

ISSN electrónico: 2172-9077

DOI: 10.48047/fjc.28.01.13


## ¿QUÉ ES EL POSTHUMOR CINEMATográfico? UNA APROXIMACIÓN SEMÁNTICO SINTÁCTICA AL GÉNERO

*What is cinematographic posthumor? A Semantic/Syntactic approach to genre*

Alejandro MORALA GIRÓN

Investigador en Formación, Universitat de València, España

E-mail: alejandromoralagiron@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-8482-5530>

Fecha de recepción del artículo: 13/06/2023

Fecha de aceptación definitiva: 21/09/2023

### RESUMEN

El posthumor cinematográfico se ha definido como una variante contemporánea de la comedia que pervierte los códigos clásicos para generar incomodidad (Costa, 2018). No obstante, todavía no se ha construido un modelo genérico de formalización útil para su análisis. Partiendo de los planteamientos de Rick Altman (2000), en el presente artículo se ofrece una aproximación semántico-sintáctica al posthumor con el objetivo de esclarecer algunas claves que explican sus efectos sobre el público. Para ello, son abordados tres procedimientos formales que lo caracterizan como género: el hiperrealismo, la fractura de la subjetividad psicológica y la ausencia de distensión. Asimismo, se analiza una secuencia de la serie británica *The Office* (BBC, 2001-2003) donde vislumbrar su concreta aplicación.

**Palabras clave:** posthumor; género cinematográfico; comedia; incomodidad; formalización.

### ABSTRACT

Cinematographic posthumor has been defined as a contemporary variant of comedy that breaks classic codes to produce spectatorial incommodity (Costa, 2018). However, there is no model of genre formalization yet useful to his analysis. According to Rick Altman (2000), the present article offers a Semantic/Syntactic approach to posthumor genre with the objective of explaining his effects over the public. In this way, three formal procedures that characterizes it are presented: hyperrealism, the fracture of phycology subjectivity and lack of distension. Moreover, a sequence from TV Show *The Office* (BBC, 2001-2003) is analysed to determinate his particular application.

**Key words:** posthumor; film genre; comedy; incommodity; formalization.

## 1. INTRODUCCIÓN

El término posthumor fue acuñado por primera vez en 2010 por Jordi Costa a raíz del libro colaborativo *Una risa nueva*, donde se deja constancia de una nueva forma de hacer comedia —la Nueva Comedia— a escala internacional. El prefijo *post-* (“después”) subraya de por sí la evolución contemporánea del humor clásico, del mismo modo que el *post-* de postmodernidad manifiesta la incredulidad hacia los metarrelatos modernos (Lyotard, 1984).

La definición del concepto que ofrece Costa (2018c) se fundamenta en los efectos que las películas adscritas al género despiertan en el público: vergüenza ajena, desconcierto o incomodidad, en vez de risa. En una serie de sugerentes viñetas cómicas, el novelista gráfico Darío Adanti propone partir de una concepción del humor como “representación sintética de la dinámica del fracaso” (Adanti, 2018: 142) —humor absurdo como fracaso de la razón, humor costumbrista como fracaso de las convenciones sociales, etc.— para definir el posthumor como fracaso del propio humor. En este sentido, en un ejercicio metadiscursivo, el posthumor se revela como esa comedia despojada del elemento placentero —y, por lo tanto, de éxito— que supone sorprender intelectualmente con fracasos.

Altman (2000) ha demostrado de forma convincente que los géneros no se agotan en determinadas disposiciones formales de características textuales establecidas por el analista en cuestión. Al contrario, tales características definitorias pueden variar según cambien culturalmente los contextos de recepción de las películas que componen el corpus de este.<sup>1</sup> No obstante, definir el género en base a la respuesta emocional del público entraña dificultades para el análisis: la risa incómoda definitoria del posthumor puede variar circunstancialmente como respuesta a un mismo título, poniendo en crisis la funcionalidad de la definición.

En este marco, la modelización de ciertas características genéricas —entendiendo por *modelo* una representación simplificada de un campo de fenómenos heterogéneo (Casetti y Di Chio, 2007)— debe considerarse, aun sin negar el carácter arbitrario y formal de la empresa (Garroni, 1975), un procedimiento operativo desde el punto de vista analítico (Company, 2014). Pues ello permitirá, cuanto menos, comprender de qué manera la organización formal de un filme condiciona e inscribe, en base a ciertas normas históricas de visionado, la respuesta del público espectador (Bordwell, 1996).

El objetivo del presente artículo es ofrecer un esquema operativo del posthumor como género a partir de tres procedimientos formales específicos: el hiperrealismo, la fractura de la subjetividad psicológica y la ausencia de distensión. Para ello, se abordará primeramente la definición general de posthumor, afrontando algunas de sus controversias teóricas. En segundo lugar, se desarrollarán uno a uno los tres elementos formales señalados que refrendan la definición. Finalmente, se aplicarán tales elementos a una secuencia de la serie británica *The Office* (BBC, 2001-2003) donde determinar su operatividad.

---

<sup>1</sup> Es por ello por lo que Altman (2000) corrigió su primera propuesta de acercamiento semántico-sintáctico por una aproximación “sintáctico-semántico-pragmática”, que tuviese en cuenta las apropiaciones de los textos fílmicos por parte de los múltiples usuarios. No obstante, en este artículo se analizan únicamente los elementos formales (la sintaxis y la semántica) que posibilitan tales usos, entendiendo que todas las lecturas están contenidas virtualmente en el marco generativo de los textos (Eco, 1981).

## 2. METODOLOGÍA

Tal y como ha sido introducido, para explicar los efectos que caracterizan al posthumor como género es necesaria una aproximación sintáctico-semántica a las películas posthumorísticas que refuerzan formalmente la incomodidad como respuesta (Altman, 2000). En esta línea, se asumen los planteamientos de Casetti y Di Chio (2007) y Carmona (2020) para realizar el análisis fílmico de los elementos genéricos recurrentes.

Metodológicamente, el análisis fílmico se fundamenta en un trabajo descriptivo de las operaciones textuales de los filmes —vislumbrando el principio ordenador que organiza la disposición audiovisual de las secuencias— acompañado de una segunda fase interpretativa. En esta última, el analista estructura las operaciones descritas otorgándoles un sentido específico. Pese a que la interpretación pueda variar en función de la visión subjetiva del investigador, la organización formal de las secuencias impone ciertas restricciones semánticas a modo de límites de pertinencia (Carmona, 2020).

Por su parte, es necesario un trabajo de circunscripción de elementos únicamente válido en relación con un eje específico de análisis (Aumont y Marie, 1990). En el presente artículo se abordan tres elementos códicos útiles para explicar el efecto de incomodidad generado en el público del posthumor (Costa, 2018b; Parkas, 2018). Mediante el análisis específico de una secuencia cinematográfica (*The Office*), podrá observarse en detalle cómo funcionan tales elementos en conjunto. La descomposición y recomposición analítica del fragmento en su puesta en escena y montaje (Carmona, 2020) volverá pertinente el estudio.

## 3. HACIA UNA DEFINICIÓN DEL POSTHUMOR

Tradicionalmente el humor se ha concebido como una vertiente de la parodia que desciende a los elementos más degradantes de la sociedad con el fin de subrayar su inadecuación, ya sea bajo una actitud moral (Bergson, 1967), terapéutica (Freud, 1991) o revolucionaria (Bajtín, 1971). El posthumor, sin embargo, violenta los límites de dicha parodia —tocando los temas más espinosos posibles mediante estrategias de enunciación disruptivas— hasta el punto de que su lectura cuestiona la buena fe y comicidad del (post)humorista (Costa, 2018b, p. 32).

En *Una risa nueva*, Costa ofrece diferentes definiciones operativas de posthumor. Principalmente lo entiende como “ese modelo de comedia que no busca la risa, sino el estupor, el sudor frío, la vergüenza ajena, el desconcierto o la incomodidad” (Costa, 2018c, p. 130), y que, por lo tanto, renuncia a los recursos clásicos que buscan la catarsis. Mediante herramientas de provocación y transgresión, el posthumor se revelaría contra las formas cómicas tradicionales (Costa, 2018b, p. 22).

Sin embargo, la idea de posthumor entraña contradicciones. De hecho, como se sigue del artículo de Miguel Iríbar (2014), son varias las voces de humoristas españoles que consideran ilógico el concepto de un humor que no busque la risa. En la mayoría de los casos, se ha visto en tal definición un asidero para los comediantes fallidos pues resulta “una buena excusa para hablar de *sketches* que no tienen gracia” (Reyes cit. en Iríbar, 2014). Así, para el monologuista Rober Bodegas sería más conveniente hablar de “humor de autor”, en oposición al humor de género. El humor autoral sortearía los métodos habituales de hacer comedia, pero siempre en busca de la risa (Bodegas cit. en Iríbar, 2014). Por ello, antes que, de un humor sin risas, conviene

hablar de espectáculos donde “el espectador no solo no sabe dónde reírse, sino que no sabe si realmente debería reírse” (Costa, 2018b, p. 22).

Por su parte, debe reconocerse en el surgimiento del término *posthumor* una respuesta al contexto que lo rodea. Al igual que la idea de *posverdad* —considerada una forma eufemística para hablar de la mentira—, responde a la capacidad y tendencia actual de construir versiones alternativas de hechos “reales” facilitando su transmisión a través de redes de comunicación digital (Aznar, 2018; Cavazzino, 2020); el posthumor revela una tendencia de hacer comedia en el seno de un panorama internacional afectado por diferentes transformaciones sociales, entre las que se encuentra la proliferación del contenido audiovisual en Internet (Iribar, 2014).

En este sentido, según García López (2015) la emergencia del posthumor se debe, entre otras cosas, a la llegada del DVD, Internet y el surgimiento de festivales de cine alternativos. En este espacio, los creadores comparten junto a una comunidad *online* de usuarios un mismo afán por apropiarse y reinventar obras culturales clásicas (cinematográficas, musicales, pictóricas, etc.), bajo una serie de guiños y referencias cómplices.<sup>2</sup> Serían precisamente las nuevas posibilidades de exhibición abiertas por Internet las que aportan visibilidad y recorrido a los productos posthumorísticos (Domínguez, 2016).

Pese a todo, tales aproximaciones, de índole sociológica y contextual, no explican los efectos generados en el público. Para ello se deben estudiar las específicas peculiaridades de los filmes que permiten su adscripción a un código (Company, 1995), como se plantea a continuación.

#### 4. POSTHUMOR Y CÓDIGOS CINEMATOGRAFICOS: UNA APROXIMACIÓN

En opinión de Rey (2011), el posthumor no representa una proclama unitaria y, por lo tanto, resulta difícil mostrar los mecanismos formales que lo definen como género cinematográfico. Iribar (2014) opta por la metáfora de una «tortilla deconstruida» del humor para describir su funcionamiento: los ingredientes y el sabor son los de la tortilla clásica, pero la manera de cocinarla y de servirla difieren de la tradicional. Se trataría, pues, de contrastar los procedimientos clásicos de la comedia con los propios del posthumor (García López, 2015).

Realizar un análisis exhaustivo de los códigos cinematográficos de la comedia clásica, así como de su deconstrucción posmoderna (Zavala, 2005), desbordaría los límites de este punto. Por lo tanto, es preferible centrarse únicamente en tres códigos atribuidos al posthumor que contrastan con dicha tradición: el hiperrealismo, la fractura de la subjetividad psicológica y la ausencia de distensión (Costa, 2018b; Parkas, 2018). En cualquier caso, la idea de posthumor no debe concebirse como una receta, sino como “una mirada, una sensibilidad” acorde a un estado

---

<sup>2</sup> Se trata de una “comicidad extratextual, basada en códigos que sólo una comunidad de seguidores comparte” (García López, 2015, p. 130). Por ejemplo, la aparición de figuras públicas vinculadas al género (posthumor). Sin embargo, en tanto que tal comicidad se conjuga con otra más específica de índole textual basada en la ruptura de los códigos genéricos de la comedia cinematográfica clásica (ibíd.), se desarrollará este segundo aspecto más adelante.

de efervescencia de ciertas películas que cuestionan de igual manera los códigos cinematográficos de la comedia clásica (Costa, 2018a, p. 9).<sup>3</sup>

#### 4.1. Hiperrealismo

Tal y como analiza Radigales (2019), la comedia clásica de Hollywood ha recurrido desde la época muda a la mecanización del gag acompañado de variaciones y elementos sorpresa como recurso. Se trata de las escenas características de Charles Chaplin o Buster Keaton donde los personajes actúan como autómatas atrapados en el seno de una cadena de acontecimientos coreografiados: persecuciones, tropiezos, golpes, etc. Dicho carácter maquinal de las secuencias apunta a la figura de un autor implícito que ordena los hechos deliberadamente, despertando en el espectador un sentido de control sobre lo acontecido, si bien a costa de los personajes victimizados (Costa, 2018b). De esta manera, pese a la apariencia de caos, tales comedias exigen de un alto grado de formalización que equilibre la complejidad de la orquestación de la secuencia con el fluir lógico y “natural” de la misma (Planes, 2016).

Más concretamente, se trata de una correspondencia entre el orden de la historia y el orden de la narración donde se cumple una lógica de causa y efecto. La artificiosidad de estas secuencias maquinales (persecuciones, caídas, golpes, etc.) se vuelve “racional” a ojos del espectador gracias a la estricta codificación de la construcción narrativa<sup>4</sup>: la acción avanza de un modo “evidente” en base a la linealidad y continuidad articulada mediante el ensamblaje de planos o montaje (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997). Las expectativas despertadas en el espectador (por ejemplo: «el protagonista va a tropezar con esa piel de plátano hacia la que se encamina») son, en cualquier caso, satisfechas.

En subgéneros de la comedia como la *sitcom* televisiva —serie cómica de situaciones centrada en un número reducido de personajes y escenarios— el recurso de las risas enlatadas —risas grabadas que acompañan a las secuencias para simular reacciones en directo y subrayar la comicidad— refuerzan igualmente dicha sensación de control en el espectador indicándole dónde reír (Rey, 2011). En ambos casos, la respuesta del público es dirigida por las huellas de un sujeto de la enunciación que ordena y regula la aproximación del espectador al texto fílmico (Bettetini, 1996).

Por el contrario, el posthumor renunciará a tales formas de regulación lógica de la risa mediante un *tono hiperreal* de la representación (Costa, 2018b). Para Scolari (2008), el hiperrealismo es una maximización del potencial ilusorio del cine clásico posibilitado gracias a los efectos especiales de la tecnología digital (máxima resolución, recreaciones virtuales de escenarios, etc.). No obstante, también responde a la cuestión del realismo cinematográfico como modo de representación. Siguiendo a Nichols (1997), el realismo puede considerarse una cuestión estética relacionada con la sensibilidad y el tono enunciativo. Movimientos como el neorrealismo italiano o el *cinema vérité* norteamericano, ya sea desde la ficción o el género documental, articularon toda una serie de procedimientos estilísticos y narrativos que buscaban aproximar congruentemente la representación de la realidad a la apariencia “real” de la vida, al

---

3 A falta de una delimitación histórica unitaria, Costa (2018b: 15) propone definir la Nueva Comedia como “la comedia norteamericana post Woody Allen [>1965], la comedia británica post Monty Phyton [>1969] y la comedia europea post Jacques Tati [>1949]”.

4 La racionalidad de la narración debe entenderse, pues, como un conjunto de códigos asumido históricamente por el público en base a ciertas operaciones de sentido (Bordwell, 1996; Company, 2014). Para una genealogía del lenguaje cinematográfico clásico, aquel considerado como lógico y “natural”, véase Burch (2008).

menos a ojos del espectador (ibíd.). Sin ánimo de profundizar exhaustivamente en dicha cuestión —algo que nuevamente desbordaría los límites de este trabajo— se diferenciarán dos elementos adscritos a tal realismo asumidos por el posthumor: la estética de vídeo digital no profesional, y la presencia explícita del equipo de rodaje (metadiscursividad).

El primero de tales recursos es herencia directa del género documental (Nichols, 1997; Hight, 2007). Mientras que la cámara en el cine clásico buscaba estéticamente el centrado de la imagen, así como el equilibrio, la frontalidad y la profundidad en el plano, con escasos movimientos más allá de los necesarios para el reencuadre o la enfatización puntual (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997), las formas de representación consideradas *documentales* han optado por incorporar elementos visuales que se asocian a una “calidad fotográfica baja” (inestabilidad y brusquedad de movimientos, descentración y granulación) y que funcionen como un indicador de autenticidad (Hight, 2007; Sánchez, 2013).<sup>5</sup> En este sentido, la condición inestable de la cámara señala una espontaneidad en la realización que contrasta con la planificación del cine clásico, donde cada movimiento está diseñado con el fin de vehicular sutilmente la historia (Bordwell, 1996).

Respecto del segundo recurso apuntado (la presencia explícita del equipo de rodaje), una de las claves ofrecidas por Otero (2018) para entender el funcionamiento del posthumor cinematográfico es el sesgo metadiscursivo que caracteriza a las conocidas como *spoof movies*: filmes basados en la parodia y la sátira de otros géneros y títulos cinematográficos de alta popularidad que anteceden al carácter deconstructivo del posthumor contemporáneo. La comunicación metadiscursiva o metalingüística es aquella donde se expresa el acto mismo del comunicar: no tanto mostrar el mundo representado, sino el propio hecho de mostrar (Casetti y Di Chio, 2007). En este sentido, según Otero, el corazón del cine *spoof* americano se encuentra en la obra de Mel Brooks, director de títulos como *El jovencito Frankenstein* (*Young Frankenstein*, 1974), *Aterrizga como puedas* (*Airplane!*, 1980) o *La loca historia de las galaxias* (*Spaceballs*, 1987) donde prima dicha metadiscursividad.

Mediante miradas a cámara o recreaciones paródicas de secuencias fácilmente reconocibles por el público (intertextualidades), el cine de Brooks inaugura toda una corriente que alcanzará el éxito en los años 70 y 80 en EEUU y tendrá correspondencia en directores contemporáneos como Jim Abrahams o Jerry y David Zucker, responsables de la saga *Scary Movie* (2000-2013), entre otras (ibíd.). He aquí un ejemplo de la metadiscursividad del cine *spoof* subrayada por Otero:

En esta película, *La loca historia de las galaxias* (1987), la cámara se acerca tanto a su remedo de Darth Vader, Casco Oscuro, que le da en la cabeza y lo tira al suelo. En *Sillas de montar calientes*, aleja tanto la cámara que rompe —literalmente, no hablo solo de la convención de la puesta en escena: caen cascotes de la pantalla— la cuarta pared del estudio donde se rueda la escena —la pared que separa la ficción de los personajes de la realidad de las butacas—. El espectador vive el cine, entiende el cine y está dentro del cine (2018, p. 46).

Puede vislumbrarse en este aspecto una transgresión respecto del modo de representación institucional (MRI) propio del cine clásico (Burch, 2008). Según Metz (1979), el cine clásico se ha caracterizado por supeditar la enunciación discursiva (significante) a la historia

---

<sup>5</sup> En gran medida, este efecto de autenticidad está motivado por la creencia en una relación indicativa de los sonidos y las imágenes filmadas con el mundo histórico (Nichols, 1997). Dicha creencia o “ideología documental” (Burch, 2008) presupone que lo visto en pantalla habría ocurrido prácticamente del mismo modo si la cámara no hubiera estado presente, cuando en realidad lo observado ha sido puesto en escena en base a su representación en pantalla (Eco, 1986; Nichols, 1997).

narrada (significado) —un borrado de las huellas de la enunciación—, para que el espectador realice una “suspensión voluntaria de la incredulidad” (Burch, 2008) y se sumerja plenamente en el universo narrativo o diégesis. Es necesario, pues, evitar toda alusión al proceso de producción de la película para que el espectador *olvide* el carácter artificial de la representación cinematográfica y disfrute emocionalmente con la historia narrada (Baudry, 1974; Lotman, 1979).

La mostración de elementos tales como pantallas, micrófonos o cámaras en el interior de la narración, así como las miradas y alusiones directas a cámara, rompen precisamente con semejante transparencia al sugerir una reflexión sobre la propia construcción cinematográfica (Casetti y Di Chio, 2007). De esta forma, representan “emblemas de la emisión” (ibíd., pp. 202-203), es decir, elementos que remiten a la presencia y acción tanto del Autor implícito o *Narrador* como del Espectador implícito o *Narratario* en el interior de un film. Mediante dichos emblemas se produce un efecto de *autoconciencia* en el espectador quien deberá modelar el argumento —a diferentes grados y niveles— en base a semejante reconocimiento de la construcción discursiva (Bordwell, 1996).

Pese a todo, como analizó Eco (1986) respecto de los recursos enunciativos de la llamada *neotelevisión*, la mostración explícita los medios de producción (cámaras, micrófonos, equipo de técnicos, etc.) y las miradas/alusiones directas a cámara, implican un efecto de veracidad —al menos en lo que respecta a la enunciación— que hace confundir al espectador sobre la condición ficcional de lo que observa. Se trata, pues, de simulacros de la realización que consiguen un “efecto de realidad” (Barthes, 1994) aún más poderoso que el producido por la transparencia clásica: el espectador cree contemplar las imágenes como filmaciones en bruto, sin artificios ni intermediarios.<sup>6</sup> En este sentido, como señalan Costa (2018b) y Galán (2018), el posthumor ha optado por ambos recursos (la estética de vídeo digital no profesional y la presencia explícita del equipo de rodaje) para crear una atmósfera de realismo exacerbado o hiperrealismo que rompe con la estrategia clásica de la ilusión (García López, 2015).

En línea con lo dicho, según Galán (2018) el posthumor se ha apoyado en el género del *mockumentary* o falso documental<sup>7</sup> para reforzar tales efectos de realidad. El falso documental se define como un discurso complejo que, con intenciones normalmente satíricas o paródicas, imita las convenciones y los estilos de representación del documental tradicional (declaraciones a cámara, uso de cámara en mano de seguimiento, uso de letreros explicativos de contexto) y posibilita modos de lectura autorreflexivos en torno a la construcción discursiva (Hight, 2007; Catalá, 2009). Como señala García López (2015), se trata de conseguir la adhesión emocional característica del documental (la sensación de ver hechos “reales”), pero sin la lógica argumental y sobria que los legitima (de ahí que sea falso documental). Se produce, pues, una hibridación entre comedia y seriedad que confunde al espectador.

Uno de los referentes del *mockumentary* es el cineasta, músico y cómico neoyorquino Christopher Guest, director de la conocida como “trilogía Guest” de *mockumentales*: *Waiting for*

---

6 Véase lo dicho en la nota a pie de página anterior respecto del efecto de autenticidad.

7 Catalá (2009) diferencia el falso documental del *mockumentary* en base al grado de intención paródica que subyace tras tales géneros: mientras que en el primero se reflexiona en torno a los límites de la forma clásica del documental, pero sin dudar de su validez como propuesta reflexiva; en el *mockumentary* se ridiculizan premeditadamente las propiedades del documental. No obstante, como el propio Catalá señala, los límites entre ambos conceptos no son claros, y los términos tienden a utilizarse indistintamente, como aquí se propone.



Guffman (1996), *Very Important Perros (Best in show)*, 2000) y *A Mighty Wind* (2003). Todas ellas, basadas en la representación de contenidos ficticios desde los códigos y convenciones del documental, tienden a conjugar herramientas del *direct cinema*, utilizando equipos portátiles y ligeros de rodaje en un intento por dotar de veracidad a los sucesos y romper con las barreras que distancian al filmador del sujeto de la acción (Galán, 2018). En este sentido;

una de las mayores bondades del cine de Guest: [es] el *laissez faire* que impregna sus proyectos de ese regusto a documental verdadero, ese sabor a verdad que provoca en el espectador, por la ausencia de estructuras normativas [...] de una ficción, la incomodidad vital de asistir a una escena íntima y no a una simulación (ibíd., pp. 87-88).

Como es visible, Galán apunta hacia la “incomodidad vital” ligada a situaciones de intimidad acaecidas en el cine de Guest, vinculadas a su vez a la sensación de naturalidad/espontaneidad que permiten los mecanismos de enunciación. El *tono hiperreal* conseguido por tales procedimientos enunciativos se suma a situaciones narrativas incómodas que rompen radicalmente con la sensación de control aportada por el modo de representación clásico (Costa, 2018b).

Buen ejemplo de ello lo aporta la serie británica *The Office* (BBC, 2001-2003) que, adoptando el formato de *mockumentary* o falso documental, es considerada una de las cumbres del posthumor cinematográfico contemporáneo (Singer, 2018). Sin necesidad de ahondar extensamente en su argumento, la serie documenta el día a día de una oficina donde su director, David Brent (Ricky Gervais), aun considerándose a sí mismo encantador y gracioso, presenta actitudes groseras, machistas y xenófobas hacia sus empleados. El contraste entre su autoconcepción y su apariencia externa (a ojos de sus subordinados) posibilita un clima de incomodidad que, sumado a los efectos de autenticidad generados por los procedimientos enunciativos (inestabilidad de cámara, brusquedad de movimientos, uso de primerísimos planos, miradas y alusiones a cámara, ausencia de música) exagera una atmósfera hiperrealista donde el espectador no sabe si debe reír (llegando a cuestionar el estatuto de comicidad de la serie), pues la narración no le otorga elementos concretos de guía como eran las risas enlatadas de la *sitcom* televisiva (Rey, 2011; Costa, 2018b).<sup>8</sup>

#### 4.2. Fractura de la subjetividad psicológica

Se ha visto que, en la comedia cinematográfica clásica, especialmente en la época muda, los personajes se ven inmersos en una cadena maquina de sucesos a la manera de autómatas (Radigales, 2019). La comedia surge entonces, como revela Costa (2018b), en la fractura entre el personaje y su entorno, es decir, en el marco de unos *sucesos* que los personajes no pueden controlar, sino solo evitar, afrontar o sufrir (Casetti y Di Chio, 2007). Esta es la lógica inocente de gran parte de las películas protagonizadas por Buster Keaton como *El maquinista de La General* (*The General*, Buster Keaton y Clyde Bruckman, 1926), pero también del subgénero *slapstick* clásico<sup>9</sup> reconocible en títulos como *La fiera de mi niña* (*Bringing Up Baby*, 1938) de Howard Hawks (Singer, 2018).

---

8 Más adelante se ofrecerá el comentario de una secuencia de *The Office* donde ejemplificar cómo funciona este hiperrealismo más en detalle.

9 El *slapstick* o comedia física es un subgénero cómico basado en muestras de violencia física que, sin embargo, no van adscritas a muestras dramáticas de dolor (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997).



Por el contrario, en la Nueva Comedia o posthumor esta fractura se desplaza a las acciones entendidas como *comportamientos*, es decir, a las actuaciones —normalmente inmorales— atribuibles a los personajes como agentes activos (Costa, 2018b).<sup>10</sup> En el caso de *The Office*, recuperando el ejemplo antes expuesto, la comedia surge del contraste existente entre la forma de comportarse de su protagonista, David Brent (machista, déspota, xenófobo), y la concepción distorsionada que tiene de sí mismo (encantador, gracioso, atractivo).<sup>11</sup> Se trata, pues, de una actitud propia de personajes “autistas” (Villarme, 2018), ajenos a la exterioridad social, que acaba resultando humillante e incómoda a ojos del espectador (Costa, 2018b). En estos casos, como explica Catalá (2009: 52), existe una separación irónica entre lo visto y lo sabido: “los personajes tienen una apariencia real, pero son interpretados a través de la sombra metafórica que se ha proyectado sobre ellos”.

En esta línea, Galán (2018) reconoce en películas como *Waiting for Guffman* (1996) de Christopher Guest un conflicto entre los sueños de los personajes y su imposibilidad para conseguirlos. La trama gira en torno a una compañía teatral *amateur* que espera dar el salto a Broadway de la mano de un desconocido productor musical. Es precisamente en la contradicción entre la evidente incapacidad de alcanzar las metas y el patético autoconvencimiento de los protagonistas de que sí podrán, donde la película genera situaciones de “intimidación incómoda” similares a las de *The Office* (Galán, 2018: 89).

Todo ello está en la línea de la deconstrucción de los personajes moderna donde, en oposición al clasicismo —basado en personajes lineales, uniformes y bien calibrados en sus comportamientos—, los protagonistas se revelan inestables y contradictorios, es decir, *contrastados*<sup>12</sup> (Bordwell, 1996; Casetti y Di Chio, 2007). Así, mientras que en la comedia clásica los protagonistas restituían el orden establecido bajo imperativos morales, en la Nueva Comedia son ellos quienes lo desestabilizan o derruyen inmoralmemente, tal y como sucede en la sitcom norteamericana *Seinfeld* (1989-1998) (Rey, 2011). Como señalan Lipovetsky y Serroy (2009), este nuevo tipo de personaje patético, descentrado o fallido coincide con;

un estado de inestabilidad y caos, productor de turbulencias e inseguridad crecientes. La desaparición de la gran barrera Este/Oeste, al igual que la dinámica de individuación extrema de nuestras sociedades, ha pulverizado los antiguos referentes y encuadramientos colectivos. El resultado es un terrorismo planetario crónico y un individuo fragilizado, desinstitucionalizado, desorientado, que busca seguridad y reintegración étnico-identitaria (ibid., pp. 280-281).

El cine de la posmodernidad se caracterizaría, precisamente, por una falta de valores éticos en los comportamientos de sus personajes (Gutiérrez Correa, 2014), cuyas consecuencias explota el posthumor (Costa, 2018b). No cabe insistir más, sin embargo, en esta dimensión de la Nueva Comedia.

---

10 Para la diferenciación entre *acciones* y *sucesos* como tipologías de los acontecimientos narrativos, véase Casetti y Di Chio (2007, pp. 168-176).

11 En el comentario en torno a una secuencia de *The Office* se ejemplificará también cómo funciona dicho contraste en los comportamientos del personaje.

12 Para la diferenciación psicológica entre personajes *lineales* y *contrastados* en el marco de las tipologías de personajes, véase Casetti y Di Chio (2007, p.159).

### 4.3. Ausencia de distensión

Ya se ha indicado que la construcción narrativa del cine clásico responde a una lógica causal (acontecimientos sometidos a una cadena de causas y efectos) que, como señalan Company y Marzal (1999), normalmente se clausura con la codificación de un final feliz o *happy end*. Las variaciones estructurales en la narrativa clásica responden mayoritariamente a dos operaciones complementarias: la saturación y la inversión (Casetti y Di Chio, 2007). Mientras que la saturación implica un punto de llegada predecible a partir de la situación de origen – representa, pues, una *conclusión lógica*–, la inversión supone un desenlace opuesto al punto de partida a modo de *final sorpresa* (ibíd., pp. 182-183). Como muestran Casetti y Di Chio, la saturación y la inversión se superponen en la narrativa clásica pues ciertas transformaciones en el estado de los personajes (inversión) van acompañadas de una restauración del orden precedente (saturación);

la astuta superposición de ambos procedimientos producía la idea de que había que seguir adelante si se quería volver al lugar del que se había partido [...] éste el significado del *happy end*: realizar un recorrido hacia adelante para volver a la felicidad y encontrar la felicidad en el origen del recorrido (ibíd., p. 193).

En este sentido, la comedia cinematográfica clásica articula un proceso de tensión-distensión por el que a un momento de angustia le sigue un desenlace aliviador (Radigales, 2019). En línea con la sensación de control ejercida por la enunciación clásica –la cual revela el *happy end* como “evidente” (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997)–, el espectador de dicho cine supone que todo orden familiar-comunitario violentado será finalmente restablecido (Burch, 2008).

No obstante, al igual que ocurría con la psicología de los personajes, la estructura narrativa clásica se revela fracasada en la Nueva Comedia contemporánea (Adanti, 2018). Si el posthumor puede definirse como un tipo de comedia que busca generar sensaciones de desconcierto e incomodidad (Costa, 2018b), es comprensible que las narraciones posthumorísticas despojen al espectador del alivio que supone la distensión narrativa de los conflictos (Radigales, 2019). Por lo general, esta renuncia al *happy end* es propia de la modernidad cinematográfica donde, en línea con la modernidad literaria, cuestiones como la lógica *causa-efecto* y la linealidad del relato se verán decididamente transgredidas en aras de una estructura ambigua y simbólica, en línea con las vacilaciones de los personajes (Bordwell, 1996).

En este marco, las variaciones estructurales de la narrativa moderna se fundamentan en la suspensión y el estancamiento como operaciones predilectas (Casetti y Di Chio, 2007). Mientras que mediante la suspensión la situación de partida no encuentra una resolución completa y satisfactoria –ya sea por la ruptura con la lógica causal o por la apertura hacia desarrollos inciertos–, el estancamiento revela una *no-variación*, es decir, una permanencia monótona en el estado de origen (ibíd., p. 183). En ambos casos, la lógica causal del cine clásico se revela estéril: el personaje no resuelve nunca sus conflictos.

En esta línea, en el posthumor el clima de incomodidad logrado con la narración se posterga indefinidamente (se suspende) hasta el punto de resultar insoportable al espectador (Parkas, 2018). De ahí que el género se haya definido como una “comedia de la crueldad” (Costa, 2018b), pues no articula la distensión propia de la comedia cinematográfica clásica tan anhelada por el espectador (Radigales, 2019).

Véase a continuación un último ejemplo de la serie *The Office* donde ilustrar esta última propiedad del posthumor con relación a las dos anteriores.

## 5. COMENTARIO DE UNA SECUENCIA: *THE OFFICE* (2001-2003)

En el final del primer episodio de la temporada uno de *The Office*, el protagonista David Brent (Ricky Gervais), mientras explica el funcionamiento de la oficina a un empleado recién llegado, Ricky Howard (Oliver Chris), decide gastar una broma pesada a su secretaria Dawn Tinsley (Lucy Davis). Pretende simular el despedido de Dawn acusándola de robo de material de trabajo frente a Ricky. La broma es especialmente pesada teniendo en cuenta que se rumorean posibles despidos a raíz de recortes presupuestarios en la empresa.

Al principio de la secuencia, David y Ricky se hallan sentados hombro con hombro en una pequeña sala de juntas esperando la entrada de Dawn. Se les muestra conjuntamente en un primer plano de equilibrio inestable (Figura 1). Tras permitir el paso a Dawn, la cámara realiza un brusco barrido hacia la puerta que encuadra a la mujer entrando. Este barrido será repetido en varias ocasiones de la secuencia para encuadrar a uno u otro personaje según tenga el turno de palabra. Una vez sentada Dawn, la conversación se presentará mediante una sucesión de primeros y primerísimos planos. También se introduce algún plano conjunto de los tres personajes quienes encogidos en sus asientos y aglutinados en los marcos del encuadre conforman un clima de tensión (Figura 2).

Figura 1



Fuente: Filmin

Figura 2



La conversación no hará más que reforzar dicho clima: Ricky anuncia a Dawn que le despide por sustracción de material de la oficina (más concretamente, por el ridículo motivo de robar notas adhesivas). Dawn reacciona dramáticamente: sus miradas de incomprensión hacia David, fuera de campo, se acompañan de barridos laterales que revelan el estado de frustración de la mujer (Figura 3). Cuando Ricky le explique con cinismo que no debe pagarle indemnización al ser un robo la causa del despido –al tiempo que dirige una cómplice mirada a cámara–, Dawn será mostrada llorando en un primerísimo plano picado (Figura 4).

Figura 3



Fuente: Filmin

Figura 4



Fuente: Filmin

Ricky, por su parte, quien al principio mostraba una ligera sonrisa, ha demudado su rostro en una expresión seria y cabizbaja que connota incomodidad. La escena se mantiene así durante varios segundos, en completo silencio.

David, desconcertado ante el lamento de Dawn, revela rápidamente que se trata de una broma. Sin embargo, el sollozo de la mujer se prolonga y el jefe se retuerce ligeramente hacia delante, cruzando los brazos y dirigiendo una vergonzosa mirada a cámara en primer plano (Figura 5). En el mismo encuadre puede verse a Ricky entrecortado a la izquierda conservando la mirada gacha y la expresión seria. En este contexto, los planos han continuado la dinámica ya

descrita: barridos bruscos y alternancia de primerísimos planos que refuerzan la tensión de la secuencia.

Figura 5



Fuente: Filmin

Figura 6



Fuente: Filmin

El clímax de la incomodidad se alcanza cuando David, aun consciente del fracaso de sus intenciones, trate de quitar hierro dando la enhorabuena por el éxito de la broma a Ricky, al tiempo que Dawn continúa sollozando. La cámara recorre en primerísimo plano el rostro de Ricky, quien no devuelve la mirada a David. El jefe se obceca en observar avergonzado el documento que tiene entre sus manos, incapaz de alzar la vista hacia Dawn, quien comienza a recomponerse del llanto. Un último barrido nos conduce a un primer plano de la mujer quien, mirando desafiantemente a David, le espeta: “Gilipollas”, para después añadir: “Eres un hombrecillo muy triste”.

Sin apenas una respuesta de David, la secuencia cierra con un plano general picado de los tres personajes sentados en la sala en silencio, sin saber cómo acabar con la tensa situación (Figura 6).

Como es visible, esta secuencia articula los tres procedimientos narrativos atribuidos al posthumor como género cinematográfico. En primer lugar, la inestabilidad de los planos y sus movimientos bruscos, así como las miradas directas a cámara, favorecen un efecto de autenticidad característico del género documental (recuérdese que *The Office* responde al formato del *mockumentary* o falso documental), el cual dificulta la sensación de equilibrio y control de los acontecimientos efectuado enunciativamente por el cine clásico. Así, el espectador acaba por cuestionarse el estatuto de ficcionalidad de lo representado.

En segundo lugar, la actitud inmoral del protagonista, David Brent, capaz de bromear cínicamente con un tema como el despido pensando que resultará gracioso, demuestra el contraste latente en el personaje entre la opinión que tiene de sus actos y la apariencia que despierta en los otros (para Dawn, por ejemplo, David es un imbécil, hecho que declara abiertamente). Se trata, pues, de un conflicto efectuado en el terreno de los comportamientos fallidos del sujeto y no en el de los sucesos externos, invirtiendo la lógica de la comedia clásica.

En tercer lugar, la ausencia de un final feliz (*happy end*) o fase de distensión en la secuencia sustrae al espectador de toda forma de saturación o inversión de la estructura narrativa, optando por una suspensión indefinida de los acontecimientos (con los tres personajes en silencio sin saber cómo reaccionar) tan incierta como incómoda.

En cualquier caso, los tres elementos despiertan una sensación de malestar en el espectador motivada por la ausencia de los códigos cinematográficos clásicos donde aferrarse. En este contexto, la risa puede surgir como una respuesta nerviosa al patetismo del protagonista de la serie. No obstante, parece dominar la incomodidad como efecto, ratificando la definición de posthumor planteada por Costa (2018b, p. 130): “ese modelo de comedia que no busca la risa, sino el estupor, el sudor frío, la vergüenza ajena, el desconcierto o la incomodidad”.

## 6. CONCLUSIÓN

A lo largo de estas páginas se ha abordado formalmente el posthumor como género. Partiendo de la definición del posthumor como aquella comedia que genera incomodidad (Costa, 2018a), han sido analizados tres elementos semántico-sintácticos que, mediante su articulación precisa en diferentes películas, explican con pertinencia dicho efecto.

Se ha mostrado cómo los códigos del posthumor como género cinematográfico se oponen enunciativamente a los códigos de la comedia cinematográfica clásica, en el marco del modo de representación institucional (Burch, 2008). Ya sea por la construcción hiperrealista de situaciones, la representación de fracturas en la subjetividad de los personajes o por la ausencia de distensión narrativa, dichos códigos construyen atmósferas que, dada su oposición a las convenciones clásicas de representación, generan un mismo efecto de incomodidad y desconcierto en el espectador (Lipovetsky y Serroy, 2009; Costa, 2018b; Galán, 2018; Otero, 2018; Parkas, 2018; Rey, 2011).

En este marco, han sido aplicados los tres elementos a una secuencia de la serie *The Office*, donde vislumbrar con mayor claridad la funcionalidad de los tres elementos. El hiperrealismo logrado mediante el formato de falso documental (miradas a cámara, pulso de cámara inestable, declaraciones en *off*, ausencia de música extradiegética) produce un cuestionamiento de la ficcionalidad del discurso que dificulta una respuesta convencional (Galán, 2018). El contraste diseñado entre la autoconcepción del protagonista y la apariencia que

despierta a ojos de su entorno —inclusive a ojos del espectador— construye un clima de incomodidad refrendado por el verismo de la representación (Costa, 2018b). Finalmente, la falta de distensión narrativa, alargando desmesuradamente el clima incómodo sin gratificación, lleva al límite la paciencia del público. En conjunto, los tres elementos subvierten los códigos de la comedia clásica que, a diferencia de lo ocurrido en el posthumor, se caracteriza por subrayar el estatuto de comicidad en la representación (Rey, 2011; Costa, 2018a; Radigales, 2019).

La formalización del presente modelo, en tanto que orientativo, resulta parcial. En ningún caso pretende ser absoluto y definitivo. Sin embargo, su aplicación, con la historia de los modos de representación como fundamento, permite una explicación precisa de los efectos que genera el posthumor cinematográfico en el público. Más allá de una aproximación sintáctico-semántica, es necesaria una dimensión pragmática en el análisis que estudie los contextos de recepción (Altman, 2000). No obstante, este esquema representa un primer paso en el camino a tal acercamiento.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Adanti, D. (2018). ¡Una teoría del humor! Por el señor P. Bonardi. En J. Costa (ed.), *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 142-143). Madrid, Lengua de Trapo.
- Altman, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, Paidós.
- Aumont, J. y Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona, Paidós.
- Aznar, F. (2018). El mundo de la posverdad, *Cuadernos de estrategia*, 197, 21-82.
- Bajtín, M. (1971). *La cultura popular en la Edad Media y Renacimiento*. Barcelona, Barral Editores.
- Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona, Paidós.
- Bergson, H. (1967). *La risa*. Barcelona, Plaza & Janés.
- Bettetini, G. (1996). *La conversación audiovisual*. Madrid, Cátedra.
- Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K. (1997). *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona, Paidós.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós.
- Burch, N. (2008). *El tragaluz del infinito*. Madrid, Cátedra.
- Carmona, R. (2020). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid, Cátedra.
- Casetti, F. y Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós.
- Catalá, J.M. (2009). “Los límites de lo risible. Cuestiones epistemológicas y estéticas en torno a la confluencia del documental y el humor”. En Elena Oroz y Gonzalo de Pedro Amatria (eds.), *La risa oblicua tangentes, paralelismos e intersecciones entre documental y humor* (pp. 45-74). Madrid, Ocho y medio.
- Cavazzino, V. (2020). Una forma eufemística de llamarle a las mentiras. Populismo y posverdad en las columnas de Arcadi Espada, *Revista iberoamericana de argumentación*, 21, 61-85. <https://doi.org/10.15366/ria2020.21.003>



- Company, J.M. (2014). *Hollywood: el espejo pintado (1911-2001)*. Valencia, Publicacions de la Universitat de València.
- Company, J.M. y Marzal, J.J. (1999). *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia, Generalitat Valenciana.
- Company, J.M. (1995). *El aprendizaje del tiempo*. Valencia, Episteme.
- Costa, J. (2018a). Prólogo. En J. Costa (ed.), *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 7-11). Madrid, Lengua de Trapo.
- Costa, J. (2018b). Introducción. En J. Costa (ed.), *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 12-32). Madrid, Lengua de Trapo.
- Costa, J. (2018c). El chiste sucio que salvó a la humanidad. En J. Costa (ed.), *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 111-133). Madrid, Lengua de Trapo.
- Domínguez, S. (2016). *El cine Low-Cost español como reflejo de una estética audiovisual en internet: un acercamiento político* [Trabajo Final de Máster, Universidad Complutense de Madrid]. <https://n9.cl/yymi5>
- Eco, U. (1981). *Lector in fabula*. Barcelona, Lumen.
- Eco, U. (1986). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona, Lumen.
- Filmin (2023). *The Office*. (Temporada 1, Episodio 1). [Archivo de vídeo] <https://www.filmin.es/serie/the-office>
- Freud, S. (1991). *El chiste y su relación con lo inconsciente*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Galán, E. (2018). This is (not) Spinal Tap. En J. Costa (ed.), *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 81-102). Madrid, Lengua de Trapo.
- García López, S. (2015). Nuevas formas de la comedia en España: Carlos Vermut. En P. J. Smith (ed.), *La comedia y el melodrama en el audiovisual iberoamericano* (pp. 119-133). Madrid, Iberoamericana Editorial Vervuert. <https://doi.org/10.31819/9783954872640-009>
- Garroni, E. (1975). *Proyecto de semiótica*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona, Paidós.
- Gutiérrez Correa, M.L. (2014). El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno, *Razón y Palabra*, 87, 1-23.
- Hight, C. (2007). El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico. *Archivos de la filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen*, 57-58, 2, 176-195.
- Iribar, M. (30 de diciembre de 2014). El posthumor, la tortilla deconstruida de la risa. *Jotdown.es*. <https://n9.cl/bf0zv>
- Jameson, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona, Paidós.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona, Anagrama.
- Losilla, C. (2018). Historia de una deriva. En J. Costa (ed.), *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 103-112). Madrid, Lengua de Trapo.

- Lotman, Y. M. (1979). *Estética y semiótica del Cine*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Lyotard, J.F. (1984). *La condición postmoderna*. Madrid, Cátedra.
- Metz, C. (1979). *Psicoanálisis y Cine. El significante imaginario*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad*. Barcelona, Paidós.
- Otero, M. (2018). 'Spoof movies'. En J. Costa (ed.), *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 31-58). Madrid, Lengua de Trapo.
- Parkas, V. (2018). El fin de la comedia. En J. Costa (ed.), *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 245-257). Madrid, Lengua de Trapo.
- Planes, J.A. (2016). La conjugación de los esquemas conceptuales de la comedia en la crítica cinematográfica de Ángel Fernández-Santos, *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 22 (2), 1143-1159.
- Radigales, J. (2019). Recursos narrativos en la comedia muda de Hollywood, *Trípodos*, 44, 25-39.
- Rey, E. (2011). Are you 'avin' a laugh? El Post-Humor y la nueva sitcom. En M.Á. Pérez-Gómez (ed.), *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 167-180). Sevilla, Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- Singer, A. (2018). Bajo el influjo de Python. En J. Costa (ed.), *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* (pp. 139-158). Madrid, Lengua de Trapo.
- Villarrea, I. (2018). Proyectos de nunca acabar: retratos de la juventud española en el cine de la austeridad. En M.J. Hellín y H. Talaya (eds.), *El cine de la crisis. Respuestas cinematográficas a la crisis económica española en el siglo XXI* (pp. 263-282). Barcelona, UOC.
- Zavala, L. (2006). Cine Clásico, Moderno y Posmoderno, *Razón y palabra*, 46.

## 8. REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS

- Brooks, M. (1974). *El jovencito Frankenstein (Young Frankenstein)*. EEUU: 20th Century Studios.
- Brooks, M. (1980). *Aterrizaja como puedas (Airplane!)*. EEUU: Paramount Pictures.
- Brooks, M. (1987). *La loca historia de las galaxias (Spaceballs)*. EEUU: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Gervais, R. y Merchant, S. (2001-2003). *The Office*. Reino Unido: BBC.
- Guest, C. (1996). *Waiting for Guffman*. EEUU: Castle Rock Entertainment, Sony Pictures Classics.
- Guest, C. (2000). *Very Important Perros (Best in show)*. EEUU: Castle Rock Entertainment.
- Guest, C. (2003). *A Mighty Wind*. EEUU: Castle Rock Entertainment.
- Hawks, H. (1938). *La fiera de mi niña (Bringing Up Baby)*. EEUU: RKO Radio Pictures.
- Keaton, B. y Bruckman, C. (1926). *El maquinista de La General (The General)*. EEUU: United Artists.
- Wayans, K.I. (2000). *Scary Movie*. EEUU: Wayans Bros. Entertainment, Gold/Miller Productions, Brad Grey Pictures.