulos.

DARK

La historia se desarrolla en un pueblo alemán ficticio en donde se encuentra una planta de energía nuclear con la cual, directa o indirectamente, todos los habitantes del pueblo tienen relación. La desaparición de un niño, en 2019, desencadena una serie de eventos que revelan una trama de relaciones familiares enredada.

La historia se divide en varios períodos de tiempo: 1888, 1921, 1953, 1986, 2019/2021 y 2053 en un aparente *loop* de treinta y tres años de duración, en cuyos extremos se sitúa un boquete temporal o agujero de gusano que abre el camino hacia otra época.

En la trama se exploran temas como la teoría de la relatividad, la física cuántica, los campos electromagnéticos, el destino y los saltos temporales. También se usan *flashbacks* y *flashforwards* como herramienta para darle coherencia al hilo de la historia.

Dark fue rodada en los alrededores de Berlín, en proximidades de la localidad de Baden-Württemberg, y en total cuenta con tres temporadas y veintiséis capítulos.

MARCAS Y HUELLAS

Las dos series fueron producidas en épocas y lugares distintos: mientras *Lost* es una superproducción estadounidense del año 2004, *Dark* es una creación alemana de 2017. Los trece años que separan una de otra y su **contexto** de realización se ponen en tensión al compararlas. Si bien ambas fueron pensadas para el *mainstream*, en mi opinión, existen tres motivos que van a jugar un rol crucial en la consecución de los productos finales, a saber:

- La historia o el recorrido propio de cada uno de “los cines”, europeo y norteamericano. Mientras el primero está más preocupado por la representación de la realidad, la psicología compleja de los personajes y una estética cuidada, las lógicas del segundo se enfocan más en la espectacularidad de la producción y de la historia, los grandes “tanques” y los personajes menos complejos o maniqueístas.
- Las épocas de producción de cada serie. *Lost* fue pensada con una lógica para televisión, su trama es lenta en cuanto a la presentación de los motivos. Se emitía una vez por semana en el *primetime* de la TV estadounidense. Cada temporada de las seis tiene un promedio de veinte capítulos. En el caso de

Dark, cada temporada cuenta con alrededor de nueve capítulos, que fueron lanzados en bloque en cada uno de los tres estrenos, por la plataforma *Netflix*.

- Los condicionamientos técnicos de cada una debido a los avances tecnológicos.

En los productos analizados, es marca del soporte el uso de planos generales, de ubicación, planos medios, primeros planos, primerísimos primeros planos y planos detalle. A menudo aparecen planos cenitales combinados con traveling, que se utilizan en las dos ficciones para mostrar no solo la ubicación de las escenas, sino además la dimensión espacial de las locaciones exteriores. El uso de la pantalla partida es habitual en *Dark*, en mi opinión como recurso pedagógico, en donde se muestra a los distintos personajes tanto en edades como en temporalidades diferentes.

También es habitual, en especial en *Lost*, el uso del paneo vertical, que da cuenta de la “altura” de los árboles o de los accidentes naturales que aparecen. En este sentido, la producción hace uso de la hipérbole para denotar unas barreras naturales espectaculares. En *Lost* existe una utilización del escenario natural más importante que en *Dark*. Debe recordarse que las locaciones exteriores de las dos series se encuentran lugares con frondosa vegetación; no obstante, en cada uno de los casos esa característica implica connotaciones un diferentes. Luego volveré sobre esto.

Otra marca del soporte audiovisual es el uso del sonido para otorgar significación a las diferentes escenas: banda sonora, voces, sonidos ambiente, efectos de sonido y silencios están presentes en las dos producciones.

Las paletas de colores de cada una de las series dan cuenta de, primero, dos localizaciones geográficas latitudinalmente opuestas —un lugar próximo al ecuador o a los trópicos; otro en el área del centro-norte de Europa—. En términos semánticos, la paleta de colores da cuenta de un estado de ánimo y género diferentes.

El vestuario y el maquillaje están trabajados en ambos productos, aunque en *Lost* es discordante con el tiempo-espacio en que transcurren las escenas.

En *Dark*, la banda sonora se caracteriza por melodías melancólicas, lúgubres y las fusiones electrónicas. Predominan los instrumentos de cuerdas, teclado, voces femeninas y, en menor medida, la percusión. En *Lost*, la banda sonora propone un fuerte énfasis las cuerdas, percusión, piano y algo de vientos¹¹.

Por otro lado, las paletas de colores utilizadas en las producciones son bien distintas.

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=WGhJhNIziug> consultado el 05 de julio de 2023.

En el caso de *Dark*, se usan colores neutros y ocres/tierra que ocupan gran parte de la escena, mientras se pone énfasis especialmente en los amarillos brillantes, y menos en los rojos ladrillo y azules. El verde seco también está presente principalmente en exteriores, pero en menor medida.

En *Lost*, existe un predominio de los colores vivos, en particular en la gama de verdes potentes y azules brillantes. También se hace uso del negro y colores tierra o cálidos cuando se representan escenas nocturnas o en interiores.

En ambas series es marca el uso de los cambios de tonalidades (ligero) para indicar un cambio de época, es decir, un cambio de temporalidad de la narrativa.

Es marca el recurso didáctico del resumen al comienzo de cada capítulo de *Lost*. Recordemos que, en sus inicios, la serie no se encontraba en plataforma *on-demand* ya que se trata de un programa de televisión que se emitía una vez por semana. En las plataformas actuales, la marca consiste en subir el contenido de una temporada completa cada vez que una serie se estrena. Esto habilita la práctica de la maratón.

Tanto en *Lost* como en *Dark* se utiliza —como en prácticamente todos las producciones audiovisuales de ficción— la elipsis. En *Dark*, también se usa el recurso didáctico del resumen en cuanto aparecen los mapas de relaciones.

En cuanto al tipo discursivo ficcional, y más precisamente, en la ficción sobrenatural o ciencia ficción, en los dos casos se observa que se cumple el contrato de lectura, en tanto se trabajan historias imaginarias que tienen componentes sobrenaturales que respetan las características del género, conservando la verosimilitud.

INTERTEXTUALIDAD

Existe una intertextualidad muy notable en *Lost*. Nombres de muchos de sus personajes hacen alusión a personajes de otros textos e incluso de la historia. Tal es el caso de Locke¹², Sawyer¹³, Faraday¹⁴, Hume¹⁵ o Austen¹⁶. En la serie, Daniel Faraday, por caso, es un físico y profesor de la Universidad de Oxford que se lanza en

¹² https://es.wikipedia.org/wiki/John_Locke consultado el 06 de julio de 2023.

¹³ https://es.wikipedia.org/wiki/Las_aventuras_de_Tom_Sawyer consultado el 06 de julio de 2023.

¹⁴ https://es.wikipedia.org/wiki/Michael_Faraday consultado el 06 de julio de 2023.

¹⁵ https://es.wikipedia.org/wiki/David_Hume consultado el 06 de julio de 2023.

¹⁶ https://es.wikipedia.org/wiki/Jane_Austen consultado el 06 de julio de 2023.

paracaídas a la Isla para estudiar los fenómenos electromagnéticos en relación al tiempo que allí ocurren. El verdadero Faraday también fue un físico y químico británico que se ocupó de investigar los campos electromagnéticos, e hizo importantes aportes a las tecnologías modernas¹⁷.

Otros personajes, por ejemplo Charlie, es bajista de una banda de rock británica junto a su hermano. En uno de los *flashbacks* en los que se cuenta su historia, se puede ver a Charlie en un concierto que termina en discusión con aquel, a quien el público lo llama *Liam*. Existe entonces aquí una intertextualidad con la banda Oasis, británica, compuesta por los hermanos Liam y Noel Gallagher.

Otro de los guiños de *Lost* ocurre cuando se lo ve a Sawyer leyendo “La invención de Morel”, del escritor argentino Adolfo Bioy Casares. En la novela, el personaje principal llega a una isla en apariencia deshabitada huyendo de la cárcel. Paulatinamente, el fugitivo comienza a notar que hay actividad humana en una antigua construcción que parecía abandonada. Por las noches, en especial, el hombre, escondido entre la maleza y los pantanos, escucha y ve cómo se celebra una fiesta. Además, siente un cambio de temperatura en el ambiente: el clima se parece extrañamente al verano. Con el tiempo develará que lo que ocurre es una ilusión producida por una máquina que Morel (uno de los asistentes a la fiesta) construyó, y que sigue funcionando muchos años después de que esos habitantes abandonaran la isla. Este texto guarda un vínculo muy estrecho con la trama de la serie.

También hay alusiones a pasajes bíblicos e historietas como *Flash*, en donde aparece un oso polar en un contexto que nada tiene que ver —al igual que en la isla—.

La Isla de la Fantasía, que se rodó en Hawaii y en California, oficia también de condición de producción. Esto explica la paleta de colores brillantes de *Lost*, y la música épica en las escenas en que los personajes se adentran en una expedición, cuestiones que tienen más que ver con el género de aventuras que con la ciencia ficción o la ficción sobrenatural, el drama o el *thriller*.

En el caso de *Dark*, cada una de las temporadas da inicio con una frase de una personalidad importante de la ciencia o la filosofía. En la primera temporada, por ejemplo, la serie comienza con un enunciado de Albert Einstein: “*La diferencia entre pasado, presente y futuro es solo una ilusión persistente*”.

¹⁷ Las celdas de Faraday, por ejemplo, bloquean las radiaciones electromagnéticas que emiten algunos aparatos, como el horno microondas. Esto tiene especial importancia en la trama de *Lost* y la imposibilidad de comunicarse con el exterior de la isla.

En la segunda temporada, el inicio se lo lleva Friedrich Nietzsche: *“Si mirás mucho dentro del abismo, el abismo también mira dentro tuyo.”*

En la tercera y última temporada, Arthur Schopenhauer comienza la maratón con la siguiente frase: *“Un hombre puede hacer lo que quiere, pero no puede querer lo que quiere.”*

Existen, dentro de la trama de la serie y al igual que en *Lost*, algunas alusiones a pasajes bíblicos. También aparecen personajes relacionados con la religión que, en los dos casos estudiados, comparten características similares como el misterio o la “oscuridad”. En esos personajes opera la marca del género terror.

En la *intro* de la serie *Dark*, se encuentran imágenes que aparecen todo a lo largo de los diferentes capítulos, pero con un efecto de caleidoscópico que las transforma en monstruosidades. En este sentido, sumado a la paleta de colores e iluminación, es marca en la introducción de cada capítulo de *Dark* otra vez el género terror/horror.

En *Lost*, la introducción es muy sencilla. La música —misterio, terror—, y la imagen en blanco —el nombre de la serie— flotando giroscópicamente sobre el fondo negro hacen alusión a *La dimensión desconocida*¹⁸, que está operando aquí como condición de producción.

A diferencia de *Lost*, cuya banda sonora es meramente instrumental, en *Dark* las letras de la música seleccionada tienen estrecha relación con la trama. Por ejemplo, “*If I Could Turn Back Time*”, de Cher; “*Bad Kingdom*”, de May the Muse, o “*Wishing Well*”¹⁹, de Stomper, entre otras letras:

Darling, where are you now?
Gonna find you down in the wishing well (...)
I gotta find you for the light
There's a creeping doubt run up my spine
Did I ever leave the light on?
Could you ever find the way back home?

¹⁸ [https://es.wikipedia.org/wiki/The_Twilight_Zone_\(serie_de_televisi%C3%B3n_de_1959\)](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Twilight_Zone_(serie_de_televisi%C3%B3n_de_1959)) consultado el 04 de julio de 2023.

¹⁹ https://www.youtube.com/watch?v=AxvBm9QSQR_E consultado el 06 de julio de 2023.

En las escenas de las muertes de pájaros, con pájaros que caen en picada desde el cielo, se puede decir que el cuento de Gabriel García Márquez, “Un día después del sábado”²⁰, es condición de producción.

Otro de los textos con los que se puede establecer una relación es el color amarillo brillante de las señalizaciones de advertencia o peligro. Exactamente el mismo color está presente en el piloto de Jonas, en los barriles que contienen material radiactivo, en los trajes antirradiación y en los cascos; y ejerce un fuerte contraste con la paleta de colores oscuros, grises u ocre que predominan a lo largo de toda la serie. En este sentido, el piloto del niño de la miniserie (1990) y film (2017) *It*²¹ oficia como condición de producción.

RASGOS RETÓRICOS

De acuerdo a Oscar Steimberg, 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 diferenciarlo de otros”. En efecto, el autor hace referencia a los elementos formales que existen en un texto, las formas y sus combinaciones.

Para el caso de las narrativas audiovisuales, los rasgos formales incluyen los planos, ángulos, color, iluminación, vestuario, maquillaje, bandas sonoras, escenografía, locaciones.

En las escenas en las cuales se representan viajes en el tiempo, los rasgos retóricos más notables de *Dark* son el uso de los colores oscuros con el agregado, a menudo, de un color brillante como el amarillo, el azul pálido o el rojo. Se usan planos generales, planos de ubicación, primeros/primerísimos primeros planos, y planos detalle. La banda sonora utiliza una combinación de sonidos ambiente (viento que corre, puertas pesadas que se cierran), sonidos humanos (respiración agitada, corazón latiendo con fuerza), efectos (ruidos de cortocircuitos, electricidad, frituras, temblores o derrumbes, tormentas eléctricas), y música de tensión y misterio que enfatiza con instrumentos de cuerdas como cellos o violines en distorsión. La iluminación y las sombras en este caso juegan un papel crucial, ya que las luces presentes en las escenas y la escenografía se encienden y apagan desacompañadamente.

²⁰ <https://www.literatura.us/garciamarquez/sabado.html> En “Los funerales de la Mamá Grande”, 1962.

²¹ [https://es.wikipedia.org/wiki/It_\(miniserie_de_1990\)](https://es.wikipedia.org/wiki/It_(miniserie_de_1990)) consultado el 06 de julio de 2023.

En el caso de *Lost*, la misma Isla trabaja como un portal del cual al entrar o salir se experimentan viajes en el tiempo. Para recrear las escenas de misterio y suspenso se utilizan una iluminación oscura, colores en la paleta de los tierras/cálidos, iluminación escasa y parpadeante, y música *in crescendo* con énfasis en los vientos y en la percusión.



La imagen que antecede y las siguientes darán cuenta del cuidadoso trabajo de color que hay en la serie alemana. En esta selección se observan planos pecho, planos generales medios, planos de ubicación; ángulos cenitales, normales y picados. Este último resalta, junto con el color amarillo brillante, la intranquilidad que arrojan los trajes antirradiación, y su peligrosidad.

En las imágenes se puede ver también el trabajo en el estilismo de los personajes, en tanto corresponden a escenas cuya temporalidad difiere por, al menos, treinta y tres años.







En *Lost*, en cambio, predominan los colores brillantes. La apariencia física de los personajes está muy cuidada, al punto que rompe la verosimilitud ya que no coincidiría con personas que están semanas o meses varadas en una isla, después de un accidente aéreo.

LOST





CONCLUSIONES

En los dos casos se trabaja con experimentos de características similares. Existen máquinas antiguas, obsoletas, rotas o en desuso que deben ser reparadas, y cuya instrumentación conduce a la apertura de agujeros de gusano o portales que permiten viajar a través del tiempo.

En ambas series los viajes temporales se encuentran en fase experimental. Se utilizan locaciones similares para llevar a cabo las pruebas, como el búnker (*Dark*) o la escotilla (*Lost*), que en los dos casos se encuentran bajo tierra.

Tanto en una como en la otra, los protagonistas buscan modificar hechos del pasado que tienen consecuencias nefastas en el futuro; pero al cambiar ese pasado se enfrentarán con paradojas como su propia inexistencia en el futuro.

En cuanto a lo estilístico, *Dark* guarda características propias del género ficción sobrenatural/suspenso/drama/misterio e incluso terror. Su paleta de colores muy especialmente —oscura—, el estilismo en el vestuario y el maquillaje —acorde a la historia narrada, en términos de tiempo/espacio²²—, la música —tenebrosa, mística, fusión, melancólica—, generan un escenario muy apropiado para la ficción que se narra, distópica y desesperanzadora. En este sentido, la serie observa en todo momento el contrato de lectura y se ajusta a él.

En *Lost*, aunque siempre prevalecen el suspenso/ficción sobrenatural, drama y misterio, también aparecen características más propias del género de aventuras. A este particular le adjudico la música épica que opera en algunos momentos, y su colorida y brillante paleta, con predominio de los azules profundos y verdes vivos.

La caracterización de los personajes es más grosera en esta ficción, en tanto a pesar de haber pasado meses en una isla deshabitada, conservan la musculatura, la depilación intacta y el cabello limpio, solo por citar algunos ejemplos. Los personajes principales son hegemónicos y jóvenes. Estas particularidades se las adjudico, por un lado, a que se trata de una superproducción estadounidense pensada para el público típico local (u occidental). Por el otro, puede tratarse de un estilo de época, en donde

²² En oposición a lo que ocurre en *Lost*, que se describe en el párrafo que sigue.

quizás era más común cuidar *la imagen* del actor o actriz, en pos de continuar vendiendo el producto, en cierta medida, por la belleza de sus protagonistas. Esto es, en definitiva, una marca de época y de región, en las cuales es común que prevalezca la lógica del mercado antes que la estética fílmica.

Puedo afirmar, entonces, que la hipótesis de que *Lost* es condición de producción de *Dark* se cumple; aunque en mi opinión, solo en el motivo de los saltos temporales.

Existen numerosos textos a los que ambas ficciones hacen alusión, y, por lo tanto, funcionan también como condiciones de producción.

Como dice Verón, este análisis no agota todas las variables —no puede hacerlo—, sino que ofrece una aproximación metodológica para comprender cómo se producen, en este caso particular, ciertos discursos sociales.

BIBLIOGRAFÍA

VERÓN, Eliseo (1985). “El análisis del ‘contrato de lectura’. Un nuevo método para los estudios del posicionamiento de los soportes de los media”. En: *Les Medias: Experiences, Recherches Actuelles, Applications*. IREP, París.

VERÓN, Eliseo (1983). “Está allí, lo veo, me habla.” (Il est là, je le vois, il me parle) en *Communications N°38 Enonciation et cinéma*, París, Editions du Seuil, Traducción de Sergio Moyinedo. Cátedra “Comunicación y Cultura”. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. UNLP.

FILINICH, María Isabel (1998). *Enunciación*, Capítulo 1 “Conceptos generales de teoría de la enunciación” y Capítulo 2 “El sujeto de la enunciación”, Eudeba.

STEIMBERG, Oscar (1993). *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel, Colección del círculo.

METZ, Christian (1971). “El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?” En *Lo Verosímil*. (Barthes, et al). Buenos Aires: Editorial Tiempo contemporáneo.

Elementos del lenguaje audiovisual; (01 de julio de 2023);

<https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-lenguaje-audiovisual>

Sánchez Noriega, J. (01 de julio de 2023); *Elementos del lenguaje audiovisual*.

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/50485/>

Sosa, D. (11 de junio de 2023); *Lenguajes Audiovisuales*

https://issuu.com/daiana.sosa/docs/clase_4_lenguajes_audiovisuales.docx

Barberena, M. en Jaunarena, J. (comp.); (04 de julio de 2023) *El lenguaje audiovisual en la edición*; <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/65184>

Barberena, M. en Jaunarena, J. (comp.); (01 de julio de 2023); *El sonido en la narración audiovisual*;
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/65184>

Paz Gago, J. M.; (01 julio de 2023); *Teorías semióticas y semiótica fílmica*;
<https://www.redalyc.org/pdf/185/18501721.pdf>

Dark: ¿una serie apocalíptica marginal en la época del streaming?; (05 de julio de 2023); <https://revistas.anahuac.mx/index.php/sintaxis/article/view/905/832>

Cueva, A. (07 de julio de 2023); *Análisis de los textos audiovisuales*;
<https://prezi.com/odlqjz8solyy/el-analisis-de-los-textos-audiovisuales/>

Flores, A. (07 de julio de 2023); *+25 tipos de planos cinematográficos para ser parte de los festivales de cine*; <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tipos-de-planos-cinematograficos/>

Hoyos, M. (07 de julio de 2023); *Planos: características e intención*;
<https://www.cpaonline.es/blog/fotografia-y-camara/plano-caracteristicas-intencion/>

Profundidad de campo en cine y fotografía; (07 de julio de 2023);
<https://aprendercine.com/profundidad-de-campo-en-cine-fotografia/>

Expresionismo alemán en el cine: características y películas; (07 de julio de 2023);
<https://historiadeltcine.es/por-etapas/expresionismo-aleman-cine-caracteristicas/>

Teoría del color; (02 de julio de 2023);
<https://brandemia.org/teoria-del-color>

Colour-mapping the silver screen; (06 de julio de 2023);
<https://moviesincolor.com/>

Pulecio Mariño, E. (05 de julio de 2023); *El cine: análisis y estética*.
<https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/publicaciones/Documents/El%20Cine%20Análisis%20y%20Estética.pdf>

Aón, L. (04 de julio de 2023); *Netflix y un acercamiento a la curaduría en el cine online*;
<https://drive.google.com/file/d/1Jr3tgnq3jqOuGW-xVwb15hQYhcSqEnl/view>

Historia del cine (04 de julio de 2023);
https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_cine