

# **La Posmodernidad Analiza la Sitcom: *Community***

**Autor /a:** Jaime Costas Nicolás

**Profesor/a:** Iván Pintor

**Encrucijadas contemporáneas entre cine, televisión y cómic, primer trimestre, 2013-2014**

**Facultat de Comunicació  
Universitat Pompeu Fabra**

**Resum / Resumen:** Mucho se ha escrito sobre la relación entre posmodernismo y la sitcom *Community*. En el presente ensayo, a través del análisis de dos de sus episodios, no sólo se constata esta relación sino que se postula que en el centro argumental de la serie y en los engranajes que la hacen funcionar se encuentra la propia idea de posmodernismo y las diversas técnicas que han identificado este movimiento cultural.

**Paraules clau / Palabras clave:** · Posmodernismo Community intertextualidad metaficción

**Abstract:** Much has been written about the relationship between the situational comedy *Community* and postmodernism. In this essay, through the analysis of two of its episodes, we not only reassure this connection but we also argue that the narrative center of the show and the engines that make it move forward are the idea of postmodernism itself and the different techniques that have defined this cultural movement.

**Keywords:** Postmodernism Community intertextuality metafiction

## La posmodernidad analiza la sitcom: *Community*

En esta última década, la ficción televisiva está viviendo uno de sus mejores momentos en cuanto a calidad y variedad, gracias a una mayor complejidad narrativa o el uso de nuevas formas y géneros. Ya en los años noventa nos encontramos con los primeros indicios de esta explosión cualitativa, de ahí el nombre *Quality TV*, que vendría más adelante, con ficciones como la lynchiana *Twin Peaks* (1990 - 1991) o el archiconocido caso de la comedia que no trataba sobre nada, *Seinfeld* (1989 - 1998). Es esta última la que abre el camino hacia la renovación de lo que se conoce como sitcom (comedia de situación) al alejarse de la formas de humor convencionales de este formato y centrarse en las manías de sus inadaptados personajes. Es también en *Seinfeld* donde vemos como ficción y realidad se entremezclan por primera vez en este género: Jerry Seinfeld, comediante de profesión, interpreta el papel de un tal... Jerry Seinfeld, también comediante (algo que vemos otra vez en *Louie*). Pero no sólo eso, si no que en el mundo ficticio de la serie, el personaje de Seinfeld es ofrecido por la NBC (cadena que emitía *Seinfeld*), crear una serie sobre sus vivencias llamada *Jerry*. Nace así la primera sitcom posmodernista.

Veinte años después, una serie sobre un grupo de inadaptados que acuden a una especie de universidad de segunda<sup>1</sup>, *Community* (2009 - presente), recoge el testigo de *Seinfeld* como comedia que utiliza técnicas posmodernistas e incluso va más allá: trae estas técnicas al frente y hace de ellas el argumento de sus tramas en vez de estar éstas implementadas dentro de la historia, con el fin de reformular la sitcom. Sin embargo, antes de analizar esta idea cabe recordar qué entendemos por este movimiento: el posmodernismo es un movimiento cultural y artístico posterior, como su nombre indica, al modernismo. Tanto su época como las disciplinas en las que se aplica son confusas debido, principalmente, a que en cada una de ellas se le ha dado un origen distinto (Connor 2004: 17) y por lo tanto, se presenta como un concepto problemático. Afortunadamente, podemos aunar las diferentes definiciones de posmodernismo a través de sus trazos estilísticos en sus diferentes vertientes: el uso de la fragmentación, la mezcla, el caos y el azar como fuentes de creatividad, la utilización de la ironía o la ruptura con las convenciones y los límites pasados son algunos de ellos (Harvey 1989: 43-47). Aunque *Community* utilizará diversos de estos mecanismos<sup>2</sup>, es en la idea de distorsión de los límites y convenciones en el que la serie va a destacar, ya que a lo largo de su recorrido va a cuestionar continuamente qué es una *sitcom* y cuales

---

<sup>1</sup> No creo que tengamos un equivalente en España para designar “community college”.

<sup>2</sup> Por ejemplo, en *Remedial Chaos Theory*, la serie juega con el azar, el caos e incluso los doppelgänger, ya que la trama parte de las diferentes líneas temporales que se abrirían dependiendo del resultado de [una tirada de dado](#), incluyendo una con los dobles siniestros de los protagonistas.

son las reglas que ésta debe seguir. Por lo tanto, la serie intentará modificar, jugar, deconstruir y comentar las convenciones que se han formado alrededor del formato de la comedia de situación a lo largo de su historia, y hará de estas modificaciones la principal temática de la ficción.

La sitcom es probablemente uno de los géneros que menos ha evolucionado desde sus inicios, por lo que sus particularidades son rápidamente identificables: un sistema de producción estandarizado con capítulos cortos, tramas simple y risas enlatadas rodados en sets cerrados que se repiten a lo largo de los episodios; una estructura narrativa clásica con una realización con planos cortos, pocos movimientos de cámara, diversos planos/contraplanos; chistes basados en los diálogos, temática tradicional (familiar o grupo de amigos) y personajes estereotipados (Bonaut 2009: 35). Son estas particularidades con las que *Community* jugará ya desde su planteamiento, con personajes basados en contradicciones (el chico deportista extremadamente sensible, el abogado que no puede ejercer, la chica estudiosa con problemas con las drogas...), estructuras complejas y una realización polimórfica que variará de episodio en episodio. Sin embargo, hay dos mecanismos posmodernistas en los que *Community* destaca principalmente a la hora de transformar la sitcom, la intertextualidad y la metaficción. Estos dos elementos son representados paradigmáticamente en los episodios “Modern Warfare” (1.23) y “Critical Film Studies” (2.19), como veremos a continuación.

### ‘Modern Warfare’ o el episodio de la guerra de paintball

“*Come with me if you don’t want to get paint in your clothes*” - Abed

‘Modern Warfare’ es uno de los primeros episodios de *Community* conocidos como ‘concept episode’, es decir, un episodio que se sale de los standards normales de la serie basándose en un concepto determinado<sup>3</sup>, aunque a medida que la serie evolucionó este tipo de episodios se convirtieron en la regla y no en la excepción. En este caso la idea de partida es un *spoof*, o como prefiere Abed *homage*, a las películas de acción, incluyendo bélicas, thrillers, o cine de zombies. Por lo tanto, el posmodernismo en este episodio es definido a través de su intertextualidad, es decir, a través de la relación que el género sitcom establece con el cine de acción<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Por poner un ejemplo actual sin ser de *Community*, el episodio “The Fly” de *Breaking Bad* en el que sólo salían dos personajes, la mayor parte transcurría en un mismo espacio y se basaba principalmente en el diálogo, dándole un aspecto teatral.

<sup>4</sup> Basándome (y adaptándola a lo audiovisual) en la definición de intertextualidad que Genette nos ofrece en *Paratexts*: “a relation of co-presence between two or more texts (...) most often by the literal presence of one text within another” (1997: 8). Aunque el término que engloba todas las posibles relaciones entre textos según Genette es la transtextualidad (con 5 subcategorías), no entraré en subdivisiones, ya que no es el foco de este trabajo, y me ceñiré al uso del término intertextualidad explicando sus distintos usos.

‘Modern Warfare’ muestra como, después de que el decano de Greendale, este “community college”, (Jim Rash) anuncie una batalla de paintball con un suculento premio para el vencedor, la universidad se sumerge en un completo caos. Pero comencemos por el principio. En el *cold open*, esa entradilla antes de los créditos, tenemos a los personajes reunidos en la sala de estudio comentando el evidente flirteo entre Jeff (Joel McHale) y Britta (Gillian Jacobs), lo cual aprovecha Abed (Danny Pudi), personaje que ve la realidad filtrada a través de la cultura popular, para comprar su dinámica con la de Ross y Rachel de *Friends* o Sam y Diane de *Cheers*. Aquí tenemos nuestro primer ejemplo claro de intertextualidad en forma de cita explícita a personajes de otras ficciones, aunque no le daremos mayor importancia ya que no afecta, más allá de ser un gag referencial, a las reglas de la sitcom. Pero este comentario también tiene un componente metaficticio, ya que hace reflexionar a la audiencia sobre el hecho de que estas comedias incluyen una temática amorosa entre dos o más de sus personajes<sup>5</sup>.

Es en la primera escena después de los títulos de créditos cuando nos damos cuenta de que los standards de la serie han sido modificados. En ella, después del intertítulo “1 hour later”, vemos a Jeff despertarse en su coche y salir de él. Aquí tenemos un *crane shot* que comienza en la puerta del vehículo y se aleja y eleva lentamente hasta revelar, bajo la luz del atardecer, el parking de la universidad completamente desértico y lleno de pintura. Por un lado, esto es una revisión de la secuencia de *28 Days Later* (2002) en la que Cillian Murphy se despierta de un coma para encontrar una Londres vacía. Por otro, vemos el cambio de reglas que comentaba anteriormente. La producción de la serie cambiará completamente a partir de este momento y continuará de este modo hasta el final del episodio: tenemos una luz mucho más tenue y misteriosa, continuos movimientos de cámara, uso de planos largos, exteriores, y cortes muy rápidos entre planos para transmitir el dinamismo del cine de acción. Esta influencia, aleja a *Community* del estilo de la sitcom, y crea una especie de híbrido a nivel visual entre los dos géneros.

Después de esta primera escena, el episodio ofrecerá múltiples referencias a películas o convenciones del cine de acción de diversas formas: tenemos alusiones a frases famosas, “come with me if you don’t want to get paint in your clothes” del “come with me if you want to live” de *Terminator*, piezas de vestuario sospechosamente reconocible, las gafas de que lleva Abed son muy

---

<sup>5</sup> No entraré en detalles sobre el uso de la metaficción, ya que se tratará en el segundo capítulo. Sin embargo, es curioso como *Community* casi no utiliza esta carta del lío amoroso y cuando lo hace, como en *Modern Warfare*, lo incluye dentro de esa ficción de segundo grado que como veremos se creará, por lo que nos queda la duda de si el affaire ocurre como parte de la sitcom o como parte del *homage* a las películas de acción en las que también encontramos normalmente una subtrama amorosa.

parecidas a las del protagonista de la saga de Riddick y el vestuario de Jeff recuerda al John McClane de *Die Hard*, o que cada uno de los tiroteos se base en una película distinta<sup>6</sup>. Además, se utilizan muchos de los clichés de este género: el soldado abatido que cuenta los horrores que ha visto, en este caso a través del personaje del nerd de la escuela Garrett (Erik Charles Nielsen), el personaje negro es el que ‘muere’ primero o Shirley (Yvette Nicole Brown) usando la muletilla “I wanna go home” después de haber sido abatida. Por último, destacar que el papel que los protagonistas desempeñan dentro de esta ficción de segundo grado también difiere del que tienen dentro de la sitcom, adquiriendo, por ejemplo en el caso de Jeff, rasgos del arquetipo del héroe de acción. Esto hace resaltar los clichés de este tipo de cine al verlos adoptados por personajes que conocemos, y además produce, ver al introvertido Abed comportarse como el elegido Neo, el efecto cómico.

En resumen, ‘Modern Warfare’ hace dialogar, a través de diversas formas de intertextualidad, el cine de acción con la sitcom. Con este ejercicio *Community*, se acerca a la posmodernidad al borrar las fronteras que separan estos distintos géneros y modificar así, claramente, standards de la sitcom como su producción, temática y la forma de hacer humor. Estos episodios conceptuales (entre los que encontramos cine bélico, ciencia ficción, animación, clay-motion, videojuegos de 8-bits...) confirman la temática posmodernista de esta ficción al poner en primer plano una técnica como la intertextualidad y relegar el argumento a una mera excusa para desarrollarla.

### ‘Critical Film Studies’ o el juego de ficciones

*“If I’m the one that watches Cougar Town, how can I be in Cougar Town?” - Abed*

En este segundo ejemplo partiremos del episodio ‘Critical Film Studies’ para demostrar el uso de metaficción<sup>7</sup> en *Community* y como ésta problematiza las reglas del género de la sitcom. Una vez más tenemos otro ‘concept episode’ que fue anunciado como un *homage* a *Pulp Fiction* (con lo que las expectativas de los seguidores estaban por las nubes) pero al final resultó ser una vuelta de tuerca a todo esto. El episodio se centra en el cumpleaños de Abed y está dividido en dos tramas: una en la que todos los personajes esperan por Abed y Jeff en una fiesta sorpresa que le han

---

<sup>6</sup> Entre los que tenemos una banda en patines sacada de *The Warriors*, el triple enfrentamiento en *The Good, The Bad and The Ugly* o la genial entrada del personaje de Ken Jeong al más puro estilo cine de acción hongkonés.

<sup>7</sup> Definiremos metaficción como cualquier tipo de ficción que ponga en relieve los mecanismos de la ficción en sí misma, es decir, aquella obra que muestre al espectador como funciona una ficción (Waugh 1984: 22). Esto puede conseguirse de diversas formas: incluyendo una ficción dentro de otra ficción, rompiendo la cuarta pared, que la ficción trate sobre la creación de una obra de ficción, etc.

preparado con la temática de *Pulp Fiction* y otra en la que Jeff recibe una llamada de Abed y los dos se encuentran en un restaurante de la ciudad.

Dado que la trama relacionada con los personajes esperando por Abed en un restaurante tipo diner americano se basa fuertemente en continuas referencias a *Pulp Fiction* (y por lo tanto en la intertextualidad), la obviaré para centrarme exclusivamente en la cena entre Abed y Jeff en el restaurante. Una vez más notamos algo diferente en los standards de producción de este episodio ya en la primera escena: Jeff trajeado caminando por la calle mientras su voz en off nos narra su visión sobre el personaje de Abed, un primer acercamiento a la metaficción. Jeff se aleja aquí de la ficción y se sitúa en el sitio del espectador, reflejando nuestros pensamientos sobre la rareza de Abed, “His obsession with pop culture had always alienated him. He’d quote movies, pretend his life was a TV show.”, el hecho de que aún así es el personaje más querido, “But I loved Abed. Everyone did”, y la primera impresión que tenemos al verle en este episodio, “Abed was being weird, and by that, I mean he wasn’t being weird”. Todo esto es el inicio de un homenaje paralelo al de *Pulp Fiction* en el episodio. Lo que Abed está haciendo con su extraño comportamiento, es meterse en la piel de otro personaje. Ésto junto a los métodos de producción del episodio forman parte de una parodia de *My Dinner with Andre*, una película sobre dos viejos amigos dialogando en un restaurante sobre temas filosóficos. *Community* aprovechará aquí para hacer uso de diversos elementos metaficticios al poner a Jeff y Abed a discutir ideas como el trabajo del actor, la ficción y la realidad, en su particular “My dinner with Andre dinner with Abed”.

Una vez establecida la dinámica de esta ficción de segundo grado, en la que el personaje de Abed hará el papel del personaje de Andre, tenemos aquí una ficción dentro de otra, lo que pone en primer plano, como ya hizo en *Modern Warfare*, las reglas de la sitcom al verse alteradas. Esta vez la serie va un paso más allá en este strip-tease e incluso hace que los personajes comenten estas reglas, como en este intercambio: “Listen how we talk to each other. We’re like robots exchanging catchphrases and references.” dice Abed, “And you think pointing that out counts as a real conversation?” le contesta Jeff. Parece que aunque Abed sea autoconsciente de los standards de su personaje, Jeff le señala que esa metareferencialidad también forma parte de la ficción en la que viven. Lo que tenemos aquí es a los dos personajes, recordemos dentro de una ficción de segundo grado, yéndose prácticamente hacia el otro extremo y criticando el modo de hacer sitcoms<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Un momento en el que lo diegético y lo extradiegético se confunden, lo que Genette denomina en *Figuras III* metalepsis. (1989: 291)

desde el exterior. Sin embargo, la genialidad de esta trama no reside en este pequeño intercambio, sino en la posterior conversación sobre *Cougar Town*.

El personaje de Abed había manifestado en otras ocasiones ser fan de la sitcom protagonizada por Courtney Cox, *Cougar Town* (2009 - presente). Durante la cena, Abed cuenta la anécdota de como acabó haciendo de extra en un episodio de esta serie. Es dentro de este *mise en abyme*, esta ficción de tercer grado, que reside la genialidad de este episodio. Primero, no sólo juega con los límites de tres ficciones distintas si no que juega también con las fronteras del mundo real y el ficticio cuando este cameo se produce en el episodio 2.21 de *Cougar Town*<sup>9</sup>. Además, Abed cuenta como se sintió cuando le pidieron que formase parte de la escena, “If I’m the person that watches *Cougar Town*, how can I be in *Cougar Town*?”, y como cuando cortaron la escena y tuvo que dejar de hacer de Chad, personaje que se había inventado para su función de extra, “But I wasn’t ready to stop being Chad (...) I had been Chad and Chad was dead”. Este genial diálogo refleja diversas ideas sobre el trabajo del actor y la barrera entre el binomio realidad/ficción que han sido estudiadas en diversos textos, como el dilema benjaminiano del extrañamiento del actor ante su propia imagen. Ésto no es que ponga nuestra atención en los entresijos de la comedia, sino de toda clase de ficción y además lo hace con un ejercicio meta apasionante: llevando a personajes de una ficción que están actuando como personajes de otra ficción y que uno de ellos tiene un trabajo de actor, a comentar las problemáticas de la ficcionalidad.

En definitiva, en *Critical Film Studies* vemos un gran trabajo de metaficción a la hora de entrar en juego diversas capas (mundo real, *Community*, *My Dinner with Andre* y *Cougar Town*, además de la eludida parte de *Pulp Fiction*) que se superponen desconcertando al espectador. Además, tenemos a un Abed haciendo de Abed, de Andre y de Abed haciendo de Chad con el fin de poner en relieve la falsedad del acto y a unos personajes autoreferenciales y conscientes de su situación como personajes de sitcom. Además, centrar un episodio alrededor de conceptos metanarrativos es un claro ejemplo de que *Community* centra su discurso en torno a los conceptos que definen el posmodernismo.

Como ya he comentado al principio, estos “concept episodes” se han convertido en la regla general de *Community* y cada uno de ellos saca a relucir, de una forma u otra, diversas características propias de la posmodernidad que modificarán las normas de la sitcom, más allá de la intertextualidad y la metaficción. Sin embargo, son estos dos conceptos los que se imponen sobre el

---

<sup>9</sup> Cameo de Abed en *Cougar Town*. otro caso de metalepsis. Enlace: [www.youtube.com/watch?v=cwfijymrya0](http://www.youtube.com/watch?v=cwfijymrya0)

resto debido a los numerosos homenajes que la serie realiza a otras ficciones y a la visión ficcionalizada y referencial del mundo que tiene el personaje de Abed. En conclusión, es una sitcom que se aleja de las convenciones para comentarlas, es decir, una sitcom contemporánea<sup>10</sup>.

Por definirlo de algún modo, *Community* piensa sobre sí misma y sobre el género al que pertenece e incluye esto en sus diferentes niveles de producción y guión. Si nos preguntasen de que tratan sitcoms como *How I Met Your Mother* o *30 Rock* lo tendríamos muy claro, la primera sobre las aventuras de Ted Mosby (y amigos) en su búsqueda de su media naranja, y la segunda sobre todos los problemas que surgen en el backstage de un programa del tipo *SNL*. Sin embargo, tendríamos problemas para definir el argumento de *Community*: es un grupo de estudiantes que... que viven en una realidad posmoderna. Es un *show* que sigue la tendencia de otras importantes obras dentro de otros medios, como la novela *Infinite Jest* de David Foster Wallace o el film de Charlie Kauffman *Synecdoche New York*, que no sólo forman parte de la corriente posmodernista si no que hacen de ella su temática.

## Referencias

- Agamben, Giorgio. *¿Qué es lo contemporáneo?*. Encontrado 10 Noviembre, 2013. Enlace: [http://salonkritik.net/08-09/2008/12/que\\_es\\_lo\\_contemporaneo\\_giorgi.php](http://salonkritik.net/08-09/2008/12/que_es_lo_contemporaneo_giorgi.php)
- Bonuat, Joseba y Grandío, María del Mar. 2009: "Transgresión y ruptura en la cración del humor de la nueva *sitcom*". Piedad Frenández Toledo. ed. *Rompiendo Moldes: Discurso, Géneros e Hibridación en el Siglo XXI*. Sevilla: Comunicación Social.
- Connor, Steven. 2004: "Introduction". *The Cambridge Companion to Postmodernism*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Genette, Gérard. 1989: *Figuras III*. Barcelona: LUMEN.
- Genette, Gérard. 1997: *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Harvey, David. 1989: *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Cambridge, Massachusetts, USA: Blackwell Publishers.
- Waugh, Patricia. 1984. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Londres y Nueva York: Routledge.

---

<sup>10</sup> En palabras de Giorgio Agamben: "La contemporaneidad es esa relación singular con el propio tiempo, que se adhiere a él pero, a la vez, toma distancia de éste (...) Aquellos que coinciden completamente con la época, que concuerdan en cualquier punto con ella, no son contemporáneos pues, justamente por ello, no logran verla, no pueden mantener fija la mirada sobre ella."