

Community: la hibridación de géneros a través de la metaficción y el homenaje

Trabajo de Fin de Grado



Autor: Juan Marcos Segura Oliva
Alumno de: Grado en Comunicación Audiovi-
sual Tutorizado por:
Jesús Jiménez Varea Curso:
2017/2018

Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla

Índice

Índice.....	2
1.Introducción.....	3
2.Objetivos e hipótesis.....	4
3.Metodología.....	5
4.Género.....	7
5.Hipertelevisión.....	8
6.La <i>sitcom</i>	10
7.Evolución de la <i>sitcom</i> : la nueva comedia del siglo XXI.....	13
8. <i>Community</i>	17
8.1 <i>Community</i> y la acción.....	20
8.2 <i>Community</i> y la animación.....	29
8.3 <i>Community</i> y el terror.....	37
9.Conclusión.....	45
10.Bibliografía.....	48

1. Introducción

En cualquier proceso comunicativo (literatura, cine, televisión) siempre ha surgido la necesidad de encasillar cada obra para un mejor análisis, pero, con las narrativas del siglo XXI, se complica esta categorización, pues hace tiempo que una obra pertenece a más de un solo género (Raya Bravo, 2012, pág: 433). El género puro resulta imposible encontrar en la ficción, incluso en relatos cinematográficos (Guarinos & Gordillo, 2011 pág: 375), y las series cada vez buscan ser más originales para fidelizar a su público, por lo que se experimenta con nuevos formatos y situaciones alejados de lo ya existente, pero con varios referentes dispersos. Se le da nuevo significado a lo conocido y se reformulan los elementos para crear algo nuevo.

Así, en estas últimas décadas nacen nuevas formas de narrar y fragmentar el relato, y el medio crece, evoluciona y se adapta, tomando todas las bases necesarias para crear nuevas obras, que reconfiguran los conceptos existentes y dan pie a nuevos modos de ver el género, con formatos que nacen cada vez más hibridados.

La televisión es quien mejor ha sabido capitalizar los nuevos recursos (Cappello, 2014, pág: 133), porque puede dedicarle más horas a una historia que una película, y tiene más oportunidades para experimentos narrativos, ya que se puede permitir dedicar un episodio entero a explorar una idea o desarrollar un personaje, con lo que le gana hegemonía al cine con conceptos mejor pulidos y narrativas más complejas y autoconscientes.

Se van rompiendo las líneas consolidadas de lo que representaba cada formato (el caso más claro es la duración) y se da libertad a los guionistas para desarrollar nuevas fórmulas, que contrastan con las viejas a medida que se multiplican los formatos. El nuevo espectador (principalmente, nativo digital) reconoce las reglas televisivas, así que los creadores de contenidos se permiten jugar con ellas, creando un vínculo con el consumidor (Scolari, 2008^a, pág: 2).

2. Objetivos e hipótesis

En este trabajo de investigación se plantea hablar sobre los nuevos medios de hibridación de género, usando de forma específica el uso que introduce de esta técnica la serie *Community* en su narrativa, para lo cual es necesario cumplir esta serie de objetivos secundarios:

- Analizar la evolución de la televisión y del género cinematográfico hasta nuestros días.
- Detallar, de forma más concreta, los pasos que ha seguido la *sitcom* para llegar hasta *Community*.
- Describir los nuevos modelos de hibridación.
- Discutir la autorreferencialidad de *Community* como *sitcom*, sus ambiciosos y elaborados homenajes a la cultura popular, y cómo contribuye a la historia de la *sitcom* y es un vehículo para hablar de la cultura pop.
- Clasificar y analizar, de forma más específica, a qué género pertenecen episodios concretos de *Community*, y qué rasgos específicos de dicho género cumplen al observar las cualidades intertextuales de la serie.

La hipótesis del presente trabajo de fin de grado es que **la serie de televisión *Community* usa la hibridación genérica, la metaficción y el homenaje como partes intrínsecas de su narrativa.**

3. Metodología

Este Trabajo de Fin de Grado es sobre el uso de la hibridación de géneros en la serie *Community* visto desde el punto de vista del análisis cualitativo, es decir, explorando y profundizando en la narrativa de la serie, identificando los patrones que se dan en cada episodio y dándole sentido a todos los datos que se recaban. Para ello, tras escoger el tema en cuestión, el primer paso fue marcar los objetivos finales, para saber cómo enfocar la investigación.

Con los objetivos marcados, el siguiente paso era realizar una criba de episodios, decidir qué géneros son los más predominantes o los más importantes en *Community*, para concretar en qué géneros nos vamos a centrar; y delimitar el número de episodios que vamos a tratar, para hacer un muestreo de los más significativos. Aunque haya capítulos que muestren rasgos de un género, si son solo en escenas aisladas no se analizará en profundidad, al contrario que otros que homenajean ese mismo género pero se comprometen al mismo durante todo el metraje del capítulo, que sí serán dignos de estudio.

Tras esto, se recaba el material bibliográfico necesario para el trabajo, que será leído, seleccionado y estudiado, y del cual se escogerán los pasajes más útiles para redactar el marco teórico. Para el mismo, es importante seguir las pautas marcadas por los objetivos, y saber de qué queremos hablar: en este caso, se describirán los conceptos de “género” e “hipertelevisión”, que son fundamentales, y se hará un recorrido pormenorizado de la *sitcom*, empezando por hablar de sus inicios y las normas y patrones que sigue, para luego hacer un breve análisis de las *sitcom* del nuevo milenio que dieron paso a *Community*.

Completado el marco teórico, comienza el desarrollo del bruto de esta investigación, que se divide en varias partes, correspondientes a cada género de *Community* del que vamos a hablar. Para ello, es necesaria la revisión de los capítulos que componen cada apartado.

Asimismo se hace un análisis comparativo de los componentes cinematográficos analizando signos, formulas, y procedimientos según las pautas que se dan en el libro *Cómo analizar un film* (1990) de Francesco Casetti y Federico Di Chio. Describiendo detalladamente y de forma objetiva los puntos clave de cada episodio analizado, se interpreta el texto y se “dialoga” con él para captar su significado; a través de la

descomposición del texto, el reconocimiento de elementos fílmicos, y la recomposición de lo analizado. Todo esto intentando mantener coherencia interna, siendo objetivo para demostrar empíricamente lo analizado, y buscando que lo investigado tenga relevancia en el ámbito académico.

Finalmente, se redactan las conclusiones finales para ver qué se ha sacado en claro del trabajo, reflexionando sobre los resultados.

4. Género

El género es la categoría taxonómica donde se puede ordenar cualquier obra según los rasgos comunes con otras. Tiene su origen en el latín *genus*, que significa linaje, familia, tipo, y a su vez del griego *γένος* 'genos', raza, estirpe, pariente. En cine puede ser tanto los estilos (western) como el tono (comedia) como los formatos (*sitcom*). Cualquier texto, por único que sea, pertenece a uno o varios géneros, reconocibles por el propio autor o por el lector (Raya Bravo, 2012, pág: 422). Antes, cada cinta estaba claro a qué género pertenecía, pero poco a poco se han ido difuminando las barreras de los géneros a medida que estos evolucionaban, surgiendo géneros más hibridados y menos puros (especialmente en el último tercio del siglo XX).

El estudio de género no es una ciencia exacta, pues el cambio constante, la hibridación y los experimentos narrativos dejan abierto un debate permanente sobre la etiquetación de género. La definición de cada género debe ir cambiando con el tiempo, pues cada vez se añaden más y más obras que necesitan ser clasificados (Sander, 2012, págs.: 23-24). Un género puede ser reconocido por arquetipos a la hora de construir a los personajes, ambientación, vestuario, situaciones comunes en los guiones, tipología de planos... Cada departamento del mundo cinematográfico trabaja en conjunto para crear una misma estética.

El género al que se adscribe una obra es importante, sirve para agrupar una obra y separarla de otras, ya sea a la hora de intentar venderla usando referentes del mismo género, o para que el espectador lo reconozca y sepa en qué marco asociar la historia, y qué puede esperar de la misma. Se define con convenciones acordadas entre creadores, espectadores, y la industria. Como afirma Glen Creeber: “Genre, then, is not simply important as a way of classifying different modes of artistic expression, but explaining how these different modes of expression can actually create meaning for an audience.” (Creeber, 2001).

5. Hipertelevisión

Como antecedentes de la televisión moderna, la paleotelevisión aparece en los años 50 como la evolución lógica del teatro, una retransmisión de entretenimiento muy básica; la neotelevisión, con los avances tecnológicos, llega en los 90 con el aumento de canales de emisión y de pautas televisivas, como los *reality shows* o los *infoentertainment*, programas que mezclan variedad y noticias.

La hipertelevisión, que aparece en el año 2000, es el paso lógico tras la neotelevisión, y es donde confluyen la televisión generalista, la temática (por cable y vías digitales) y la convergente (encuentro entre internet y telefonía móvil) (Cappello, 2014, pág: 136). En palabras de Scolari: “Es una televisión más compleja, con muchas tramas narrativas, pantallas fragmentadas y ritmo acelerado. Una televisión que, en definitiva, imita la dinámica de los medios digitales interactivos. Yo la llamo hipertelevisión” (Scolari, 2008b).

El medio se reinventa para sobrevivir, y esta transformación tiene un origen tecnológico. Los medios digitales abaratan de forma increíble los costes de producción, y dejan obsoletos los medios analógicos. Al librarse de las ataduras de los presupuestos, los creadores recibieron más libertad creativa por parte de los productores, que daban paso a historias más creativas, y a una mayor independencia técnica (Cappello, 2014, pág: 133).

Giancarlo Cappello afirma (2014, pág: 139):

“La ficción en la hipertelevisión ha conseguido que su público siga las historias *como si estuvieran viendo cine*, con dedicación exclusiva y exhaustiva, con disposición al juego cognitivo (el puzzle dramático) y con un nivel de compromiso, abstracción y participación impensable para la televisión.”

La televisión asimila las nuevas pantallas como propias para poder seguir evolucionando, y así convivir con los móviles e internet, creando contenidos transmedia para que el espectador disfrute su serie a través de varios dispositivos (contenidos multipantallas), o reformulando la manera en la que se programan y se emiten los contenidos. Nacen las plataformas de *streaming*, como Netflix, Amazon Prime o Yahoo Screen (hogar de la última temporada de *Community*), que alteran radicalmente el consumo familiar. En la conocida como “tercera edad de la televisión”, la misma televisión empieza a formar parte

del relato, y se construye la narración a partir del propio discurso televisivo (Guarinos & Gordillo, 2011, pág: 371). Nace la metatelevisión, una nueva forma artística que se retroalimenta, donde el medio empieza a hablar sobre sí mismo y cuestionarse su propia función, o donde se reinterpretan o reconvierten otros géneros a partir del tratamiento humorístico. Como dicen Casetti y Di Chio:

“La comunicación metalingüística, por el contrario, es la que se dedica a expresar el acto mismo del comunicar. Lo que se intenta mostrar o ver no es tanto el mundo (inevitablemente presente en cuanto contenido de la imagen) como el propio hecho de mostrar y de ver.” (Casetti & Di Chio, 1990)

Con el avance de la tecnología, el auge del fenómeno fan, y la sofisticación del relato audiovisual, la televisión crece a pasos agigantados, y es aquí donde aparece la figura del *showrunner*, una persona con una marca autorial en sus producciones que genera un seguimiento antes destinado solo a directores de cine, destacando nombres como Noah Hawley, Damon Lindelof, Shonda Rhimes... O Dan Harmon, como en este caso en cuestión.

6. La *sitcom*

La *sitcom*, una abreviación del término anglosajón “*situation comedy*” (comedia de situación) es un género donde se narran historias llenas de *gags* siguiendo una estructura delimitada, y es uno de los más presentes en la parrilla televisiva norteamericana, ya sea por su bajo coste de producción en comparación con otras obras, o por su formato liviano que captura fácilmente al espectador que busca desconectar de su día a día. Sus premisas se construyen sobre estereotipos, y por lo general, los episodios son autoconclusivos: el conflicto aparece y se resuelve en el mismo episodio, por lo que los personajes suelen presentarse como invariables o poco desarrollados (Padilla & Requeijo, 2010, pág: 199).

Las series se pueden dividir en dos grandes bloques: drama y comedia, diferenciadas por tono y duración (Padilla & Requeijo, 2010, pág: 192). En el modelo norteamericano, las comedias, más ligeras, duran alrededor de veintidós minutos, mientras que los dramas, más serios, rondan los cuarenta de duración. Grabadas en un set a tres cámaras, es un género arraigado en sus orígenes teatrales y en los monólogos, barato, fácil de producir, y práctico.

Por lo general, las *sitcom* están protagonizadas por personajes incapaces de cambiarse a sí mismos o sus circunstancias, lo cual da lugar a situaciones cómicas. Dependiendo del entorno, se pueden dividir en comedias familiares (como *Matrimonio con hijos -Married... with Children-*, creada por Michael G. Moye y Ron Leavitt, 1987-1997), comedias de trabajo (como *Cheers*, de Glen Charles, Les Charles y James Burrows, 1982-1993), comedias raciales (como *Black-ish*, por Kenya Barris, 2014-actualidad)... La comedia familiar era bastante predominante, con una familia nuclear como foco principal, pero el nuevo estilo de vida de Occidente da paso a nuevas series donde cada uno forma su propia familia, y los grupos de amigos suplen estas estructuras para formar un núcleo cuasifamiliar, como se ve en *Friends* (David Crane y Marta Kauffman 1994-2004) o *New Girl* (Elizabeth Meriwether, 2011-2018).

Con bases en la radio con programas como *El show de Amos 'n Andy (The Amos 'n Andy Show, 1928)* que dio el paso a televisión en 1951 desarrollado por Charles J. Correll, Freeman y F. Gosden (Padilla & Requeijo, 2010, pág: 194), llegó a la televisión la considerada como primera comedia de situación, *Yo amo a Lucy (I Love Lucy 1951-1957)*

una comedia blanca creada por Jess Oppenheimer, Madelyn Davis y Bob Carroll Junior para el lucimiento de la actriz Lucille Ball y su marido Desi Arnaz, que se afianzaron como estrellas de una de las *sitcoms* más populares de todos los tiempos. Entre los años 30 y 50, no solo muchos de los programas estaban basados en programas de radio, sino que atraían a las grandes estrellas de la radio hacia su terreno (Sander, 2012, pág: 14).

Un rasgo característico de la *sitcom* es el chiste recurrente o *running gag*, una situación, frase o coletilla que se repite a lo largo de distintos episodios, a veces con ligeras variaciones que le añaden un punto cómico, y que normalmente están asociadas a un personaje en concreto, que sirven para fidelizar al espectador, que espera ansiosamente su frase favorita (López, 2008).

Pero el elemento definitorio que separa drásticamente la comedia del drama es la conocida como “risa enlatada”, que nació así según Natxo López (2008):

“Todo surgió en un programa 1932, en un programa de radio que protagonizaba un cómico llamado Eddie Cantor. En aquella época se dejaba asistir a cierta cantidad de público a ver los programas en directo, pero se les rogaba que guardaran silencio. Cuenta la leyenda que Eddie hizo su programa con el sombrero de su mujer puesto. Al parecer, el efecto cómico fue tal que los espectadores no pudieron contener las carcajadas durante todo el programa (no seáis crueles, pensad que el sentido del humor de la América de los 30 no había alcanzado nuestras altas cotas de sofisticación). La sorpresa llegó cuando los productores del programa vieron que las audiencias habían aumentado notablemente, con lo que se descubrió el efecto contagioso de las risas ambientales.”

No obstante, es un rasgo que se está perdiendo, aunque sigue vigente en comedias como *The Big Bang Theory* (2007-actualidad) de Chuck Lorre y Bill Prady o *Día a día* (*One Day at a Time*, 2017-actualidad) de Gloria Calderon Kellett y Mike Royce, pero suele ser algo que produce rechazo por parte de un televidente que no le gusta que le digan cuando reír, o que cree que la pausa necesaria para oír el diálogo tras esas risas, entorpece la narración del relato. También se deja atrás la realización a tres cámaras, que al dejar de “anclar” a los personajes, da más libertad y originalidad a la realización.

La duración tampoco es una directriz obligatoria, pues las comedias pueden incluir momentos dramáticos y viceversa, y con los nuevos formatos, y especialmente tras la llegada de los canales de televisión en *streaming*, las series no tiene que ceñirse a unos horarios dictados por la publicidad, y por lo tanto, no tienen porqué mantener una duración uniforme, por lo que episodios de comedias y dramas pueden durar

perfectamente lo mismo o tratar temas y situaciones en tonos parecidos, haciendo aún más difusas las líneas.

Si la televisión es un medio mal considerado, la comedia es un género de bajo estatus dentro del mismo (Sander, 2012, pág: 3), pero hay un auge de la calidad en la producción televisiva, que hace que se achiquen las distancias y tanto cine como tv compartan actualmente medios y presupuesto. Por lo general, una serie de televisión es más accesible que una película cinematográfica, y cuenta con mayor velocidad para retratar la sociedad del momento (aún a pesar de ser ficción), por lo que cada vez le ganan más espectadores al cine, que requiere un mayor compromiso por parte de la audiencia.

La serialización de la narrativa (es decir, el uso de arcos de temporada complejos y tramas que abarcan varios episodios) es una marca de calidad en la televisión moderna, que primero se dio en las series dramáticas pero que más adelante adoptaron las cómicas (Sander, 2012, pág: 19). Las series dramáticas dan más pie a las innovaciones narrativas (Guarinos & Gordillo, 2011, pág: 373), pero eso no implica que las cómicas se queden atrás, como veremos a continuación.

7. Evolución de la *sitcom*: la nueva comedia del siglo XXI

Poco a poco, la *sitcom* fue evolucionando y estando cada vez menos encorsetada. A finales de los 90 y principios de los 2000, muchas series de comedia empiezan a desafiar a sus espectadores y ampliar sus fronteras. Aquí, vamos a hablar de las más influyentes para *Community*, centrándonos en la época del cambio de milenio.

La superación de las características de las características del género y el post-humor no es algo nuevo, sino que ya se veía en la serie de Larry David y Jerry Seinfeld, *Seinfeld* (1989-1998), una comedia de situación de la que se dice que no había situación, pues no iba de “nada”. En la cuarta temporada, el protagonista (Jerry Seinfeld, interpretando una versión satirizada de sí mismo) escribía el piloto de una *sitcom*, que, aunque no dinamitaba los cimientos del género servía para mostrar un discurso autorreflexivo en esta serie que, paradójicamente, tampoco iba de nada, pero servía como espejo de los protagonistas en un ejercicio de metalenguaje (Rey, 2011, pág: 168).

Series como la animada *Los Simpson* (*The Simpsons*, 1989-actualidad), de Matt Groening, Sam Simon y James L. Brook dejan de ser una versión edulcorada de la sociedad para mostrar su lado cínico y ser crítico con la misma. A su vez, se ve un mayor interés en hacer referencias a películas famosas, como en “Bart's Friend Falls in Love” de la tercera temporada y emitido originalmente el 07/05/92, que incluye una escena calcada a la escena inicial de *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981), o incluso episodios enteros que tratan sobre ellas, como “Rosebud” de la quinta temporada (emitido originalmente el 21/10/93), una clara alusión a la película *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941) en la cual se basa el episodio.

Muchas *sitcom* de animación para adultos, como *Futurama* (1999-2013), de Matt Groening y David X. Cohen, o *Padre de Familia* (*Family Guy*, 1999-actualidad), de Seth MacFarlane siguen este patrón, con la segunda haciendo uso de numerosos *flashbacks* y *cutaway gags* donde parodian películas o series, sin que haya conexión con el resto del episodio.

Otra *sitcom* revolucionaria fue *Arrested Development* (2003-actualidad), de Mitchell Hurwitz, una de las primeras series en poner de moda el formato *mockumentary*, donde parte del humor nace del propio formato, alejándose de la *sitcom* y acercándose al formato

documental, pero usando sus rasgos (zooms, cámara el hombro, planos más generales...) con características humorísticas (Rey, 2011, pág: 173).

En *Arrested Development*, se narran las vivencias de una familia rica que pasa por problemas económicos y legales. La cámara, inestable y al hombro, con zooms propios de un documental o una grabación en directo, es un elemento narrativo usado a favor de la comedia, al igual que el uso de la narración de parte de Ron Howard (productor ejecutivo de la serie y antiguo actor de *sitcoms*), que normalmente rompe la cuarta pared, negando lo que los personajes acaban de decir, o haciendo chistes sobre lo sucedido. El narrador es en segundo grado, es decir, es extradiegético y no aparece en la serie, pero eso no impide que sea un personaje más.

La *sitcom* normalmente se rueda en decorados, con tres cámaras y con risas enlatadas para “hacer de la audiencia parte del texto”. *Arrested Development* renuncia a estos elementos para desarrollar un lenguaje audiovisual complejo, con un montaje que usa como arma humorística. Al transformar el género, cambia los mecanismos de construcción de humor.

Series como *Modern Family* (2009-actualidad) creada por Christopher Lloyd y Steven Levitan, *Parks & Recreation* (2009-2015) por Greg Daniels y Michael Schur, o *The Office* (2005-2013) de Greg Daniels (adaptación de la versión británica homónima desarrollada por Ricky Gervais y Stephen Merchant) también usan las herramientas del género documental para crear comedia.

Más series de la época, como *Me llamo Earl* (*My name is Earl*, 2005-2008) de Greg García o *Scrubs* (2001-2010) de Bill Lawrence, prescinden del encorsetamiento y las atadura de las tres cámaras y las risas enlatadas, y ayudan a que el género evolucione y avance. En esta segunda serie, *Scrubs*, bromean de este mismo hecho en el episodio de la cuarta temporada titulado "My life in four Cameras", donde el protagonista, JD, fantasea con cómo sería su vida si fuera una comedia de situación.

Las fantasías de JD, donde se imaginaba el desenlace de situaciones en el hospital donde trabaja, eran una fuente de comedia, pero también un medio para mostrar nuevos formatos, como es el caso que hemos mencionado anteriormente, o cuándo imaginaba que estaba en un *crossover* con *Barrio Sésamo* (“My ABC’s”, de la octava temporada). La serie no tiene problemas en explorar nuevos territorios con otros medios, usando una

paciente con un tumor para dar pie a un episodio musical (“My musical”, de la sexta temporada) o a un padre contando un cuento para narrar su mañana como si fuera una aventura medieval (“My princess”, de la séptima temporada).

Aún sin desprenderse de las risas enlatadas o el formato multicámara, *Como conocí a vuestra madre* (*How I Met Your Mother*, 2005-2014) de Carter Bays y Craig Thomas, es digna de mención. Como el título indica, la premisa de la serie es un padre del año 2030, Ted Mosby, que le cuenta a sus hijos como conoció a su madre, aprovechando para narrar también como era su vida y la de sus amigos en su veintena. La historia, ambientada en el presente del espectador, tiene un narrador poco fiable al igual que *Arrested Development*, (Bob Saget, interpretando la versión futura de Ted) que altera hechos según recuerde, censura anécdotas para no dar mal ejemplo a sus hijos, o usa curiosas estructuras a la hora de contar sus vivencias. Por ejemplo, puede contar historias dentro de otras historias (como en “The platinum rule”, de la tercera temporada), dejar una historia a la mitad porque recuerda que no sucedió en ese orden (“The goat”, de la tercera temporada, que continúa en la cuarta temporada en “The leap”), o usar un elemento para contar distintas historias (el coche de Marshall sirve de nexo común a los *flashbacks* de “Arriverderci, fiero” de la segunda temporada, y los anécdotas vergonzosas del grupo son la base de “Game nights”, de la primera temporada). Busca un espectador más activo, haciendo guiños a episodios antiguos para los más fans, creando infinidad de *running gags*, o contenido transmedia, cómo páginas webs reales basadas en las que los personajes mencionan en la serie.

Al otro lado del charco, en Gran Bretaña, encontramos *Spaced* (1999-2001) de Simon Pegg y Jessica Stevenson, con Edgar Wright de director, siendo esta la primera colaboración del equipo tras la “Trilogía del Cornetto”¹. *Spaced* tiene un estilo cinematográfico muy distintivo, y único, inspirado en las películas de género que homenajean. El conocimiento del mundo equipo de la serie del mundo *geek*, que se ve reflejado en guiños como dos gemelas siniestras que recuerdan a las de *El Resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980): “Beginnings,” de la primera temporada, emitido originalmente el 24/09/99; y homenajes que podían durar secuencias enteras, como una

¹ La Trilogía del Cornetto es una trilogía de películas dirigida por Edgar Wright y escritas por él mismo y Simon Pegg, que tienen de nexo de unión los protagonistas (Simon Pegg y Nick Frost, interpretando distintos personajes) y que en todas aparece un helado distinto de esa marca. La constituyen *Zombies party* (*Shaun of the dead*, 2004), *Arma fatal* (*Hot fuzz*, 2007), y *Bienvenidos al fin del mundo* (*The world's end*, 2013).

operación de rescate de un perro rodada como si fuera una escena de *Star Wars* (“Chaos”, de la primera temporada, emitido originalmente el 22/10/99). Con una realización que no sigue el estándar de la *sitcom* sino que se esfuerza por imitar las obras que referencia, Dan Harmon la ha nombrado como uno de los referentes de *Community*, siendo curioso el hecho de que los episodios más famosos de ambas incluyen batallas de *paintball* rodados como películas bélicas.

Estas series, que dejan atrás las risas enlatadas (lo que da lugar a diálogos más rápidos), experimentan con narrativas más modernas, buscan un público más activo, y usan nuevos mecanismos del humor; cimentaron el paso para *Community*, que bebe de todas y no podría existir sin ellas.

8. *Community*

La serie *Community* (2009-2015), creada por Dan Harmon y producida por NBC (cinco primeras temporadas) y Yahoo Screen (sexta temporada 6), trata la vida de un grupo de estudio compuesto por personas muy diferentes entre ellas que por motivos distintos asisten a una universidad pública de baja calidad llamada Greendale.

Para mostrar el marco universitario de la serie, los títulos de los episodios a partir del segundo (ya que el primero, emitido originalmente el 17/09/09, lleva el casi reglamentario “Pilot”) suelen estar redactados como si fueran nombres de clases de universidad (“Spanish 101”-emitido originalmente el 24/09/09-, “Introduction to film” –emitido originalmente el 01/10/09, “Social psychology”-emitido originalmente el 08/10/10-...), aunque sean más bien una descripción del episodio que el nombre de una clase real. Además del piloto, hay algunas excepciones a esta norma: “Abed’s uncontrollable Christmas” (emitido originalmente el 09/12/10), “A fistful of paintballs” (emitido originalmente el 05/05/11), “For a few paintballs more” (emitido originalmente el 12/05/11), “Repilot” (emitido originalmente el 02/01/14), y “G.I. Jeff” (emitido originalmente el 03/04/2014). Otro rasgo que sirve para ambientar *Community* en un entorno escolar, es la introducción: una animación de un comecocos de papel con los nombres de los actores acompañados de caricaturas, que se mueve sobre un pupitre donde está escrito “*Created by Dan Harmon*” al lado de un café y unos bolígrafos, mientras suena “At least it was here” de la banda The 88. Esta *opening*, que normalmente es usada para ambientar el mundo facultativo, cambiará en episodios puntuales para dar crear un ambiente diferente, según el género que se homenajea.

El grupo lo componen Jeff Winger (Joel McHale), abogado sarcástico que debe sacarse el título para volver a trabajar; Britta Perry (Gillian Jacobs), activista fracasada; Abed Nadir (Danny Pudi), aspirante a cineasta musulmán y con problemas para socializar; Troy Barnes (Donald Glover), joven estrella del fútbol americano; Pierce Hawthorne (Chevy Chase), millonario jubilado; Shirley Bennet (Yvette Nicole Brown), madre negra y católica; y Annie Edison (Alison Brie), alumna sobresaliente pero con un problema de drogas. Sin ser alumnos, también son parte del cuadro principal el decano Craig Pelton (Jim Rash), que intenta desesperadamente que tomen en serio su universidad y que tiene

una extraña admiración por Jeff y su grupo; y Ben Chang (Ken Jeong), que empieza al serie como profesor de español y pasa por varios roles a lo largo de su recorrido, como estudiante o jefe de seguridad. Más adelante, personajes como Pierce, Troy o Shirley se irán de la serie, y llegarán nuevos miembros al grupo (aunque sin llegar a ser nunca parte del cuadro principal): Ian Duncan (John Oliver) profesor británico de psicología y amigo de Jeff; Buzz Hickey (Jonathan Banks) profesor de criminología y ex policía, un papel que recuerda a su Mike Ehrmantraut de *Breaking Bad* y *Better Call Saul*; Elroy Patashnik (Keith David) informático fracasado que se matricula en Greendale para darle un giro a su vida; y Frankie Dart (Paget Brewster), consultora que contrata la universidad para mejorarla, y que se encarga de poner al grupo con los pies en la tierra. Es la “seria” del grupo, y su llegada sirve para mostrar como son los enredos que se producen en Greendale desde el punto de vista de una persona más madura y más cuerda. No obstante, eso no impide que pronto se haga hueco en el grupo, simplemente, aporta un nuevo enfoque a la dinámica de la serie.

Community no se emitió en un canal de pago, sino en una cadena americana en abierto, la NBC, un canal principal y más convencional. Puede resultar extraño que una serie innovadora nazca ahí, pero la NBC tenía claro que quería ser “algo más” que comedia cuando cambió su eslogan de “Comedy night” a “Comedy night done right”, toda una declaración de intenciones sobre las series que se emitían en ese bloque, entre las que se incluyen series tan admiradas como *Parks & Recreation* y *The Office*, al querer afirmar que es comedia “bien hecha”. Recuerda a ese eslogan de la famosa cadena de pago, que afirmaba que no es televisión, es HBO (“*it’s not tv. It’s HBO*”).

Desde el principio, hay un seña que marca que la realización de la serie es diferente a la de una *sitcom* al uso: mientras los personajes se suelen sentar al lado de una mesa para dejar vacía la “cuarta pared” (*The Big Bang Theory*, *Friends*...) los personajes de *Community* se sientan alrededor de la mesa, forzando a que haya obligatoriamente más tiros de cámara para mostrar un diálogo, en lugar de la dinámica plano-contraplano-plano general que se da en otras *sitcoms*.

Uno de los principales atractivos de la serie es su continuo uso de referencias a la cultura popular, su humor autorreflexivo y su capacidad para introducir dentro de su relato de manera orgánica distintos géneros cinematográficos, sin romper la coherencia interna de

la serie. La diferencia principal con otras series, es que donde normalmente excusan estos homenajes a distintos géneros como “sueños”, “fantasías”, o “fuera del canon”, aquí se utilizan para avanzar arcos de personajes y temas y argumentos de la temporada. Los gustos televisivos de Dan Harmon calan en la serie, con personajes haciendo referencias a la cultura pop mientras sus vidas se ven inmersas en escenarios sacados de las mismas, pero aun así, *Community* alterna entre episodios más convencionales que tratan premisas tradicionales de comedia (aunque a veces, de forma metaficcional) y episodios más ambiciosos y fuera de lo común (Barnett & Kooyman, 2012, pág: 110). Aunque parezca similar a series como *The Big Bang Theory*, que celebra la ciencia ficción y está protagonizada por un grupo estable y cuasifamiliar, tiene más pretensiones y es más sutil en su narrativa y su autorreferencialidad. Con un trato experimental del género, esta serie metatextual intenta un nuevo enfoque, no se limita por las reglas de su propio género, sino que de buen gusto mezcla y referencia otros, por lo que es, en sí misma, un estudio de géneros (Sander, 2012, pág: 3).

“*Community* is a series by, for, and about people for whom pop culture is both a near-divine presence and a lens through which to view the world. When a character compares an onscreen relationship to Sam and Diane, or Abed notes—at the start of a *Goodfellas* homage—that he’s always wanted to be in a mob movie, it’s not a gimmick. It’s Harmon’s way of reaching out to those who love this stuff as much as he does.” (Raftery, 2011)

Uno de los motores principales de *Community* para experimentar con la narrativa es el personaje de Abed, que es estudiante de cine; tiene, supuestamente, el síndrome de Asperger, y una relación especial con la cultura pop, lo que hace que siempre intente hacer que la vida se parezca más a la televisión e incluir a sus amigos en estas “aventuras”, pues para él es más fácil relacionarse así. Con el paso de la serie, el grupo será menos reticente a sus peticiones y será más propenso a este tipo de homenajes, que a menudo vienen en forma de juegos.

En este trabajo, vamos a hablar de algunos de los géneros con los que experimenta, y cómo lo hace.

8.1 *Community* y la acción

Uno de los episodios más importantes de *Community*, es “Modern warfare” (1x23, emitido originalmente el 06/05/10), donde vemos por primera vez uno de los elementos más míticos de la serie: el *paintball*. Aunque ya hemos visto como la serie juega con otros géneros en otros episodios como en “Contemporary American Poultry” (emitido originalmente el 22/04/10), que es un homenaje al género de gánsters y las películas de Martin Scorsese como *Uno de los nuestros* (*Goodfellas*) de 1990, este es el primer episodio que se sumerge completamente en un género diferente y transforma personajes familiares en versiones más arquetípicas de ellos mismos.

En el episodio, escrito por Emily Cutler y dirigido por Justin Lin (quien luego llegaría a dirigir grandes *blockbusters* de acción dentro de las sagas *Fast & Furious* y *Star Trek*), el decano anuncia que habrá una partida de *paintball*, y que el ganador tendrá un premio muy especial. El protagonista, Jeff ignora el aviso y se echa una siesta en su coche. Cuando despierta, ve una facultad vacía, casi postapocalíptica, con planos que recuerdan a películas como *28 días después* (*28 Days Later*, Danny Boyle, 2002). Al entrar en el edificio, se encuentra que la guerra de *paintball* se les ha ido de las manos, y Abed, como salido de *Matrix* (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachoski, 1999) le salva de un grupo de alumnos que intentan dispararle. Es un cliché común del cine de acción que se salve al héroe al principio para que sea partidista a la hora de unirse a la causa.

Se ha desatado una batalla campal para conseguir el premio: poder ser el primero en hacer la matrícula, y poder elegir tus asignaturas antes que nadie. Esto es solo un MacGuffin que sirve para que Jeff, y el resto del grupo de estudio, unan fuerzas para luchar contra el resto de alumnos, y más adelante decidir quién de ellos se lo queda. Una trama que recuerda a películas como *Battle royale* (Kinji Fukasaku, 2000) o *Los juegos del hambre* (*The Hunger Games*, Francis Lawrence, 2012), y que está rodada como una película de acción, con personajes vestidos como si salieran de una película apocalíptica o de *Rambo: Acorralado* (*First Blood*, Ted Kotcheff, 1982) como es el caso de Abed.

Mientras se enfrentan a diferentes grupos (el club de ajedrez, el coro, el club de teatro...) van perpetuando diferentes clichés del género bélico, sin olvidar los guiños a la televisión

actual: el coro al que se enfrentan, es una clara referencia a la serie *Glee* (Ryan Murphy, Brad Falchuk & Ian Brennan, 2009-2015).

Cuando Troy ve a Jeff, le recibe como a un soldado al que no ve desde la última batalla desde hace años, cuando realmente... no le ve desde que se fue a dormir la siesta. Se unen a Pierce camino al baño, y al entrar en él, las chicas le tienden una emboscada, y se enzarzan en un duelo (con música enfatizando el dramatismo de la situación) donde todos apuntan a todos, y la tensión sexual entre Jeff y Britta está presente una vez más. Deciden unir fuerzas, y tras una batalla donde pierden a la mitad del equipo (Troy es el primero en caer: el chico negro siempre muere primero en las películas de acción), descansan en la cafetería, que está completamente destrozada, alrededor de una hoguera, hablando de lo que harían cada uno con el premio, con todo esperanzador como si fuera un gran trofeo. Al “morir” Shirley (es decir, al ser eliminada) habla de que “por fin se va a casa”, con tono melancólico, como un soldado que acaba de morir y sueña con ir al cielo, cuando a lo que se refiere es que, literalmente, se vuelve a su casa.

El decano se da cuenta de que está yendo todo demasiado lejos, y decide dejar que Chang entre en el juego y elimine a los estudiantes que queden. Chang ataca a Jeff y Britta, los últimos supervivientes del juego, con traje de chaqueta blanco, con una metralleta y pistolas doradas. Todo esto, añadido a la cámara lenta que usan, la música que suena, la bomba de pintura que explota, y el momento en que dispara dos pistolas en el aire, le da a la escena un aire épico de película de acción, en concreto, no deja de recordar al cine de John Woo.

Cuando Jeff se escapa de Chang, entra a ver al decano, sucio, cojeando y vestido con una camiseta de tirantes y con una pistola pegada con cinta aislante a la nuca, en un claro homenaje al personaje de Bruce Willis en *La jungla de cristal* (*Die Hard*, John McTieran, 1988). Al derrotar al decano, acaba la partida, y todo vuelve a la normalidad al día siguiente.

Pero todo esto no es solo puramente estético, pues sirve para avanzar uno de los arcos principales de la temporada: la tensión sexual de Jeff y Britta. Durante todo el episodio, el resto de compañeros no dejan de comentar que les parece irritante la manera en que se tratan Jeff y Britta, e incluso los comparan con Ross y Rachel en *Friends* y Sam y Diane

en *Cheers*. Mientras su flirteo cumple todos los clichés de la *sitcom*, como señala Abed, también pasa el filtro del cine bélico, tal y como Britta bromea al curar las heridas de Jeff, en que va a caer en la “fantasía del soldado herido”, pero inevitablemente, caen, pues Harmon y su equipo no se avergüenzan en marcar uno a uno los estereotipos que son inherentes a cada género al homenajearlo.

Este episodio fue muy significativo y es de los más conocidos, por lo que es normal que tuviera varias secuelas: “A fistful of paintballs” (2x23), “For a few paintballs more” (2x24), y “Modern espionaje” (6x11, emitido originalmente el 19/05/15).

El dúo “A fistful of paintballs” y “For a few paintballs” more constituyen el final de la segunda temporada, donde se explora si alguien tan egoísta como Pierce tiene cabida en el grupo, y para ello lo colocan de “villano” o “antihéroe” de los episodios, al igual que hicieron en otros varios a lo largo de la temporada.

“A fistful of paintballs” empieza in media res, con la partida ya comenzada, en la que Annie, tras negar salvar a un compañero de clase, afirma lo que el espectador ya sabe tras dos temporadas: “*This isn't a game. This is paintball*”. Nadie se toma más en serio los juegos como los estudiantes de Greendale, lo que hace que aumente el riesgo y la sensación de peligro: para ellos, el juego es real.

Como se puede deducir por el título, el episodio es un homenaje al *spaghetti western*, que empieza con unos títulos de créditos donde los nombres de los actores aparecen tras manchas de pintura, que recuerdan a una de las películas homenajeadas, *La muerte tenía un precio* (*Per qualche dollaro in più*, Sergio Leone, 1965), y con la canción de la *opening* reconvertida para que recuerde a las bandas sonoras de Ennio Morricone. El grafismo de los títulos de créditos se repetirá a lo largo de todo el episodio, al introducir a los personajes con este estilo, al igual que la sintonía, que hace que la banda sonora del episodio nos introduzca más aún en la historia.

La partida empieza en una barbacoa de la facultad (como se muestra en un *flashback* nostálgico de Annie, como recordando tiempos mejores antes de la guerra), de ahí que todos estén vestidos de vaqueros en primer lugar, cuando la mascota de una compañía de helados ofrece una recompensa de cien mil dólares a quien consiga ganar la partida,

desatando el caos una vez más. Normalmente un *western* se caracteriza por estar ambientado en la América de finales del siglo XIX, pero como aquí es imposible llevar la trama a ese territorio, es (principalmente) el vestuario de los personajes y la realización del episodio lo que sirve para identificar el episodio como tal.

La facultad se convierte en todo un pueblo del Oeste, con un fuerte, salones, bailarinas de cancán, carteles de “se busca” y un misterioso jinete negro. Como es de esperar, Abed es de los que más se involucran en el juego, con un atuendo y unos gestos basados en el personaje de Clint Eastwood en “La trilogía del dólar”² cuyos títulos se homenajean aquí, pero también se mete de lleno en el juego Annie, quien se convierte en una rápida pistolera (como es necesario para el protagonista de un western) que recuerda a personajes como el de Sharon Stone en *Rápida y mortal* (*The Quick and the Dead*, Sam Raimi, 1995). El episodio, escrito por Andrew Guest y dirigido por Joe Russo (quien junto a su hermano Anthony es uno de los directores más cotizados del Universo Cinematográfico Marvel), no se corta en usar técnicas y planos del género: primeros planos que se intercalan de forma rápida en montaje para los duelos, zooms exagerados para los disparos, e incluso llamas detrás de que Abed dispare para añadir “dramatismo”.

Durante todo el episodio, Pierce (quién ha fundado el “Fuerte Hawthorne” en la cafetería como una comunidad donde se puede vivir sin armas y descansar como si estuvieras en una vieja taberna) se queja de no haber sido incluido en un juego de cartas de póker, cuando al final descubre que lo que estaban haciendo a sus espaldas es votar si podía seguir perteneciendo en el grupo. Es importante como está cuidado cada detalle, pues al elegir la partida de póker como motivo recurrente del episodio, ayuda a introducirnos más en la historia, al ser un elemento perfectamente reconocible del género; y también es destacable que voten si echar a Pierce o no, pues es la culminación de lo que se ha ido viendo toda la temporada. Pierce se ha comportado muy mal con el grupo este año, y esta partida de paintball sirve para explorar su relación con los demás, y si merece seguir con ellos. Es la dinámica entre Annie y Pierce, los claros protagonistas del episodio, lo que mueve la trama, y lo que realmente está en juego aquí: que puedan seguir siendo amigos. Tras

² También conocida como la “Trilogía del hombre sin nombre”, es una trilogía de películas de Sergio Leone protagonizadas por Clint Eastwood y con banda sonora de Ennio Morricone, que se constituye de *Por un puñado de dólares* (*Per un pugno di dollari*, 1964), *La muerte tenía un precio* (*Per qualche dollaro in più*, 1965), y *El bueno, el feo y el malo* (*Il buono, il brutto, il cattivo*, 1966)

un duelo con el resto del grupo donde confrontan esta situación, Pierce consigue escapar y dejarlos atrás, traicionándoles una vez más.

Al final del episodio, se descubre que el misterioso jinete negro que ha intentado acabar con todos es alguien a quien han contratado para eliminar a todos los estudiantes y que nadie gane el premio. La mascota de la compañía de helados se revela como el verdadero villano de este episodio: es Steven Spreck, el decano de una facultad vecina, que quiere que destrocen Greendale para que sus alumnos no tengan más remedio que asistir a su universidad. Al ser derrotado el jinete, el decano Spreck, aún vestido de helado, indica a un grupo de soldados vestidos de blanco que ataquen, en un plano que recuerda, aunque de una manera humorísticamente ridícula, a Darth Vader y sus soldados imperiales. Al igual que el *spaghetti western* dio paso a las *space opera*, este homenaje a La trilogía del dólar de Sergio Leone da lugar a un homenaje a la saga *Star Wars* de George Lucas. Como bien dice Abed, “*it seems we've left the Western motif and are entering a Star Wars scenario*”.

Los títulos de créditos en texto amarillo, con fanfarria a *John Williams* (al igual que en el anterior episodio, suena un *remix* del tema principal de la serie pero con motivos de *Star Wars*) y letras flotantes, ya nos dan a entender perfectamente con qué nos encontramos. El decano Spreck, aún con el disfraz de cono de helado, entra amenazante en el edificio junto con sus soldados: una imagen inicial que refleja a Darth Vader abordando la nave de Leia.

Los alumnos de Greendale dejan de pelearse por el premio, y deciden que deben luchar juntos para echar a los alumnos del City College y usar el dinero para reparar los destrozos de la facultad. Estamos ya en la “resistencia”, otro claro homenaje a la saga galáctica, por lo que deja atrás su caracterización de “El hombre sin nombre” de Eastwood para pasar a ser Han Solo, con una personalidad que inspira confianza: “*I'm calling dibs on the Han Solo role before Jeff slouches into it by default.*”, afirma Abed, asumiendo no solo que ya han entrado por completo en un homenaje a *La guerra de las galaxias*, (*Star Wars*, George Lucas, 1977) sino reconociendo los propios clichés y estereotipos de la serie, por los cuales Jeff sería el homónimo de Han Solo, un tipo duro, ligón, sarcástico y despreocupado.

Dentro de este personaje, Abed, quien se dedica a repetir diálogos del personaje de Harrison Ford, vive una breve historia de amor con Annie (a quien trata como si fuera la princesa Leia en esta fantasía particular) y se besan, pero cuando les alcanza pintura y los dos son eliminados, se demuestra que Abed solo es Han Solo en el juego, y fuera de él, es solo Abed, y carece de la chulería o interés para estar con Annie (“*I was only Han Solo because the context demanded it*”)

Tras una reunión donde los alumnos supervivientes debaten como proceder con el ataque (en una clara alusión a las escenas de *Star Wars* donde la resistencia analiza antes sus soldados los puntos débiles del enemigo), se dividen en dos grupos para derrotar al equipo de City College: uno, liderado por Troy, atraerá a los “soldados imperiales” hacia la biblioteca, donde les mojarán con pintura a través de los aspersores de la alarma de incendios; y otro, liderado por Jeff, cargará contra una ametralladora de pintura intentando inhabilitar su arma, avanzado hacia ella como si estuvieran en trincheras, o como si estuvieran intentando destruir la Estrella de la Muerte, el arma principal de Darth Vader.

Contra todo pronóstico, quién consigue ganar la partida es Pierce disfrazado de soldado (como ya hicieron Luke y Han en la película original), y el momento de tensión del episodio se produce cuando recibe el premio, ya que puede decidir seguir siendo egoísta y quedarse el dinero, o darle el dinero a la facultad para que la repare, como finalmente hace. Una vez más, el *gimmick* del episodio no es solo fachada, sino que sirve para expresar el crecimiento personal de un personaje.

Este episodio, escrito por Hilary Winston y dirigido también por Joe Russo, no solo recrea escenas y momentos icónicos de *Star Wars*, como hacen tantas otras series que hacen episodios especiales sobre ella, sino que intenta darle a todo el episodio un aire galáctico, sin dejar de ser un episodio dentro del canon de la serie y que cierra las tramas de la temporada.

También hay una batalla de *paintball*, aunque solo como guiño, en “Curriculum unavai-
lable” (3x19, emitido originalmente 10/05/12), donde se insinúa en un breve *flashback* que en su tercer año en la facultad jugaron una partida de *paintball* estilo película de gangsters *noir*, en una escena que, aunque dure menos de un minuto, tiene el clásico subfusil Thompson de Chicago, el vestuario de los años 30, y la tipología de planos y el coloreado en blanco y negro propio de una película del género *noir*.

El último episodio dedicado al *paintball* de la serie, pero no por ello el menos importante, es “Modern espionaje” (6x11), donde esta vez el género homenajeado es el cine de espías moderno, en concreto sagas como *Misión Imposible* o *El caso Bourne*.

Escrito por Mark Stegemann y dirigido por Rob Schrab, el episodio empieza con Starburns, un personaje secundario, viendo una obra de teatro de la que decide salirse. En el aparcamiento, otro estudiante le pregunta si ha oído hablar del *paintball* de este año, y Starburns lo niega, afirmando que está prohibido. Antes de que nos demos cuenta, tienen una pelea acrobática con pistolas de pintura mientras suena de fondo la canción de la obra de teatro. Cuando parece que Starburns por fin tiene la sartén por el mango, aparece un tercer jugador, con gabardina y sombrero, y les elimina a ambos. Toda la secuencia rezuma clichés del cine de espionaje: la emboscada en el aparcamiento oscuro; la obra de teatro, ya que los espías en su tiempo libre suelen frecuentar eventos culturales, el villano secreto con la gabardina... Y lo que es más importante, para variar la dinámica del *paintball*, y que no recuerde tanto al de otras temporadas, esta vez el juego es secreto, principalmente, para evitar a Frankie, que acaba de llegar a la universidad y prohíbe ese tipo de aventuras que suelen ser un desperdicio de dinero. Así, la llegada de Frankie impone que esta partida sea secreta, y las normas intrínsecas al universo de *Community*, transforman una partida de *paintball* sea un homenaje en toda regla al género de espías.

La *opening*, como es de costumbre, es modificada, con sintonía adaptada al género en cuestión, y con imágenes de armas disparando y siendo desmontadas que recuerdan a las de la ya mencionada saga *Misión Imposible*, un claro referente del episodio.

Frankie le pide a Jeff que intente parar el juego: hay un evento en el que honrarán a un conserje (el claro clímax del episodio), y al ser Jeff uno de los jugadores habituales, Frankie cree que si él lo rechaza, el resto de alumnos lo harán. Jeff le explica al grupo lo que ha pasado, y cuando Elroy, que es nuevo en el grupo, pregunta por el *paintball*, Abed contesta: “*Occasionally our campus erupts into a flawless, post modern, homage to action adventure mythology, mischaracterized by the ignorant as parody*”. Una vez más, actúa como la voz de la sala de guionistas analizando y explicando la situación como si supiera que su vida forma parte de un episodio. Es importante destacar que menciona la diferencia

entre homaneja y parodia: no ridiculizan nunca la obra en que se basan, sino que se enorgullecen de repetir sus clichés.

No obstante, cuando Jeff termina de explicar la situación y dice que deben apoyar a Frankie y no jugar, el resto del grupo entiende esto como su oportunidad para acabar con Jeff, el jugador estrella de otros años. Jeff se enfada cuando descubre que todos están jugando, pero consiguen ocultárselo a Frankie y deciden seguir con el juego a espaldas de ella para poder eliminar al misterioso espía (conocido como *Silver Balls* porque utiliza bolas plateadas) y salvar la gala sin necesidad de preocuparla.

Utilizando la base de datos del juego para investigar sobre quién puede ser el misterioso *Silver Balls*, el grupo de estudio se convierte en un auténtico grupo de espías, con el decano Pelton actuando como jefe de la organización, Elroy ocupando el papel de “chico del ordenador” por sus conocimientos informáticos, y el resto como agentes de campo. Y tal y como hemos visto tantas veces a Ethan Hunt a solas, actúan a espaldas del resto de la organización (en el caso de Hunt, la *Fuerza de Misión Imposible*; en el caso de Jeff y su grupo, Frankie), con solo un pequeño equipo al tanto.

Tras infiltrarse en una fiesta (aquí no hay presupuesto para investigar en una fiesta en una ciudad europea como haría James Bond, así que una fiesta en una clase de la universidad servirá para representar el estereotipo) no consiguen ninguna pista fiable, pero mirando los correos de *Silver Balls*, descubren cuál es su objetivo: atacar al conserje homenajeado, Lapari. Para descubrir esto, tienen que descargar una foto del ordenador, que obviamente se descarga cómicamente lenta, referenciando cuándo en una película ocurre eso para añadir dramatismo a la revelación. Tras saber esto, la única opción es ir a la gala y esperar a que el asesino ataque.

Ya en la gala, todos llevan trajes y vestidos elegantes para camuflarse y auriculares (muy mal disimulados, por cierto) para comunicarse entre ellos con nombres en clave. Mientras el decano investiga el perímetro, baja en ascensor para ver si encuentra algo sospechoso, y un grupo de conserjes se montan en el mismo, de forma amenazante. Cuando atacan al decano dentro del ascensor, acaba derrotándolos a todos casi sin darse cuenta al esquivar sus disparos. Esto es un guiño (en forma cómica) al thriller de espías *Capitán América*:

El soldado de invierno (Captain America: The Winter Soldier), y es un guiño algo especial pues es una película de Marvel que dirigieron en 2014 Joe y Anthony Russo, antiguos directores de *Community*, quienes a modo de guiño a la serie, suelen incluir en sus películas del UCM algún cameo de personajes de *Community*.

En la cocina, Britta y Elroy se han peleado con los cocineros del evento (otro cliché del cine de espías modernos: llevar la acción a terreno “mundano”); y en la gala, están explotando globos para celebrar la entrega del premio a Lapari, lo cual pone inquieto al equipo, pues como pasa en tantas otras cintas de acción, los sonidos fuertes pueden ser un escudo para disparar sin que nadie lo note, ya que la explosión de unos globos pueden camuflar un disparo, al igual que el descorche de botellas de champán ocultaron un disparo en *Indiana Jones y el templo maldito (Indiana Jones and the Temple of Doom, George Lucas, 1984)*.

Jeff se pone nervioso y dispara a alguien inocente, revelando que está dentro del juego y decepcionando a Frankie. Sin embargo, cuando llega el decano, les dice lo que ha descubierto: todo es un plan de los conserjes, que quieren vengarse después de tantos años limpiando pintura. Se desata el caos, el equipo es eliminado uno a uno (con mención especial a Abed y Annie, que habían formado una dinámica a lo *Sr. y Sra. Smith [Mr. & Mrs. Smith, Doug Liman, 2005]*) y Lapari escapa, quedando solo en pie él, Jeff, y el decano.

Jeff y el decano le siguen hasta un “Museo de la conserjería” que hay en la facultad, donde, como si fuera su guarida de villano, les habla a través de un interfono mientras ellos ondean el terreno rodeados de maniqués en la sombra que podrían ser Lapari, dándole un giro más a la pelea con el Villano Final.

Cuando por fin los tres se encuentran y se apuntan entre ellos como en un duelo mexicano, Lapari intenta convencer al decano de que traicione a Jeff y gane la partida, y habla de que lo que está en juego aquí es la existencia de Greendale como lo conocemos, ya que prefiere un mundo donde “jueguen” a héroes y villanos a intentar mejorar y cambiar la universidad en un sitio más normal, cosa que ve imposible. Jeff le convence de que es absurdo y de que la universidad puede cambiar, y Frankie llega y lo confirman. Deciden que, por una vez, no haya ganador, y se disparan entre ellos.

Todo el episodio trata uno de los temas de la temporada: Frankie intentando cambiar Greendale a mejor, y Greendale negándose y haciendo “travesuras” a sus espaldas. Frankie les hace comprender que, por muy divertidos que sean estos “chanchullos”, la universidad debe cambiar a mejor, y ellos como personajes deben madurar y dejar esto atrás.

8.2 *Community* y la animación

Teniendo en cuenta que la animación no es un género, si no un medio, también se aleja de la normal de la *sitcom* y tiene marcas bastantes reconocibles de las que vamos a hablar, al igual que de los distintos subgéneros agrupados en este medio. Todos los episodios animados están producidos por Starbuns Industries, una compañía de animación creada (entre otros) por Dan Harmon y Dino Stamatopoulos, el actor que da vida a Starburns en la serie y que nombra la productora. Aunque nació específicamente para la creación del especial navideño de la temporada 2 de *Community*, Starbuns Industries ha seguido prosperando creando series para Adult Swim como *Rick & Morty* (Dan Harmon & Justin Roiland, 2013-actualidad) o produciendo películas como la nominada al Oscar *Anomalisa* (Charlie Kaufman & Duke Johnson, 2015).

Primero hablaremos del primer episodio completamente animado, y el único animado en stop-motion, “Abed’s uncontrollable Christmas” (2x11), dirigido por Duke Johnson y escrito por Dino Stamatopoulos y Dan Harmon. El capítulo empieza con un primer plano de una radio, y cuando se aleja, vemos que sin explicación alguna, ahora la serie es animada. Está el grupo de estudio charlando en la cafetería sobre sus planes para las fiestas de invierno, cuando Abed deja caer que van a ser unas buenas navidades, y que esa debe ser la razón por la que están animados. El grupo se extraña, pero Abed sigue insistiendo en que están hechos de *claymotion*, y les pide que se comprometan al formato y canten y se muevan más, ya que no tiene sentido estar animados si no lo hacen: una vez más, Abed expone de forma explícita los rasgos principales del género que homenajean. Tras esto, canta la *opening* de la serie con la letra cambiada, como si fuera la letra de un villancico, mientras baila y salta por el aparcamiento de la facultad, con lo que da pie al episodio.

Aún animados (en palabras de Abed, no están hechos de plastilina sino que son muñecos de silicona con cuerpos de espuma sobre armaduras unidas por rótulas), van a hablar con Duncan, el profesor de psicología, quien intenta descubrir cuál fue la crisis que ha causado este brote psicótico de Abed, pero él se niega a aceptar ayuda. Está convencido de que si descubre el verdadero significado de la navidad, conseguirá que todo vuelva a la normalidad.

El grupo convence a Abed a que vaya a la sala de estudio, donde le esperan con Duncan para una sesión de hipnosis colectiva, siguiéndole la corriente con su idea de que van a buscar el verdadero significado de la navidad (Duncan le convence de que no es un psicólogo sino un “mago de navidad”), cuando lo que quieren es descubrir qué ha causado esto. En estado de hipnosis, Abed les narra lo que ve: han dejado la habitación para llegar a un planeta navideño, donde todos se han convertido en versiones navideñas y estereotípicas de ellos mismos, que reflejan su personalidad: Jeff es un muñeco en una caja sorpresa, Britta un robot, Troy un soldado de plomo, Pierce un oso de peluche, Shirley el muñeco de un bebé, y Annie una bailarina a cuerda. Duncan intenta engañar a Abed para que se abra y explique sus sentimientos, pero Abed deja atrás esa idea, empeñado en encontrar el Polo Norte convencido de que ahí está el significado de la navidad, lo cual recuerda a nivel de trama a *Polar Express* (*The Polar Express*, Robert Zemeckis, 2004) y a nivel de tratamiento a *Willy Wonka y la fábrica de chocolate* (*Willy Wonka & the Chocolate Factory*, Mel Stuart, 1971), ya que cada miembro del grupo va cayendo en pruebas uno a uno y su salida se simboliza con una pequeña canción, al igual que hacían los Oompas Loompas en dicha película. El propio Abed les advierte de esto cuando empieza la aventura: "*Fair warning, guys. A journey through Winter Wonderland tends to test your commitment to Christmas. So when I say test, I mean Wonka-style*".

Tras atravesar varias secciones de este mundo navideño con nombres infantiles, festivos y adorables (Calle de las Gominolas, la Cueva de los Recuerdos Congelados, el Cañón de los Villancicos, la Estación Pino...), Annie empieza a hablar de cómo eran sus navidades, y Abed le cuenta que él siempre ve con su madre *Rudolph, el reno de la nariz roja* (*Rudolph the Red-Nosed Reindeer*, Larry Roemer, 1964) el nueve de diciembre, y que es su tradición favorita. Se dan cuenta que este año ha pasado la fecha y Abed no ha visto a su madre, por eso ha tenido una crisis y ha construido su delirio en torno al estilo artístico de dicha película.

Una vez más, Duncan intenta hacerle entrar en razón y que afronte sus problemas, pero Annie y Troy deciden ayudar a Abed en su alucinación, y dejarle que encuentre el Polo Norte y lo resuelva a su manera. Al llegar al Polo Norte, encuentra un regalo navideño con una etiqueta que indica que es el verdadero significado de la navidad. Lo abre, y lo que encuentra es la primera temporada de la serie *Perdidos* (Jeffrey Lieber, J. J. Abrams & Damon Lindelof, 2004-2010) lo que interpreta como una metáfora: el verdadero significado de la navidad es falta de resolución.

Duncan llega y le explica que su madre ha pasado página y debe aceptarlo, lo cual le deja en un estado catatónico, pero sus amigos, sabiendo qué es lo que necesita Abed, vuelven y cantan todos una canción navideña, que le hace volver a estar en sí mismo y tener otra epifanía sobre el significado de la navidad: la idea de que cualquiera puede darle a la navidad el significado que quiera. Tras esto, aparecen en el mundo real (aun estando animados) y deciden dejar que Abed siga manteniendo esa alucinación durante las fiestas porque “es apropiado”. Finalmente, van todos a ver la película de Rudolph al dormitorio de Abed, y cuando acaba, se ve el reflejo de los actores en la pantalla del televisor. Es el único plano grabado con imagen real en el capítulo.

Todo el episodio es un homenaje a las películas navideñas de la compañía Rankin/Bass, entre la que se encuentra la cinta ya mencionada *Rudolph, el reno de la nariz roja* que desencadena la crisis de Abed. Tiene un tono más infantil que a lo que nos tiene acostumbrados la serie, pero se justifica con los temas que trata y los referentes que homenajea: clásicos navideños, algo que por definición requiere que todo sea más alegre que de costumbre, que es exactamente por eso por lo que Abed se refugia en ese mundo, creando homólogos navideños para sus amigos. El medio, es una excusa perfecta para explorar el psique de Abed, y su relación con su madre y con sus compañeros. Aunque la base del episodio son los especiales navideños de Rankin/Bass (o de series animadas en general) donde es común que el tema sea la búsqueda del significado de la Navidad, también hay lugar para introducir otros referentes menos relacionados, como el centrar la resolución de esa búsqueda usando la serie *Perdidos* como metáfora.

Aunque no ocupa la duración de un episodio, y solo es parte de una subtrama, en “Foosball and nocturnal vigilantism” (3x09, emitido originalmente el 01/12/11) dirigido

por Anthony Russo y escrito por Chris Kula, donde Shirley y Jeff juegan una partida de fútbol en una auténtica batalla de egos, y dicha partida está animada como si fuera un episodio de *anime* deportivo, donde se incluyen pantallas partidas para ver las caras de los jugadores, gritos exagerados, montañas de escenario que recuerdan a episodios de *Dragon Ball* (Tokizō Tsuchiya, Kenji Shimizu, & Junichi Ishikawa, 1986-1989) e incluso animales adorables como si fuera un episodio de *Pokémon* (Satoshi Tajiri, Junichi Masuda & Ken Sugimori, 1997-actualidad)

El siguiente episodio en alternar imagen real y animación es “Digital estate planning” (3x20, emitido originalmente el 07/05/12), donde el grupo debe jugar a un videojuego de ocho bits (al estilo de los juegos de las consolas Nintendo Entertainment System y Sega Master System) para que Pierce pueda recibir la herencia de su padre. Aunque técnicamente no es un género cinematográfico ni televisivo, hay que considerar los videojuegos como otra expresión artística predominante en la cultura popular, y es eso lo que se homenajea aquí.

En este capítulo, escrito por Matt Warburton y dirigido por Adam Davidson, el desencadenante es Gilbert, el asistente del padre de Pierce, que le pide que juegue a un videojuego que ha preparado su padre para que, tras su muerte, consiga la herencia solo si logra llegar al final. Pierce y el grupo se sientan cada uno tras una pantalla para poder participar, y el ordenador les crea avatares según su aspecto físico, tras lo cual suena una versión sintetizada de “At least it was here” de The 88, mientras vemos la pantalla de inicio del videojuego, con lo que da comienzo el episodio.

Con un estilo que recuerda a la saga *Super Mario*, los personajes controlan versiones de ocho bits de ellos mismos dentro del videojuego, en un espacio bidimensional. Gilbert aparece también en él, y tras derrotarlos sin esfuerzo, les explica por qué: quiere quedarse él con la herencia, ya que es el hijo bastardo del padre de Pierce. Pierce pretende rendirse, pero el resto del grupo le pide que no lo haga, y se ofrecen a ayudarlo a derrotar a su mediohermano y darle a Pierce el premio gane quien gane.

Llegan a un pueblo dentro del juego, donde Abed conoce a un NPC (*non-playable character*, personajes que están en los videojuegos solo para que el jugador interactúe con ellos) y se enamora de ella. Es un ser hecho de código informático sin sentimientos y

con cantidad ingente de información, es perfecta para él. El resto del grupo entra en varias casas a buscar objetos y sacar información de otros NPC, con lo que vemos elementos clásicos de RPG (*role-playing videogames*): menús desplegados para las conversaciones con los NPC, inventario para guardar objetos, pociones que dan más poder, pasadizos secretos escondidos en *easter eggs* en cuadros... Incluso hay un guiño a uno de los *easter eggs* más famosos de la historia de los videojuegos. Cuando Hilda habla con Hilda (su novia) entre las opciones de diálogos podemos ver los pasos que hay que seguir para capturar a Missigno en *Pokémon rojo* y *Pokémon azul*.

Shirley y Annie subvierten las expectativas respecto al medio cuando hablan con un herrero para comprar armas y, por accidente, le prenden fuego a su casa con una antorcha. Deciden esconder el cadáver y buscar a ver si hay más testigos en la casa para deshacerse de ellos, lo cual nunca pasaría en un videojuego. Están aplicando la lógica del mundo real a este mundo virtual, donde normalmente es imposible herir a un NPC y las opciones prefabricadas no te darían tanta libertad, pero aquí se satiriza sobre qué pasaría si le pasara a alguien real.

Gilbert aparece una vez más y les vuelve a derrotar, y todos vuelven a empezar de cero, menos Abed, que se había quedado con Hilda en la aldea. Tras recorrer un mapa lleno de niveles, el grupo alcanza a Abed, y ve que ahora la aldea es un palacio, y que él y Hilda han tenido cientos de hijos. Abed ha aprendido a hackear el juego, y puede implantarles comandos a sus “hijos” para que construyan lo que él quiera.

Mientras, en el último nivel, Gilbert ha derrotado a la versión virtual de su padre, pero el término de la herencia estipula que en caso de que ganara él, solo podría recibir el dinero y los bienes con la condición de que nunca hiciera público su parentesco, lo cual le enfurece. En ese momento, llega Pierce con sus amigos y el ejército de descendientes virtuales de Abed, que derrotan con facilidad al patriarca de los Hawthorne. Pierce incluso se toma la libertad de montar encima de una bomba que arroja a la cara del avatar de su padre, terminando el videojuego con una referencia a *¿Teléfono rojo?, volamos hacia Moscú* (*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, Stanley Kubrick, 1964).

Sin embargo, Pierce decide darle la herencia a su hermano Gilbert, que al haber sido el asistente de su padre durante treinta años, cree que se lo merece más que él. Gilbert se lo agradece, y ambos hacen las paces.

El juego en sí es una mezcla entre juegos de plataforma como *Super Mario* o *Sonic*, y juegos RPG, como *Pokémon* o *Zelda*. Es todo un revuelto de referentes de géneros de videojuegos, pero teniendo siempre en mente que el objetivo es homenajear los inicios del medio, que es lo único que una persona anticuada como Pierce (y su difunto padre) conocen. Aun así, la serie no se libra de sus referencias fílmicas, como el ya citado homenaje a *¿Teléfono rojo?, volamos hacia Moscú*, ya que aunque en *Community* se haga un episodio dedicado a los videojuegos de 8-bits, los guiños fílmicos forman parte de su ADN. Una vez más, la batalla por la herencia y la estética de videojuego no es un mero macguffin, sino que sirve para que Pierce y Gilbert se conozcan y unan lazos.

El último episodio animado de la serie (escrito por Dino Stamatopoulos y dirigido por Rob Schrab) es “G.I. Jeff” (5x11), donde, al igual que en el navideño el cambio de formato se justifica con una crisis nerviosa de Abed, este se justifica con una sobredosis de Jeff, que al cumplir cuarenta años tiene miedo a envejecer y se imagina un mundo propio basándose en una de las series de su infancia: *G.I. Joe* (Ron Friedman, 1983-1986). Es, en cierto modo, una secuela espiritual de “Abed’s uncontrollable Christmas”.

Este episodio también empieza directamente animado sin explicación alguna, y vamos descubriendo poco a poco cuál es la situación en el mundo real. Vemos primero una misión corriente del comando de G.I. Joe, en la que aparecen los personajes de *Community* animados luchando con ellos. Cuando el villano (Destro) intenta escaparse, Jeff decide asesinarle en el aire, lo cual deja boquiabiertos al resto de dibujos animados, tras lo que se da paso a la *opening*: una recreación simplificada de la original de *G.I. Joe*, pero añadiendo los personajes de *Community*, y cambiando parte de la letra. El narrador ya no explica en profundidad la trama de la serie, sino que lo reduce a “los malos son serpientes y los buenos son gente del ejército”.

Tras el asesinato, Jeff, Britta, Annie y Shirley son llevados ante un consejo de guerra, ya que nadie ha matado nunca a nadie en el mundo de G.I. Joe, y son condenados a la cárcel. Allí, además de conocer a distintos bocetos de personajes rechazados, conocen a Abed,

quien está caricaturizado como un estereotipo indio y afirma que lo que conocen como “vida” es solo una serie de dibujos animados para niños, lo cual Jeff encuentra absurdo, ya que si lo fuera, tendrían en ese mundo una palabra para “dibujos animados” (que aparentemente no tienen), y habría menos movimiento, menos detalle, y menos sincronización en los labios (obviamente, al destacar Jeff esto, vemos como se cumple todo).

Abed insiste en un mundo con tres dimensiones y al menos 65 colores (el mundo real), y les cuenta que se ha infiltrado en una base de Cobra llamada Greendale, y ha vuelto con un tesoro: una figura de acción de G.I. Joe, que está mejor animada que el resto de personajes. Jeff tiene problemas escuchando esto, y le causa dolor físico. Se desmaya, y vemos un anuncio en imagen real de niños jugando con el *merchandising* de la serie.

Al despertar, sigue siendo animado y sigue estando en la celda. Abed afirma que ha tenido una conexión con el mundo no-animado (lo cual niega) pero por un breve momento oye a las verdaderas Annie y Britta hablándole desde el mundo real.

En la base de Cobra, vemos a los villanos celebrando el funeral de Destro (el primer funeral que han tenido nunca) y extrañados por su muerte, ya que llevan veinte años disparándose entre ellos y fallando.

Jeff y los demás consiguen escapar, asesinando por el camino a varios soldados de G.I. Joe por accidente, mientras que ellos no pueden ni rozarles. Abed explica que no pueden hacerles daño al ser solo personajes de una serie animada hecha para vender muñecos, lo cual niega Jeff, mientras les pide irónicamente a sus compañeros que se monten en el nuevo helicóptero-submarino con misiles dobles, un claro emplazamiento publicitario. Sin embargo, al oír hablar de Greendale otra vez, tiene otra crisis y se desmaya, tras lo cual vemos otro anuncio, donde esta vez los muñecos son de los personajes de *Community*, y el narrador comenta la trama del episodio. Al volver en sí, Jeff tiene una breve visión del mundo real, donde sus compañeros le rodean y él está tumbado en una cama.

Se cuelan en Greendale, derribando guardias haciendo el mismo movimiento una y otra vez (una crítica a las compañías animadas que reutilizaban los mismos fotogramas una y

otra vez), mientras vemos a los villanos pidiéndole a su jefe (el decano) un aumento de sueldo, ya que ahora que pueden morir, deberían cobrar un salario mayor, en vez de destinar ese dinero a diseñar cada semana nuevos vehículos para poder anunciarlos. Allí, el comando de Jeff lucha contra Chang, quien está caracterizado como un karateka musculoso, y hace una táctica de evasión creando múltiples dobles suyos, que destruyen con facilidad al atacar al Chang que se encuentra en el centro. Llegan sin problemas a su sala de estudio, donde Jeff empieza a recordar quién es y se da cuenta que todo es una fantasía, a lo que Abed contesta que si Jeff está alucinando algo tan guay, es que debe haber algo que esté mal, y explica que están en un mundo con tres capas de realidad: la animada, la de anuncios de juguetes (donde le controla su “yo” infantil), y la del mundo real.

Proponen ayudar a Jeff a escapar de su delirio usando una mochila propulsora de juguete, y sosteniéndose en la falta de lógica interna del mundo de *G.I. Joe*, pero Jeff no quiere salir de ahí. Prefiere vivir en su mente que aceptar que tiene cuarenta años. Aprovechando su indecisión, Cobra y G.I. Joe se unen y le capturan, al darse cuenta que no se pueden matar entre ellos y tener de enemigo común el comando inmortal de Jeff. Jeff se da cuenta que el formato animado tiene sus limitaciones, y no podrá experimentar cosas de la vida real, y escapa diciéndole a los villanos que va al baño. Al darse cuenta de que los dibujos animados no pueden ir al baño, mandan a sus secuaces a que le ataquen, y se enfrentan en una batalla en la que una vez más se usan animaciones recicladas en bucle. Finalmente, llega al mundo real, tras pasar por el mundo de anuncios de juguetes y enfrentarse a su “yo” de diez años. Se despierta en una cama de hospital, donde le explica a sus amigos sus inseguridades sobre su edad, pero le convencen de que no se preocupe solo por un número, y terminan abrazados y riendo, un clásico tópico de *sitcom* donde todo vuelve a la normalidad al final y todo se soluciona con un abrazo.

Aunque el homenaje aquí es a *G.I. Joe*, es solo una muestra representativa de las series animadas de su década, lo importante es que fuera una serie animadas de los años 80, para que Jeff pueda sentirse nostálgico, que tenga animación más “tosca” que la contemporánea para poder hacer chistes de ello, y que tenga anuncios de muñecos para poder exponer mejor el tema del episodio, la crisis de los 40 de Jeff (el narrador anuncia los muñecos con frases como “*Everything sold separately. Everyone dies eventually.*”).

Nobody gets out alive”). Es destacable también el hecho de que sea una serie violenta pero en la cual nadie se hace daño realmente, pues representa lo que quiere Jeff: volver a tener 10 años (como el niño del anuncio) y vivir en un mundo donde nadie crece, nadie se hace daño, y nada cambia. Este mundo lleno de violencia e insensibilizado de violencia, es el marco perfecto para el tema del episodio. Se bromea sobre la calidad de los dibujos de la época, pero también se formula la tesis del problema de Jeff sobre los límites y posibilidades de este medio.

8.3 *Community* y el terror

El primer episodio ambientado en Halloween es “Introduction to statistics” (1x07, emitido originalmente el 29/10/09), dirigido por Justin Lin y escrito por John Pollack y Tim Hobert. No es un episodio que aproveche el potencial de la serie de mezclar géneros para contar una historia distinta, así que no entraré en detalles en la trama, pero si tiene un par de detalles dignos de mención, ya que según expone Dan Harmon en el audiocomentario del episodio, este fue el primer capítulo donde gracias a la dirección de Justin Lin pudieron darse cuenta del potencial que tenía la serie a nivel de cámara.

Por ejemplo, la realización es consecuente con los disfraces de los personajes: Jeff está vestido de vaquero, así que la cámara se fija en sus espuelas cuando anda como si fuera John Wayne, y se añaden pequeños compases de bandas sonoras de *western* cuando entra en escena. Por su parte, Abed está disfrazado de Batman, y se comporta como tal: usa la entonación que le da Christian Bale al personaje, usa frases cortas, se comporta como un héroe, y cierra el episodio narrando su “lucha contra el crimen” al estilo del propio Batman al final de *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008).

En el episodio, Pierce tiene alucinaciones al tomar una droga, las cuales se muestran con POV subjetivos de la habitación moviéndose, y con imágenes superpuestas de Annie bailando en miniatura en la sala. Decide encerrarse bajo un fuerte hecho con sillas de madera, y Jeff habla con él intentando convencerle de que salga. La construcción colapsa, y es Abed quien, comportándose como Batman, los salva heroicamente, en una escena rodada a cámara lenta como si se tratara de una secuencia de una película de acción.

Aunque todos estos detalles no parecen relevantes, son fundamentales para construir la base de lo que se convertiría *Community* en el futuro.

El siguiente episodio de terror es “Epidemiology” (2x06, emitido originalmente el 28/10/10), un episodio escrito por Karey Dornetto y dirigido por Anthony Hemingway que desde un principio reorganiza la introducción de la serie para darle un toque más terrorífico: la sintonía tiene ligeros toques de aullidos y relámpagos, mientras que los dibujos del comecocos están llenos de motivos de Halloween como telarañas, vampiros y robots asesinos.

Aquí, el grupo de estudio asiste disfrazado de distintos personajes a la fiesta de Halloween de Greendale, donde no dejan de sonar éxitos del grupo pop sueco ABBA. Abed y Troy están vestidos respectivamente como un xenomorpho y como Ellen Ripley con el exoesqueleto de *Aliens: El regreso* (*Aliens*, James Cameron, 1986) y recrean escenas de la película para intentar (con poco éxito) conquistar chicas, lo cual hace que Troy se enfade y cambie su disfraz por uno de Drácula Sexy. Mientras, Pierce enferma al comer carne intoxicada en la fiesta, y Annie pide ayuda a Rich, un doctor estudiante de Greendale con el que Jeff no se lleva demasiado bien. Cada vez caen más estudiantes enfermos, y la cosa se pone serie cuando Pierce muerde a un estudiante y este empeora a un ritmo más alarmante.

Todo esto sucede porque el decano, para ahorrar dinero, ha preparado para la fiesta unos tacos hechos con lo que él creía que eran raciones de carne para el ejército, pero resultaba ser un arma biológica militar experimental, que Rich explica como un patógeno relacionado con la rabia que causa hiperagresividad. Inevitablemente, se desata un ataque *zombie*, y cuando Abed señala que tienen compañía (destacando él mismo ese cliché: “*I hate to be the 'we've got company' guy, but...*”) el grupo de estudio huye hacia la sala de estudio al ritmo de “Dancing queen”, que empieza a sonar más alto en el momento del ataque. Mientras, el decano, bajo las órdenes del ejército (una fuerza omnipresente en cualquier película de muertos vivientes), pone la fiesta en cuarentena y encierra a los alumnos hasta que llegue la autoridad.

En la sala de estudio, vemos a través de las persianas al grupo de infectados atacando, como se ve en películas como *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968), y Rich pide al grupo que si alguien ha sido mordido, no

se encierre con ellos, pues pone en peligro a todo el grupo. Obviamente, Rich ha sido mordido y lo oculta para intentar sobrevivir, como es común en el género. Al describirle a los demás los síntomas, la cámara recorre la habitación señalando a los personajes, que se miran los brazos con miedo de ser ellos un infectado sin saberlo, como se ve en películas como *La cosa* (*The Thing*, John Carpenter, 1982). Britta y Rich se revelan como infectados, y el grupo escapa por una ventana haciéndole frente a los “zombies” con un plan: encontrar el termostato para bajar la temperatura del edificio y matar el virus del que son víctima sus compañeros. Chang decide tirar su zapato de patinadora a uno de ellos, afirmando, como ha visto en tantas películas, que hay que destruir el cerebro.

Escapando, los que no son atrapados se dividen: Chang y Shirley se esconden en el baño, y, como ya los pasó a Jeff y Britta, siguen el cliché de tener relaciones al verse en una situación desesperada donde creen que pueden morir. Por su parte, Jeff, Abed y Troy escapan al sótano, donde se encuentran un gato que no deja de saltar de un lado a otro y asustarles, parodiando los animales que distraen al protagonista cuando hay una escena de tensión. Jeff es capturado persiguiendo al gato, y deja a Abed y Troy solos, que llevan todo el día discutiendo porque Troy siente que estar con Abed le hace ser más friki, pero cuando Abed se sacrifica para que Troy pueda escapar, entiende que su amistad es más importante. Mientras escapa, Abed verbaliza algo que el espectador ha debido darse cuenta: el único miembro del grupo de estudios que ha sobrevivido es un chico negro (“*Troy, make me proud: be the first black guy to make it to the end*”).

Troy, decidido a bajar la temperatura, se pone de nuevo el exoesqueleto de Ripley en un momento que debería ser épico, al aceptar su nueva forma de ser y usar algo que le enseñó Abed para abrirse paso, pero fracasa estrepitosamente, creando una subversión de las expectativas del espectador. Aun sin traje, y con música de ABBA todavía sonando, Troy es mordido por Abed (siguiendo el tópico de la persona que cree que su mejor amigo no le va a atacar aun siendo *zombie*) y se convierte en uno de ellos poco después de lograr bajar la temperatura. Finalmente, todos se curan de la infección y no recuerdan nada de lo ocurrido, y el ejército atiende los enfermos al tiempo que Troy y Abed se van a ver una película pero no de *zombies*, ya que no les apetece nada con mucha acción.

El episodio entero es un claro homenaje al género *zombie*, al que se le ha dado un contexto “realista” para poder ser integrado en la serie de forma orgánica, y está repleto de lugares

comunes del género: masas de infectados mordiendo a la gente, alguien que señala que tienen compañía refiriéndose a un peligro, una persona que se encierra con otros habiendo sido mordido, civiles apuntando al cerebro a *zombies*, sexo en situación apocalíptica, un gato que no hace más que molestar a gente concentrada en una misión, gente que cree que su mejor amigo no ha cambiado al convertirse... Pero también se invierten los clichés: suena música pop alegre en momentos donde debería acompañar una banda sonora más siniestra, la pistola de Chejov (el traje que se nos prometió como algo importante) no funciona, y el chico negro es el último en morir.

Aun así, una vez más se usa esta ambientación de peligro extremo para explorar la amistad entre Troy y Abed, y como Troy nota que Abed le está cambiando pero finalmente decide que pasárselo bien con un amigo es mejor que ser popular. También da lugar al arco de temporada de Shirley y Chang, pues Shirley se queda embarazada y no sabe si el padre es Chang o su exmarido, y si no fuera por esta situación de fin del mundo, Shirley y Chang nunca se habrían acostado, por lo que no existiría este dilema.

Escrito por Dan Harmon y dirigido por Tristan Shapeero, “Horror fiction in seven spooky steps” (3x05, emitido originalmente el 27/10/11) usa la *opening* la de Halloween a la que nos tienen acostumbrados, y tiene una estructura que recuerda a un especial de La casa árbol del terror (Treehouse of Horror) de *Los Simpson*, que suelen tener tres diégesis independientes y no-canónicas unidos por un relato externo donde varios personajes cuentan esas historias, que normalmente parodian películas populares.

En *Community*, el hilo común es que Britta, que está estudiando psicología (para disgusto de todos, que no la toman en serio como psicóloga) les ha hecho unos tests de personalidad para un proyecto de clase, y ha descubierto que alguien del grupo podría tener tendencias homicidas (en esta escena, hay un macabro destello que acompaña la revelación, pero resulta ser solo que las luces de la facultad no funcionan bien por falta de pago). Por desgracia, los test eran anónimos, así que con la ayuda de Jeff, decide hacer que cada miembro del grupo cuente una historia de terror, para ver quién parece tener más tendencias psicópatas.

Las historias están ambientadas principalmente en una cabaña abandonada, pero cada historia tiene diferencias significativas, según los gustos y tics cómicos de cada personaje.

Obviamente, el hecho de ambientar las historias en una cabaña no es accidental: es un conocido cliché del género de terror, que se inició con películas como *Posesión infernal* (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1981) donde un grupo de adolescentes van a pasar un fin de semana a una cabaña pero despiertan por accidente un mal ancestral que les acaba asesinando a todos uno a uno. Otro ejemplo significativo de este cliché es la película acertadamente titulada *La cabaña en el bosque* (*The Cabin in the Woods*, Drew Goddard, 2012), con la misma trama que *Posesión infernal*, pero donde se revela que los jóvenes son observados y estudiados a lo Gran Hermano, y que todo es parte de un plan para alimentar a unos dioses primigenios que deben ser saciados con sacrificios que se rigen por los tópicos del cine de terror.

Con sospechas de que el test era de Abed, Britta narra la primera historia y atenta a las reacciones del grupo: una pareja “adolescente” (representada por Jeff y Britta) están besándose en un coche, cuando en la radio anuncian que hay un asesino suelto. Jeff sale a investigar a regañadientes (él mismo comenta el estereotipo de que no le presta atención a la noticia porque está cachondo), y es asesinado por un personaje enmascarado y llevando un garfio, que recuerda a villanos de películas como *Halloween* (John Carpenter, 1978) o *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980). Es común en las películas de terror que las víctimas sean adolescentes inconscientes que se preocupan más por el sexo que por su seguridad.

De vuelta al mundo real, Britta le pregunta a Abed qué le parece la historia, y Abed afirma que no se preocupó por la seguridad de los jóvenes, lo cual hace pensar a Britta que no le preocupa la salud humana, pero Abed explica que se refería a que no se preocupó por ellos como personajes a nivel narrativo, pues según él los personajes se pusieron deliberadamente en una situación peligrosa, y al ser advertidos del peligro, el protagonista sale del coche. Según su punto de vista, señala que hay personajes que merecen morir si carecen de sentido común o instinto de supervivencia, ya que toman decisiones que el espectador no tomaría. Dicho esto, procede a contar como sería su historia de Halloween perfecta:

Este segmento ya está ambientado directamente en una cabaña de madera, y los personajes (representados por Abed y Britta) comentan que una cabaña es más seguro que un coche en las afueras, como si fueran los años 50 (criticando las películas de monstruos

de esa década), y encienden la radio por si ha pasado algo relevante. Tras unos minutos de música, el reportero anuncia que se ha escapado un asesino del manicomio, y Britta y Abed deciden hacer lo más sensato y ponerse de espaldas el uno al otro sujetando cuchillos y mirando a las puertas por si aparece el asesino mientras esperan a la policía.

Aunque la versión de Abed es más realista y tiene menos agujeros de guion, es claramente menos disfrutable para el espectador. Todo el mundo sabe que cuando enciendes una radio no es lo normal que suena la noticia que quieres oír al segundo, pero no es viable que dos personajes escuchen una melodía de varios minutos antes de la noticia, pues el espectador se aburriría. La historia de Abed demuestra que para hacer cine de terror el espectador debe tener suspensión de incredulidad, dejar de lado su sentido crítico y no ir apuntando todos los fallos que encuentra, pues las pequeñas casualidades como que la noticia salga en el momento justo, o que los personajes no actúen razonablemente y se metan de lleno en situaciones peligrosas, es lo que hace que funcione el género, y la falta de esos elementos, es lo que hace que falle la narración de Abed.

La siguiente en contar una historia es Annie, quién al estilo de la saga *Crepúsculo* (*Twilight*) cuenta una historia en la que un apuesto vampiro (representado por Jeff) corteja a una joven maestra (representada por Annie) con intención de devorarla. Los trajes victorianos y los planos detalle del cuello de Annie mientras Jeff le mira con lujuria son reminiscentes de la leyenda de Drácula, o de alguna de sus muchas adaptaciones. El vampiro y la profesora viven un breve romance donde ella le enseña a leer a él, pero la criatura de la noche no puede resistirse e intenta atacar a la maestra, no sin antes llevarse una sorpresa: ella es una mujer lobo, que decide devorar al vampiro por egoísta, todo ello narrado de la forma más brutal y sangrienta posible.

Toda la crónica es un homenaje a los libros de Stephenie Meyer y a las películas basadas en sus libros, de las cuales Annie, como joven chica sobresaliente de 21 años era parte del público objetivo cuando estos relatos de fantasía romántica centrados en vampiros y hombres lobo estaban de moda.

Britta está visiblemente preocupada por el poco interés por la vida humana que tenía el relato de Annie, pero Troy la interrumpe antes de que pueda decir nada y decide que es su turno.

En la historia de Troy, dos pilotos (representados por Troy y Abed) tienen un accidente de avión y le piden ayuda a un científico (representado por Pierce) que vive en una cabaña alejada en un bosque, pero ante su sorpresa, el científico los droga y hace experimentos con ellos, como coserlos juntos. No obstante, los pilotos descubren que tienen poderes psíquicos al estar unidos, y se vengan de su torturador. Es una parodia del cliché del científico loco, en el cual el villano lleva bata blanca, tiene el pelo alborotado, y realiza experimentos que están fuera de lo éticamente aceptable.

Pierce, obviamente alterado por cómo ha salido parado en el relato de Troy, cuenta una historia donde él es el héroe: ataviado como el difunto Hugh Hefner, y con las chicas del grupo en camión como su séquito personal, un millonario (con el rostro de Pierce) recibe en su cabaña la visita de dos asaltantes estereotipos (Troy y Abed), a los que vence sin esfuerzo alguno para luego irse a tontear con las chicas. Cuando en la sala de estudio, el grupo le dice que eso ni siquiera era un cuento de fantasmas, Pierce dice que después de eso troceó los cadáveres de los ladrones.

Shirley, dispuesta a contar una verdadera historia del bien contra el mal, empieza la suya: un grupo de jóvenes (es decir, los jóvenes del grupo: Jeff, Britta, Annie, Abed y Troy) están en una cabaña escuchando *heavy metal* y drogándose, cuando de repente el cielo se vuelve completamente rojo y ven en la ventana tornados de ranas y enjambres de langostas. Britta sale a investigar, y vuelve completamente envuelta en sangre, cuando la radio anuncia que ha llegado el fin del mundo y toda la gente buena ha ascendido al cielo y aparece el diablo (representado por el decano, como si estuviera llevando uno de sus vistosos disfraces) lanzando amenazas con una diadema de cuernos y un tridente de plástico. “Shirley” aparece desde el Cielo para expulsar momentáneamente al demonio, pero se vuelve al Paraíso por haberse reído de ella todos estos años por ser cristiana, dejándolos a merced de Satanás, que vuelve con una motosierra.

Aunque es claramente una historia moralizante de Shirley basada en el libro del Apocalipsis de La Biblia, sigue conteniendo los elementos fundamentales que se homenajean en este episodio: jóvenes descuidados, una cabaña en el bosque, una radio que convenientemente anuncia lo que los personajes necesitan oír... Y aparece un elemento nuevo, la motosierra del villano, que aparece en clásico como la ya mencionada

Posesión infernal o *La matanza de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974).

El grupo de estudio se harta del juego y se marcha camino a una fiesta de Halloween, pero Britta les para y les cuenta la verdad, que les estaba estudiando para determinar si uno de ellos es peligroso. Tras discutir sobre el tema, se dan cuenta que Britta ha corregido al revés los tests de personalidad, y no hay una persona loca entre los siete del grupo, sino que hay una persona cuerda entre los siete. Por el bien del grupo, eligen no descubrir quién es para poder pensar todos que no tienen ningún problema, pero la cámara revela que la persona más mentalmente estable es de quién menos sospechaba: Abed.

Cada versión tiene sus diferencias: Britta narra la historia muy torpemente sin saber expresarse, Abed de una forma robótica que no parece natural, Annie cuenta un relato basado en una saga que le gusta, Troy cuenta una historia infantil, Pierce fantasea con su vida en su segmento, Shirley aprovecha para dar un sermón religioso... El episodio sirve para demostrar que la misma historia puede variar mucho dependiendo del prisma desde el que se mire, pero todas se basan en elementos del *slasher*, un subgénero de terror caracterizado por estar protagonizado por jóvenes teniendo sexo prematuro y siendo descuidados, que acaban asesinados por un psicópata con armas afiladas.

A nivel de referencias, además de las ya mencionadas al *slasher*, Troy referencia el anterior especial de Halloween cuando dice que el decano ha traído carne para tacos del ejército, y hay un guiño muy curioso a otra película de Halloween: este es el tercer episodio donde alguien dice la palabra "*Beetlejuice*", siendo los otros episodios "Communication studies" (1x16 emitido originalmente el 11/02/10) y "Cooperative calligraphy" (2x08, emitido originalmente el 11/10/10), tras lo cual aparece andando casualmente un extra disfrazado del protagonista de dicha película, cuyo característica principal era que aparecía cuando alguien decía su nombre tres veces.

9. Conclusión

Community se aleja de los arquetipos de la *sitcom* clásica (salvo cuando los abraza y referencia conscientemente) al ser demasiado rápida, autorreferencial, metatextual, y contar con una visión demasiado personal de su creador: es un rasgo de la hipertelevisión, donde cada vez se ve más y más la autoría en la televisión. En su lugar, homenajea otros géneros, referencia o cita otras obras de la cultura *pop*, no como parodia o como estética, sino como forma de acelerar arcos de personajes o adelantar la trama: es la forma que tiene la serie de conectar con su público.

La pérdida de las risas enlatadas y del set a tres cámaras es liberador, y es parte de lo que facilita que se pueda mezclar tan bien con otros géneros sin que choque al espectador, y pueda mostrar con facilidad un aspecto cinematográfico (no es casual que varios directores que empezaron en esta serie de comedia estén a cargo de películas de acción de gran presupuesto), por lo que la hibridación al producirse también a un nivel visual, se da en forma y fondo.

Aun así, nunca deja atrás el hecho de que es principalmente una comedia, y también debe servir sus convenciones. Sigue siendo una *sitcom*, pues sigue sus rasgos de producción como el formato, la duración y la emisión, dentro de la franja de comedia de la NBC. Pero al igual que el resto de géneros, la *sitcom* también tiene que evolucionar con el tiempo y ampliar sus límites, y esto es una *sitcom* del siglo XXI con nuevas normas, más creatividad, menos límites, y un uso prominente de niveles metatextuales, que es un rasgo característico de la nueva comedia. También, al igual que en muchas comedias coetáneas, se deja atrás la familia como núcleo central para reemplazarlo por un grupo de amigos muy unidos, su equivalente moderno.

Gran parte de estas hibridaciones se dan gracias al personaje de Abed, que insiste en afirmar que su vida parece una serie de televisión, pero todos los personajes de la serie están completamente comprometidos a los eventos, nadie los cuestiona ni los critica: aceptan que pueden ocurrir de forma espontánea en Greendale. Este tipo de hibridaciones y homenajes a otros géneros, sirven para poner las dinámicas de personajes bajo presión,

y llevar las relaciones al límite, para que los personajes crezcan bajo estas situaciones y aprendan algo. Es la historia lo que dicta el estilo de la historia, y no al revés.

Cuanto más transcurre la serie, no es solo Abed quien da lugar a estas situaciones. Él aprende a tener los pies en la tierra gracias a los demás, pero ellos también aprenden a dejarse llevar por su imaginación más, llegando a ocurrir momentos donde es Jeff por ejemplo quien se imagina su vida como una serie de dibujos animados al tener una crisis emocional, al igual que le pasó a Abed en temporadas anteriores.

A pesar de que todas estas sean historias de género, *Community* consigue contar, al fin y al cabo, historias movidas por personajes y no por la trama, con relatos que, aunque parecen fantásticos, son realistas en el contexto en el que se mueven los personajes. Aunque se hagan chistes sobre los personajes, nunca se sacrifica su desarrollo para una broma, sino que se entiende y se respeta que es importante que se conozca la manera de pensar de estos personajes, por muy estereotípicos o unidimensionales que parezcan.

Las referencias son tanto específicas a películas homenajeadas como de clichés frecuentes de cada género, y cada espectador, que si es fan de *Community* normalmente es fan del cine de género, cuenta con un contexto propio, donde conoce las referencias y homenajes. *Community* absorbe y cuestiona incontables elementos de la cultura pop para reformularlos dentro de su mundo, y usa la intertextualidad no como guiño al fan, sino como vehículo.

Cada género tiene sus reglas, y dependen de ellas para construir historias, por lo que una misma historia puede ser contada de forma diferente según el género aplicado. La mezcla de géneros aquí no es aleatoria, pues tiene siempre una función particular en cada episodio, que depende completamente de las reglas del género elegido para poder funcionar. La ficción no debe forzar los géneros, sino saber aprovechar sus convenciones.

Sin entrar a analizar géneros que se han quedado atrás, como la fantasía épica, el documental, el musical, la aventura espacial... El análisis de la acción, la animación y el terror son una muestra representativa de los episodios de género de la serie, y más teniendo en cuenta que dentro de cada género podemos encontrar otros: En el análisis de acción (usando de hilo entre ellos los episodios de la serie donde juegan al *paintball*),

encontramos también *western*, *space opera* y espionaje; en animación, encontramos *stop-motion* navideña, anime, videojuegos de plataformas y *RPG*, y series de animación bélica; y en terror podemos encontrar *slasher* y supervivencia *zombie*. Es una muestra de lo moldeable que es la serie, y de cómo un género no es excluyente sino que puede y suele estar unido a otro. Con el uso de premisas fantásticas, clichés de géneros, y referencias intertextuales, *Community* explora y comenta su propia situación como serie de televisión.

La existencia de series así es la prueba de que no solo los dramas televisivos están ganando poder a la gran pantalla, sino que en comedia también se da la autoría del creador y se da lugar a experimentos artísticos. Es el nuevo paso evolutivo en la generación de la hipertelevisión, que llega a todos los formatos televisivos.

10. Bibliografía

- Barnett, T., & Kooyman, B. (2012). Repackaging Popular Culture: Commentary and Critique in Community. *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, 109-134.
- Cappello, G. (2014). La hipertelevisión y el nuevo drama televisivo. *Contratexto (Universidad de Lima)*.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Paidós Ibérica.
- Creeber, G. (2001). INTRODUCTION: WHAT IS GENRE? Genre Theory. En G. Creeber, *The Television Genre Book*. Londres: British Film Institute.
- Guarinos, V., & Gordillo, I. (2011). "Kate, we have to go back". Idas y vueltas de las nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión. En M. Á. Pérez-Gómez, *Previously On: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (págs. 367-383). Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- López, N. (2008). *Manual de guionistas de comedias televisivas*. Madrid: T&B Editores.
- Padilla, G., & Requeijo, P. (2010). La sitcom o comedia de situación: orígenes, evolución y nuevas prácticas. *Fonseca, Journal of Communication*.
- Raftery, B. (2011). How Dan Harmon Drives Himself Crazy Making Community. *Wired*. Fecha de acceso: 21-08-2018.
- Raya Bravo, I. (2012). El genre mixing en la ficción televisiva norteamericana: el caso de Joss Whedon. *Comunicación : revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 10, 396-411.
- Rey, E. (2011). Are you 'avin' a laugh?" El Post-Humor y la nueva sitcom. En M. Á. Gómez, *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (págs. 167-180). Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

Sander, J. (2012). *The television series Community and Sitcom*. Karlstad University, Faculty of Arts and Education. Karlstad.

Scolari, C. (2008a). Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social. Diálogos de la comunicación*.

Scolari, C. (2008b). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona. Gedisa.

Filmografía

¿Teléfono rojo?, volamos hacia Moscú (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Stanley Kubrick, 1964).

28 días después (28 Days Later, Danny Boyle, 2002).

Aliens: El regreso (Aliens, James Cameron, 1986)

Anomalisa (Charlie Kaufman & Duke Johnson, 2015).

Battle royale (Kinji Fukasaku, 2000).

Arma fatal (Hot fuzz, Edgar Wright, 2007).

Bienvenidos al fin del mundo (The world's end, Edgar Wright, 2013).

Capitán América: El soldado de invierno (Captain America: The Winter Soldier, 2014).

Ciudadano Kane (Citizen Kane, Orson Welles, 1941).

El bueno, el feo y el malo (Il buono, il brutto, il cattivo, Sergio Leone, 1966).

El caballero oscuro (The Dark Knight, Christopher Nolan, 2008).

El caso Bourne (The Bourne Identity, Doug Liman, 2002).

En busca del arca perdida (Raiders of the Lost Ark, Steven Spielberg, 1981).

Fast & Furious (Justin Lin, 2009).

Halloween (John Carpenter, 1978).

Indiana Jones y el templo maldito (Indiana Jones and the Temple of Doom, George Lucas, 1984).

La cabaña en el bosque (*The Cabin in the Woods*, Drew Goddard, 2012).

La cosa (*The Thing*, John Carpenter, 1982).

La guerra de las galaxias, (*Star Wars*, George Lucas, 1977).

La muerte tenía un precio (*Per qualche dollaro in più*, Sergio Leone, 1965).

Los juegos del hambre (*The Hunger Games*, Francis Lawrence, 2012).

Matrix (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachoski, 1999).

Misión imposible (*Mission: Impossible*, Brian de Palma, 1996).

La jungla de cristal (*Die Hard*, John McTiernan, 1988).

La matanza de Texas (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974).

La noche de los muertos vivientes (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968).

Polar Express (*The Polar Express*, Robert Zemeckis, 2004).

Por un puñado de dólares (*Per un pugno di dollari*, Sergio Leone, 1964).

Posesión infernal (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1981).

Rambo: Acorralado (*First Blood*, Ted Kotcheff, 1982).

Rápida y mortal (*The Quick and the Dead*, Sam Raimi, 1995).

Rudolph, el reno de la nariz roja (*Rudolph the Red-Nosed Reindeer*, Larry Roemer, 1964).

Sr. y Sra. Smith (*Mr. & Mrs. Smith*, Doug Liman, 2005).

Star Trek: más allá (*Star Trek Beyond*, Justin Lin, 2016).

Uno de los nuestros (*Goodfellas*, Martin Scorsese, 1990).

Viernes 13 (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980).

Willy Wonka y la fábrica de chocolate (*Willy Wonka & the Chocolate Factory*, Mel Stuart, 1971).

Zombies party (*Shaun of the dead*, Edgar Wright, 2004).

Series de televisión

Arrested Development (Mitchell Hurwitz, 2003-actualidad). EEUU: Imagine Entertainment/Imagine Television/20th Century Fox Television/The Hurwitz Company/Netflix. Cadena: Fox/Netflix.

Black-ish (Kenya Barris, 2014-actualidad) EEUU: ABC Studios/Khalabo Ink Society/Cinema Gypsy Productions/Principato-Young Entertainment. Cadena: ABC.

Cheers (Glen Charles, Les Charles y James Burrows, 1982-1993) EEUU: Charles/Burrows/Charles Productions/Paramount Television. Cadena: NBC.

Como conocí a vuestra madre (*How I Met Your Mother*, Carter Bays & Craig Thomas, 2005-2014) EEUU: Bays & Thomas Productions/20th Century Fox Television. Cadena: CBS.

Community (Dan Harmon, 2009-2015) EEUU: Sony Pictures Television/Krasnoff Foster Productions/Universal Media Studios (UMS)/Harmonious Claptrap/Russo Brothers/Yahoo! Studios. Cadena: NBC/Yahoo! Screen

Dragon Ball (Tokizō Tsuchiya, Kenji Shimizu, y Junichi Ishikawa, 1986-1989) Japón: Madman Entertainment/Funimation/Manga Entertainment. Cadena: FNS.

Día a día (*One Day at a Time*, 2017-actualidad) EEUU: Act III Productions/Snowpants Productions/Big Girl Pants Productions/Small Fish Studios/Sony Pictures Television. Cadena: Netflix.

El show de Amos 'n Andy (*The Amos 'n Andy Show*, 1951-1953) EEUU: CBS.

Friends (David Crane & Marta Kauffman, 1994-2004) EEUU: Warner Bros. Television/Bright/Kauffman/Crane Productions. Cadena: NBC.

Futurama (Matt Groening & David X. Cohen, 1999-2013) EEUU: The Curiosity Company/20th Century Fox Television/Rough Draft Studios. Cadena: Fox/Comedy Central.

Glee (Ryan Murphy, Brad Falchuk & Ian Brennan, 2009-2015) EEUU: 20th Century Fox Television/Brad Falchuk Teley-Vision/Ryan Murphy Productions. Cadena: Fox.

G.I. Joe (Ron Friedman, 1983-1986) EEUU: Hasbro/Sunbow Productions/Marvel Productions/Toei Animation.

Los Simpson (*The Simpsons*, Matt Groening, Sam Simon & James L. Brook 1989-actualidad) EEUU: Gracie Films/20th Century Fox Television. Cadena: Fox.

Matrimonio con hijos (*Married... with Children*, Michael G. Moye & Ron Leavitt, 1987-1997) EEUU: Columbia Pictures Television/ELP Comunications/Embassy Television. Cadena: Fox/FX.

Me llamo Earl (My name is Earl, Greg García, 2005-2008) EEUU: Amigos de Garcia Productions/20th Century Fox Television. Cadena: NBC.

Modern Family (Christopher Lloyd & Steven Levitan, 2009-actualidad) EEUU: 20th Century Fox Television/Lloyd-Levitan Productions. Cadena: ABC.

New Girl (Elizabeth Meriwether, 2011-2018) EEUU: Elizabeth Meriwether Pictures/American Nitwits/Chernin Entertainment/20th Century Fox Television. Cadena: FOX.

Padre de Familia (Family Guy, 1999-actualidad) EEUU: Film Roman Productions/20th Century Fox Television/Fuzzy Door Productions/Hands Down Entertainment. Cadena: Fox.

Parks & Recreation (Greg Daniels & Michael Schur 2009-2015) EEUU: Open 4 Business Productions/Deedle-Dee Productions/Fremulon/3 Arts Entertainment/Universal Television. Cadena: NBC.

Perdidos (Lost, Jeffrey Lieber, J. J. Abrams & Damon Lindelof, 2004-2010) EEUU: Bad Robot/Touchstone Television/Wass/Stein Productions. Cadena: ABC.

Pokémon (Satoshi Tajiri, Junichi Masuda y Ken Sugimori, 1997-actualidad) Japón: 4Kids Entertainment/The Pokémon Company International. Cadena: TV Tokyo.

Rick & Morty (Dan Harmon & Justin Roiland, 2013-actualidad) Justin Roiland's Solovanity Card Productions/Harmonious Claptrap/Rick and Morty, LLC./Starburns Industries/Williams Street. Cadena: Adult Swim.

Scrubs (Bill Lawrence, 2001-2010) EEUU: Doozer/Towers Productions/Touchstone Television/ABC Studios. Cadena: NBC/ABC.

Seinfeld (Larry David & Jerry Seinfeld, 1989-1998) EEUU: West-Shapiro/Castle Rock Entertainment. Cadena: NBC.

Spaced (Simon Pegg & Jessica Stevenson, 1999-2001) Reino Unido: Big Talk/London Weekend Television/Paramount Comedy Channel. Cadena: Channel 4.

The Big Bang Theory (Chuck Lorre & Bill Prady, 2007-actualidad) EEUU: Chuck Lorre Productions/Warner Bros. Television. Cadena: CBS.

The Office (Greg Daniels, 2005-2013) EEUU: Universal TV/Reveille Productions/Deedle-Dee Productions/NBC Universal Television/Universal Media Studios. Cadena: NBC.

Yo amo a Lucy (I Love Lucy 1951-1957) EEUU: Desilu Productions. Cadena: CBS.