

**La impresión de realidad en
Parks and Recreation y *The good place*.**

Por:

Laura Ángel, Gabriela Bernal & Gabriela Romero

Modalidad:

Investigación monográfica

Maritza Ceballos Saavedra

Universidad de La Sabana

Facultad de Comunicación

Comunicación Audiovisual y Multimedia

Bogotá

2022

Resumen

Este análisis se concentra en la relación entre los elementos de la representación audiovisual y la *impresión de realidad* en las series televisivas de comedia situacional *Parks & Recreation* y *The Good Place*. A pesar de que las dos series son creadas y supervisadas por Michael Schur, cada serie presenta mundos distintos, con estrategias de representación casi opuestas. Por esta razón, este análisis pretende establecer la incidencia de los elementos de la representación audiovisual en la *impresión de realidad* de estos contenidos. Para ello, se hace un estudio detallado de las secuencias iniciales de los primeros seis capítulos de cada serie a partir de un conjunto de instrumentos creados usando variables propuestas por autores como Casetti & Di Chio (1990) y ampliadas por Gómez Tarín (2010). Al final, se concluye exactamente cuáles elementos de la puesta en escena, puesta en cuadro, puesta en serie, sonido y personajes inciden en la *impresión de realidad*.

Índice

Cold Open	4
Cabezote	5
Previously On	8
1. Sobre Parks and Recreation	8
2. Sobre The Good Place	11
3. Sobre la sitcom	15
Script	22
Acto 1: La Sitcom	22
Acto 2: La realidad	26
Closed Captions	31
Puesta en escena	31
Puesta en cuadro	33
Puesta en serie	34
Sonido	37
Narración	38
Espacio	39
Set Up	41
El material de análisis	42
Exactamente, ¿Qué se va a analizar?	43
Star Power	45
The good place (Serie de Tv)	45
Parks and recreation (Serie de Tv)	51
Pre-producción	57
Instrumentos	60
Confrontation	68
Producción	69
Parks and Recreation	69
The Good Place	92
Post-producción	121
Parks and Recreation	121
The Good Place	125
Similitudes	129
Resolution	131

Conclusiones	132
In the next episode	138
Créditos	139
<u>Escenas Post-Créditos</u>	<u>147</u>

Cold Open

Planteamiento del problema

Cabezote

Introducción al análisis

Este análisis se concentra en responder la pregunta *¿cómo la representación audiovisual incide en la impresión de realidad de Parks and Recreation y The Good Place?* Para ello, se realizará un análisis de los elementos audiovisuales representados en el *cold open*¹ de los primeros seis episodios de *Parks and Recreation* y *The Good Place*, dos de las producciones de Michael Schur, en relación con la *impresión de realidad* de ambas series.

Existen diferentes motivos para el desarrollo de este análisis. Por un lado, se ha evidenciado una carencia en textos académicos que analicen el aspecto audiovisual, no solo de las dos series objeto *Parks and Recreation* y *The Good Place*, sino también sobre la *sitcom* en general. Esta carencia crea una oportunidad para desarrollar un análisis profundo sobre los elementos de la representación y su relación con la *impresión de realidad*. Por otro lado, hay un interés particular sobre cómo las series de comedia y el formato televisivo crean un espacio para la exploración audiovisual.

Al revisar los análisis existentes sobre la *sitcom*, se encontraron muchos textos que mencionan una falta de documentos académicos que analicen este género. En el libro “Television Sitcom” (2005), Mills menciona que la *sitcom*, a pesar de su alcance y popularidad, es un género que ha sido ignorado en la teoría de la televisión y medios. Esta idea es apoyada por Juckel, Bellman y Varan (2016), quienes afirman que, aunque la *sitcom* es uno de los géneros más populares, todavía no se sabe suficiente sobre sus elementos.

En la revisión de este análisis, sí se encontraron varios textos que analizan el género de *sitcom*. Sin embargo, la mayoría lo hacen desde una mirada general

¹ Este concepto es explorado en [Script: Fundamentación conceptual](#).

sobre su historia y humor. En este sentido, hay una carencia de estudios sobre el estilo de la *sitcom*. En realidad, los aspectos audiovisuales del mundo de la televisión en general son poco analizados (Sander, 2014).

Como se verá en el capítulo *Previously on: ¿qué se ha analizado antes?*, los pocos textos que hay sobre el estilo de la *sitcom* se concentran en su subgénero de falso documental, conocido como *mockumentary*. Aunque la serie *Parks and Recreation* hace parte de este subgénero y es analizada en uno de los textos encontrados, no existen análisis sobre el estilo de *The Good Place* ni comparaciones entre estos contenidos. De hecho, durante la revisión documental, se encontró que abundan contenidos analizando las temáticas y potenciales educativos de ambas series, pero pocos mencionan sus elementos audiovisuales.

La ausencia de contenidos anteriormente mencionada, crea una oportunidad ideal para este análisis. En este sentido, el aporte principal de este texto es la exploración del lenguaje audiovisual en uno de los géneros más importantes de la televisión.

Otro de los motivos de este análisis es un interés personal por las comedias situacionales, un formato que, hoy en día, puede estar más presente en nuestras vidas que las películas. Además, hay un interés por explorar el estilo en la televisión y los seriados, formatos que a veces se creen faltos de estilo por sus métodos de producción acelerados, en los que el director es fácilmente reemplazable (Sander, 2014). Este análisis quiere explorar lo contrario, cómo, gracias a los métodos de producción dinámicos, los elementos audiovisuales pueden estar en función de una historia y un universo más que en función de un autor.

Por las anteriores razones, este análisis pretende establecer la incidencia de los elementos de la representación audiovisual en la *impresión de realidad* de las series *Parks and Recreation* y *The Good Place*. Para ello, se deberán cumplir tres objetivos específicos; describir los elementos empleados en la construcción de realidad de las dos series, identificar las similitudes y diferencias entre los elementos de la representación de estas, y determinar las estrategias de representación de cada serie en función de la *impresión de realidad*.

Previously On

¿Qué se ha analizado antes?

Con base en la pregunta planteada, se hizo una revisión de los análisis precedentes relacionados con las series objeto de esta investigación: *Parks and Recreation* y *The Good Place*. Además, teniendo en cuenta que estas dos series son consideradas parte del subgénero de comedia situacional, se han consultado análisis asociados al mundo de la *sitcom*.

1. Sobre Parks and Recreation

La mayoría de textos académicos e informales sobre *Parks and Recreation* se concentran en el impacto de esta historia en el ámbito social. Por un lado, se explora la representación de la ética y la moral en cargos del sector público, por otro lado, los textos exploran las representaciones de género en la serie, tanto masculina como femenina. Fuera de estas temáticas, se encontraron dos textos que analizan específicamente el estilo audiovisual de este contenido.

Impacto Social

Parks and Recreation tiene un impacto social en términos de la representación de la moral y del género.

Durante la revisión, se encontraron dos textos que analizan la representación de la moral en *Parks and Recreation*; los textos “Teaching Public Ethics with TV: Parks and Recreation as a Source of Case Studies” (2017) de L. Borry y “Friends, Waffles, and Work: A Lesson in Compromise from NBC's Parks and Recreation” (2018) de Bostick. L. Borry analiza *Parks and Recreation* en busca de demostrar que los contenidos audiovisuales pueden ser una fuente útil de aprendizaje. Allí, afirma que el 35 por ciento de los episodios de esta serie tienen algún contenido

ético y concluye que los estudiantes pueden tener más conexión con el contenido ya que promueve el aprendizaje activo. Por su parte, Bostick analiza cómo el humor es tratado en *Parks and Recreation* para comprender su manera de representar al gobierno. Bostick concluye que, a diferencia de muchas series, *Parks and Recreation* muestra al gobierno como una fuerza positiva.

Los siguientes textos exploran la representación de género desde la forma en que interactúan la masculinidad y la feminidad.

Sánchez y Muñoz, en su artículo “Jerarquía de la masculinidad y su representación audiovisual en la serie Parks and Recreation” (2016), hacen un análisis semiótico de esta serie con el fin de identificar cómo su género incluye y margina a las personas a partir de representaciones estereotipadas en los productos audiovisuales. Para ello, toma los personajes masculinos de la serie y los clasifica en términos de masculinidad *hegemónica*, *subordinada*, *alternativa* y *marginal*, concluyendo que la representación mediática impacta la percepción social sobre la masculinidad pero que también puede ser un mecanismo para reconstruirla.

En el artículo “Knobe we can! Primetime Feminist Strategies in NBC’S Parks and Recreation” (2013), Engstrom hace un análisis cuantitativo de episodios individuales de *Parks and Recreation* y analiza cómo la serie trata el feminismo como un concepto normal con el fin de entender el rol del discurso público en la vida de las mujeres. Allí, Engstrom concluye que, a pesar de que la serie utiliza un tono gentil, también se abordan problemas más complejos a partir de Leslie Knope, un personaje principal feminista en un contexto patriarcal y arcaico. Glass (2017) también explora esta idea en su artículo “Feminism in Parks and Recreation: A Narrative and Audience Analysis”, donde analiza los elementos de la narrativa y cómo funcionan para influenciar a la audiencia. Esto lo hace a partir de un cuestionario y un análisis textual de dos episodios de la serie, concluyendo que

esta promueve el cambio social buscando la igualdad de género y afirma que la comedia situacional presenta al feminismo como algo que influencia una comunidad.

Leslie Knope también es analizada por Scacchi (2017) en su ensayo “The Evolution of Leslie Knope: Defying Stereotypes of the Modern Working Woman”, donde afirma que este personaje es un desafío al estereotipo de la mujer trabajadora. Allí, Scachi analiza al personaje de Leslie Knope en relación al amor, amistad, apariencia y poder con el fin de comprender su evolución en la serie. Scachi concluye que la evolución de la protagonista a lo largo de las temporadas es una de las razones detrás del éxito de *Parks and Recreation*. Este es el único texto entre los consultados que menciona el aspecto físico del personaje, refiriéndose a su amor por los trajes y a su ignorancia de los estándares de belleza establecidos.

Aspecto audiovisual

Sander (2014) analiza *Parks and Recreation* en relación a su estilo documental con el objetivo de explorar el desarrollo de los géneros televisivos y la evolución de la *sitcom* en particular, afirmando que en esta serie hay un uso de la cámara en mano pero una falta de paneos y zooms agresivos. En este sentido, hay una preferencia por la continuidad y el montaje sobre el movimiento para contar los hechos. Por ello, Sander concluye que es el diálogo y no el estilo visual el que crea la idea de que hay una persona detrás de la cámara grabando a los personajes.

En términos de textos académicos, este es el más cercano a nuestro tema. En este, Sander compara la comedia de trabajo con *The office*, contrastando el sector privado con el público. Sander afirma que en ambas series la interacción con la cámara por parte de los personajes es clave, pues no solo ocurre en las

entrevistas sino en las mismas escenas. Además de los aspectos del estilo *mockumentary*, la autora encuentra similitudes en la importancia del espacio para los relatos y en la estructura general de los episodios.

El estilo *mockumentary* de *Parks and Recreation* también es analizado por Nardi (2017), quien examina el uso del sonido en este tipo de series de comedia para encontrar cómo el estilo permite al formato de *sitcom* experimentar con un *storytelling* creativo que confronta las convenciones. En este proceso, se discute cómo en este estilo, además, se evitan ciertos usos de música que ahora parecen manipulativos y se reconoce la importancia de la música como una parte ambigua de la sociedad contemporánea. Nardi concluye que *Parks and Recreation* usa la interacción ambigua entre música diegética y extradiegética para reflejar la estructura del *mockumentary*, sin dejar atrás las posibilidades narrativas del recurso.

Al hacer esta revisión, se encontró que la mayoría de los análisis sobre *Parks and Recreation* enfatizan el análisis del contenido o la temática más que de la forma. Es decir que los textos se concentran en la representación de distintos conceptos temáticos más que en la representación del mundo en sí. Además, hay una carencia de análisis que se enfoquen en los aspectos audiovisuales de esta serie. Por esto, se considera que hay una oportunidad de explorar la representación en *Parks and Recreation* desde sus componentes audiovisuales.

2. Sobre *The Good Place*

Los textos académicos sobre *The Good Place* exploran principalmente temáticas relacionadas con los aspectos filosóficos que presenta esta serie. Los textos que no exploran este aspecto, analizan la serie como una herramienta para la enseñanza de ética y moral.

Una serie para la filosofía

A lo largo de esta revisión, se encontraron algunos análisis que se concentran en las discusiones filosóficas exploradas por *The Good Place*.

Bolshaw (2021) y Engels (2020) relatan cómo la serie abre la discusión sobre qué es ser una buena persona. El texto de Bolshaw (2021) hace un análisis de la serie para comprender el rol de las nociones de multiverso y gamificación en el proceso de convertirse en un mejor ser humano. Para ello, usa la teoría sociosemiótica de los cuatro regímenes de la interacción y analiza cómo el grupo influencia a un individuo. Bolshaw concluye que *The Good Place* representa que ser una mejor persona es cuestión de contexto e interacción, pues se gana el juego gracias a la cooperación grupal. Por su parte, Engels (2021) hace un análisis de *The Good Place* de acuerdo a distintos conceptos, preguntas filosóficas y dilemas éticos con el fin de entender qué tan correctas son las lecciones de Chidi en relación a cómo ser una mejor persona. Para ello, Engels tiene una aproximación distinta en cada capítulo; en algunos hace un análisis con distintos expertos académicos y en otros le da la voz a los consultores de la serie. La conclusión de este análisis es que Chidi se vuelve la representación de distintos filósofos a lo largo de *The Good Place*.

Por su parte, Bosman (2020) hace un análisis de *The Good Place* desde la perspectiva del problema del tren de Philippa Foot de 1967, investigando el problema del tren y el concepto de sacrificio personal para posteriormente aplicarlo a la serie. La conclusión de este análisis es que, a pesar de la denominación de comedia de *The Good Place*, esta serie implementa conceptos éticos tanto explícita como implícitamente. Además, se afirma que la serie presenta un dilema imposible y que la única solución propuesta es el sacrificio individual.

Además de discutir la idea de ser una buena persona, Engels (2020) explora el enfoque existencialista de *The Good Place*. Este enfoque también es explorado por Rehman (2021), quien analiza principalmente la última temporada de *The Good Place* bajo la perspectiva del filósofo Tomás de Aquino para cuestionar el deseo de libertad en la serie. Para esto, Rehman resuelve varias preguntas, entre las cuáles se encuentra; *¿Por qué los personajes tienen el deseo de ser libres de The Good Place?* y *¿Qué libertad estaban intentando tener?*. Allí, Rehman concluye que el “lugar bueno” es puro hedonismo y que los personajes están buscando una libertad de bienes y experiencias temporales.

De las anteriores investigaciones, es notorio que la representación de la filosofía en una *sitcom* es considerada innovadora y digna de análisis. Sin embargo, ninguno de los textos académicos consultados utilizan la representación audiovisual como una herramienta para explorar este concepto. Esto mismo sucede en la siguiente sección de investigación, que se concentra en explorar los textos sobre *The Good Place* como herramienta educativa.

Una serie para la enseñanza

La presentación “The broadcasting of Morality” (2021), hecha por el profesor Callahan, pretende explorar el rol de los medios en la divulgación de la moral y la ética por medio del análisis de distintas secciones de diálogo en *The Good Place*. A través de la comparación de estos diálogos con las principales teorías de la moral, Callahan concluye que hay una conexión entre moral, ética y transmisión, fundamental para comprender el verdadero rol de los medios en la sociedad.

Por su parte, Van Esch, Tarr y Frye (2021), y Meyer (2020), afirman que la serie podría ser usada como caso de estudio en los salones de clase de ética administrativa. El objetivo de los primeros es comprobar si *The Good Place* podría

ser usado para la enseñanza de conceptos éticos. Para ello, se seleccionan fragmentos de la serie con distintos temas de discusión y se ejecuta un análisis pedagógico comparativo de los recursos. Los autores concluyen que cada episodio tiene una mini lección aplicada a lo que los personajes están viviendo, útil para generar interés en el salón de clase. Por su parte, Meyer tiene el objetivo de explorar cómo la televisión y las películas pueden mejorar la formación ética en los salones de clase. Para ello, el autor mostró el *show* en clase y discutió los distintos temas presentados, concluyendo que las series y la televisión pueden ser un medio para generar interés y participación.

Al igual que en la investigación de la temática anterior, estos textos académicos se concentran en la representación de conceptos más temáticos que formales. Aunque se utilizan segmentos de la serie, no se menciona cómo sus características audiovisuales tienen un rol en la representación de la moral.

Aspectos formales

El análisis de los aspectos formales de *The Good Place* es abordado en “Only one chance to make a first impression: Characterisation in the opening scenes of TV series pilot episodes” (Lambert, 2021), donde se hace un análisis lingüístico de las escenas introductorias de 18 series norteamericanas, entre las cuáles se encuentra *The Good Place*, para comprender cómo los protagonistas son introducidos a la audiencia. La conclusión del análisis es que, aunque la mayoría de series usan caracterización verbal, hay una diferencia considerable en la forma en que se presenta dicha caracterización.

En cuanto a los aspectos audiovisuales de *The Good Place*, la entrevista al productor de efectos visuales de la serie, David Niednagel (McHenry, 2017), habla sobre cómo se logran los chistes visuales en esta serie y el reto que constituye lograr que la vida después de la muerte sea chistosa.

Cabe mencionar que, al ser una serie muy conocida, *The Good Place* es explorada en contenidos no académicos que mencionan aspectos audiovisuales. Sin embargo, estos no los analizan, por lo que no se consideraron relevantes para este análisis.

Al igual que *Parks and Recreation*, la comedia situacional *The Good Place* es poco explorada en términos audiovisuales. La mayoría de los textos encontrados se concentran en las temáticas desarrolladas a lo largo de la historia. Por esto, se considera que hay una carencia de análisis audiovisuales en las series objeto de este estudio. En este sentido, este análisis puede llenar un vacío.

Como se mencionó anteriormente, *Parks & Recreation* y *The Good Place* hacen parte del género de comedia *sitcom*, también conocida como comedia situacional. Por esto, esta investigación considera importante conocer el estado de los análisis relacionados a este tema, con el fin de encontrar si existen textos que se puedan usar como referencia para hablar de la representación audiovisual en este formato televisivo.

3. Sobre la *sitcom*

A lo largo de esta revisión, se hallaron una variedad de análisis relacionados con la *sitcom*. Estos textos se pueden agrupar en tres categorías; evolución, humor y estilo.

Evolución y temáticas

Los análisis que exploran la evolución de la *sitcom* tienen diversas aproximaciones, algunos hacen un recuento del pasado del género y otros cuestionan su futuro.

Y. Hamamoto, en “Nervous Laughter: Television Situation Comedy and Liberal Democratic Ideology” (1989) analiza los últimos cuarenta años del género, década por década, desde *The Honeymooners* hasta *The Bill Cosby Show*. Esto con el objetivo de comprender cómo la *sitcom* refleja, explica y reta a la sociedad. El resultado de este análisis es que la risa tiene el poder para cuestionar y reafirmar las estructuras sociales existentes. En el mismo marco, Gitlin (2013) hace un recuento del género en el que clasifica diferentes comedias situacionales basado en factores como la longevidad, los *ratings* y premios obtenidos, humor, impacto y legado. El resultado de este análisis es una lista de las setenta mejores *sitcom*, entre las que se encuentran programas icónicos, tesoros cortos y favoritos de las audiencias. Por otro lado, sobre un periodo más breve, “The rise and fall of the mockumentary sitcom” (Herman, 2020) hace una valoración de las *sitcom* realizadas entre *Trailer Park Boys* y *Modern Family* para revisar la trayectoria del subgénero de *mockumentary*, su ascenso y caída en popularidad. Herman concluye que el género de comedia ha evolucionado a nuevos estilos, una evolución comprobada por los nuevos productos de los autores más importantes del *mockumentary*.

En lugar de un análisis evolutivo, Lei (2017) busca identificar los rasgos de *sitcom* exitosas bajo el criterio de popularidad, por lo que analiza *Friends* y *The Big Bang Theory* para argumentar que este género es exitoso porque usa los sucesos del momento y sus cambios culturales para relacionarse con la audiencia.

Otros textos toman la historia de la *sitcom* para cuestionar el estado actual y futuro del género. Mills, uno de los académicos que más ha escrito sobre la *sitcom*, hace un análisis textual en su libro “The Sitcom” (2009), en el que toma como objeto varias comedias a nivel internacional y a nivel norteamericano y británico. Esto con el objetivo de entender las nuevas aproximaciones al género y empezar una discusión sobre su futuro. Apoyándose tanto en el contenido como en entrevistas

a directores, escritores y productores, Mills explora la relación entre la *sitcom*, la nación y la identidad.

Las nuevas aproximaciones de la *sitcom* también son exploradas en “Los nuevos horizontes de la comedia televisiva en el siglo XXI” (Iriate, B. y Grandío, M., 2009) que tiene como objetivo definir las principales características del nuevo modelo de comedias de situación con base a un análisis textual de las series *Arrested Development* y *Extras*. Aquí, los autores analizan aspectos como la mezcla de ficción y realidad, la influencia del cine y del estilo documental así como la representación de personajes y humor absurdo.

Chisholm (2021) también cuestiona las tendencias del género en su análisis de la comedia situacional *Schitt's Creek*, que hace con el objetivo de comprender el estado actual de la *sitcom* norteamericana y la influencia que toma de las anteriores etapas del género. Allí, se concluye que las *sitcom* se dirigen hacia una tendencia narrativa denominada *nicecore*, en la que se resuelven los conflictos con amabilidad.

Parte de la evolución de la *sitcom* es la introducción de nuevas miradas a sus temáticas presentadas. Durante la revisión, se encontraron dos textos académicos que se concentran en el impacto social de la comedia situacional en relación a la representación del género, sexualidad y raza. No son estudios amplios, sino de sitcoms particulares como *Ugly Betty* y *Modern Family*.

En “What Does Race Have to Do with Ugly Betty?: An Analysis of Privilege and Postracial Representations on a Television Sitcom” (Esposito, 2009), se hace un análisis textual de un episodio de *Ugly Betty* para argumentar que la raza y sus categorías siguen presentes en la sociedad y así deben serlo. Por su parte, “Today's "Modern Family: A Textual Analysis of Gender in the Domestic Sitcom” (Staricek, 2011) hace un análisis textual de la serie *Modern Family* con un énfasis

en la representación de género en el texto. El objetivo de este análisis es comprender en qué modo esta *sitcom* comunica la dominancia cultural e ideológica del concepto de familia, revelando que, a pesar de la ilusión de modernidad, cada una de las familias representadas en esta serie respalda la concepción tradicional y nuclear de familia.

Humor

Varios de los textos anteriores mencionan la creación de chistes en sus análisis. Sin embargo, Juckel, Bellman y Varan (2016) se concentran exclusivamente en analizar cómo este género crea humor. En este libro, los autores desarrollan una tipología de técnicas de humor que describe los componentes de este género, encontrando que las técnicas se alinean con las teorías de humor de superioridad e incongruidad.

Mills (2009) también analiza los chistes, enfocándose en cuáles son los sujetos de burla y por qué. Allí, también menciona que el *performance* es una parte importante de la creación de humor en este género. Por su parte, Peacock y Jacobs, en “Arrested Developments: towards an aesthetic of the contemporary US Sitcom” (2013), analizan la *sitcom Arrested Development* para comprender cómo este género transforma el método de generación de humor *pull back and reveal* (la retención de un pedazo clave de información hasta el último momento para generar comedia), concluyendo que la *sitcom* transforma el humor verbal en visual.

Estilo y *mockumentary*

Los siguientes análisis se concentran en los elementos audiovisuales de la *sitcom*. La mayoría de estos textos hablan del subgénero *mockumentary*, en donde las

historias se apropian del lenguaje audiovisual del documental para generar comedia.

El texto “Visual Style in Two Network Era Sitcoms” (2019) de Arnold, Tilton y Berke argumenta que, a pesar de la creencia de que los medios de producción de la televisión no permiten la creación de un estilo autoral, sí existe un estilo específico en el seriado. Para esto, el texto hace un análisis computacional con algoritmos de reconocimiento facial de las series de comedia *Bewitched* y *I dream of Jeannie*. Al notar que los estilos de estas series son fundamentalmente diferentes, los autores concluyen que la comedia situacional y la televisión en general sí tiene un estilo particular y no es un texto cinematográfico sin forma.

Sobre las características narrativas de la comedia situacional, los autores Knox y Derhy Kurtz (2016) hacen un análisis de dos series que alientan la visualización con su uso de transtextos, *How I Met Your Mother* y *New Girl*. El objetivo de este texto es investigar la influencia mutua entre la *sitcom* y el *transmedia*. Al analizar los personajes más transtextuales de estas dos series (Barney y Schmidt) se concluye que las últimas series de este género han desarrollado una mayor complejidad en términos estéticos y narrativos. Una de las características de esta complejidad es la exploración de la narración temporal en series como *How I met your mother* y *Community*.

Dentro de los pocos textos que exploran el estilo audiovisual de las series de comedia situacional, el subgénero conocido como *mockumentary* es el más estudiado.

Thompson (2007) realiza un análisis textual de la serie *Arrested Development* para comprender cómo el género adopta las prácticas del *reality* para revitalizarse. En este análisis, Thompson concluye que *Arrested Development* confronta lo previamente establecido por el género con su cámara en mano, violaciones de

reglas de continuidad y ritmo incómodo que contrastan con el método de producción de *sitcom* al que las audiencias estaban acostumbradas. Con estos elementos audiovisuales, la comedia situacional se sale del formato de dos cámaras y risas superpuestas para crear una ilusión de inmersión observacional. Publicaciones más recientes como “The rise and fall of the mockumentary sitcom” (Herman, 2020) y “The last laugh: is the television sitcom really dead? (Aroesti, 2021), mencionan que este cambio se da gracias a la influencia de la televisión *reality* y los documentales como una forma de adaptarse a los cambios de producción del momento, haciendo que el género mantuviera su relevancia en la televisión.

En el marco de este estilo de *sitcom*, Nardi (2017) analiza el show *The Comeback*, un tipo particular de falso documental, y discute cómo la influencia del documental permite una exploración del *storytelling* de este género de comedia. Nardi se concentra en cómo el uso de la música se transforma cuando el contenido pretende mostrar un “material crudo”. Allí, la ilusión de poca post-producción se da en parte gracias a la ausencia de música y sonido extradiegético. Nardi concluye que el estilo conocido como *mockumentary* permite que el género se libere de los usos de música manipulativa o cliché.

Como se mencionó en la justificación, existen varios textos que reiteran una carencia de investigación sobre la *sitcom*. Esta revisión ha encontrado que sí existen textos académicos que exploran este género. Sin embargo, la mayoría se concentran en su trayectoria. Además, aquellos análisis que hablan del impacto y humor de este subgénero lo hacen desde la narrativa y no desde los elementos audiovisuales. La única rama de la *sitcom* que es realmente analizada en términos estilísticos es el falso documental o *mockumentary*, que se destaca por contrariar los estándares de producción anteriores, que tampoco son analizados.

A lo largo de la revisión, se encontraron varios vacíos tanto en el mundo de la sitcom en general como en las series objeto de estudio *Parks and Recreation* y *The Good Place*. Este análisis pretende llenar algunos de estos vacíos, especialmente en el aspecto audiovisual.

Script

Fundamentación Conceptual

Este análisis se concentra en la representación de la realidad en *Parks and Recreation* y *The Good Place*, dos series creadas por Michael Schur y reconocidas como *sitcoms*. Por esto, se considera importante explorar las discusiones actuales sobre los términos *sitcom* y *realidad*. Bajo estos términos, se exploran otros conceptos como *mockumentary*, *cold open*, *representación* y *ficción*.

Acto 1: La Sitcom

Dentro de la historia de la *sitcom*, *Parks and Recreation* (2009-2015) y *The Good Place* (2016-2020) son series relativamente modernas. Esto significa que confrontan la estructura clásica de su género. Por esto, se considera importante entender la evolución de esta estructura y lo que se comprende actualmente por *sitcom*.

Sander (2014) define el género de *sitcom* en función de su nombre: comedia situacional. En su texto, determina que la *sitcom* se reconoce por ser una historia en la que una situación estable se narra en patrones de repetición con el fin de generar comedia. Además, cita a Brett Mills (2005) para explorar la idea de que una *sitcom* tiene unos personajes y estructura recurrentes.

Una de las características de la *sitcom* que reconoce Sander es el grado de firmeza de sus componentes. Para ello, Sander cita a Savorelli (2010) para afirmar que tanto la temática como la estructura narrativa y los personajes se mantienen relativamente constantes a lo largo de una comedia situacional. Esto quiere decir que los personajes tienden a ser estereotipados y a mantenerse generalmente iguales. Lo mismo sucede con la trama de una *sitcom*, definida por una falta de

desarrollo. Es decir que, aunque una historia progrese y sus personajes crezcan, la estructura general se mantiene.

Sander (2014) también afirma que, debido a la propia definición del género, el lugar y la situación de una serie *sitcom* se mantienen reconocibles a lo largo de su desarrollo en comparación al primer episodio. Esto hace que, sea cual sea el estilo de la serie, sus personajes principales estén en una situación de la que nunca escapan, haciendo que la consistencia del lugar en el que se desarrollan los eventos sea fundamental. Este es el caso de ambas series objeto de estudio, en las que los personajes se mantienen físicamente en el mismo espacio, pues su interacción depende de esto. En el caso de *Parks and Recreation* esta es la oficina de gobierno de *Pawnee*, mientras que en la primera temporada de *The Good Place* es “el lugar bueno” (durante el desarrollo, los personajes harán un viaje que los hace cambiar de lugar).

Desde su estructura de comedia, la *sitcom* puede explorar distintas temáticas. Mast (1979) define ocho formas de trama cómica: la nueva comedia, la parodia, el reductio ad absurdum, la investigación social, el pícaro, los momentos misceláneos, el protagonista enfrentado a una tarea difícil y el autodescubrimiento. Sander afirma que la cuarta forma, que consiste en representar estructuras de un cierto grupo social, es muy común en las series de *sitcom*. Esta forma permite a la serie explorar conflictos ideológicos desde la comedia y crear una cierta flexibilidad ideológica a lo largo de su desarrollo, pues demuestra las confrontaciones de una manera menos agresiva.

Aunque los conflictos ideológicos han sido explorados en la *sitcom* desde sus inicios, Sander establece que los nuevos tipos de comedia los usan con un enfoque de enseñanza. En estas nuevas series, se enseñan la posibilidad de coexistencia de dos puntos de vista diferentes, una evolución que es consistente con la idea de la comedia de representar las ideas de la época en la que fueron

creadas. Esto se puede comprobar con los distintos análisis encontrados en el capítulo *Previously On: ¿Qué se ha analizado antes?*, enfocados en el potencial educativo de las dos series.

Una de las características clásicas de la *sitcom* es el uso de una escena introductoria, normalmente aislada de la trama del episodio. A esta característica se le conoce como *cold open*. Deguzman (2021) define el *cold open* como la primera escena antes del título o los créditos iniciales. Por su rol introductorio, permiten establecer el tono, el mundo y los personajes. Basanese (2021) discute que esta escena puede incluso ser la única oportunidad de enganchar al espectador y mantenerlo conectado.

Basta resaltar que esta herramienta narrativa no es única para la comedia, pues ayuda a capturar la atención de la audiencia sin importar el género. De hecho, *Breaking Bad* prueba que esta herramienta puede usarse en una serie dramática, como lo afirma el análisis “Los otros episodios de *Breaking Bad*. Estudio teórico de los *cold open* de la serie” (Lozano, 2013). Sin embargo, Deguzman afirma que las *sitcom* utilizan frecuentemente este recurso para hacer reír a la audiencia y engancharla.

Ya se ha establecido que el *cold open* es una estrategia fundamental para la comedia. Además, cada serie adapta este recurso narrativo a sus necesidades. Basanese (2021) establece que existen dos tipos de *cold open*: el tipo “on-story”, que crea una escena relacionada con la historia que se va a desarrollar en el episodio y el tipo “stand alone / mini-sketch” que se caracteriza por tener una pequeña trama independiente al episodio. Es importante tener en cuenta que, aunque el *stand alone* es independiente, recurre a los personajes del universo de la serie y mantiene el tono cómico. A pesar de estos dos tipos, Deguzman afirma que el *cold open* de la *sitcom* normalmente tiene poca relación con la trama principal.

Aunque Mills (2005) afirma que los episodios individuales de una *sitcom* pocas veces hacen referencia a los eventos de episodios pasados, la conclusión del análisis de Sander (2014) demuestra que las series actuales del género se alejan de esta característica narrativa. La realidad es que las series actuales de *sitcom* rompen con muchas otras características tradicionales del género.

Aroesti (2021) afirma que la *sitcom* tradicional filmada en estudio y con risas en medio muere con *The Office*, que introduce la naturalidad y la conciencia en la comedia. Este cambio también se le atribuye al nacimiento del *mockumentary*, un tipo de serie que usa el falso documental para generar comedia. En “The Mockumentary sitcom, the discomfort of fake realism”, Nardi (2017) cita a Hight (2014), quien dice que el *mockumentary*, más que un género, es un discurso caracterizado por la apropiación de códigos y convenciones de formas de no ficción y ficción fáctica. Hight también afirma que el *mockumentary* es un tipo de texto audiovisual que se ve y se oye como un documental, preferido por los productores de *sitcom* para expandir el potencial de la televisión y la comedia. Nardi afirma que uno de estos potenciales es la habilidad de discutir temas comunes en la no ficción con fines cómicos. Esto hace que se cuestionen aspectos de la realidad en formas en que los documentales no pueden, pues se modifica la idea de que los temas tratados en los documentales son fácticos y merecen una visualización seria.

Sobre esto, Sander (2014) afirma que la unión de la estética documental en historias de ficción no es nueva, pues incluso la emisión radial de Orson Welles “The War of the Worlds” (1938) la usaba. Mills acuña el término *comedy vérité* para hablar sobre este uso del documental en la comedia. Este término se refiere a una rama de series de comedia basada en la forma en que las personas actúan cuando hay una cámara. Sander (2014) afirma que este estilo tiene elementos audiovisuales como la cámara en mano, que permite la cercanía al espacio al

igual que el reconocimiento de un espectador (gracias al rompimiento de la cuarta pared y a la creación del fotógrafo como personaje). En este sentido, el *mockumentary* propone un punto de vista novedoso, en el que un personaje desconocido llega a un mundo a filmar, creando veracidad sobre este mundo.

Acto 2: La realidad

El estilo *mockumentary* se basa en los códigos documentales para establecer la idea de que el contenido que el espectador está viendo es verdadero y real. *Parks and Recreation* es una serie de *sitcom* que sigue estos códigos. Por esto, y por el enfoque de este análisis en la representación de la realidad, se considera importante explorar las discusiones sobre este concepto.

Nardi (2017) analiza *Parks and Recreation* y su estilo de tipo *mockumentary* y afirma que este estilo ayuda a capturar vistazos de interacción espontánea, como si los personajes hubiesen sido encontrados sin preparación por la cámara. Gómez Tarín (2004) describe los contenidos audiovisuales de ficción como el uso y la manipulación del profílmico, es decir todos los elementos que están contenidos en los bordes del encuadre. En este sentido, una película de ficción contiene elementos profílmicos manipulados. Para el autor, la manipulación es entendida como “el acto de situar cualquier entidad personal o material sobre el panorama de acontecimiento o su previa preparación” (Gómez, 2004, pg. 3). Por su parte, Nardi afirma que los artificios contruidos cuidadosamente son esenciales para una aproximación naturalista a un contenido, sea o no de ficción.

Comparando el análisis de Nardi (2017) con la definición de manipulación de Gómez Tarín (2004), se puede cuestionar qué elementos del lenguaje audiovisual crean la sensación de ausencia de preparación del profílmico (en el que se incluyen los personajes). Responder a este cuestionamiento es uno de los objetivos de este análisis. Sin embargo, discutir la realidad cinematográfica puede

ser complejo, pues, cómo afirma Gómez Tarín (2004), el cine² es de por sí ficcional ya que no es una representación en vivo. Es decir que no puede tomarse como real pues representa un espacio y un tiempo ausentes que han quedado fijados tecnológicamente.

Por lo anterior, este autor resalta la diferencia entre *lo real* y *la realidad*. Para Gómez Tarín (2004), lo real es accesible solamente a través de un proceso de mediación. Y es este proceso el que “nos devuelve una primera representación a lo que llamamos realidad” (pg. 8). Por su parte, la realidad es un factor ideológico inscrito en la interpretación de lo real mediante la mediación. Teniendo en cuenta que la mediación es el proceso que resulta de la captura del profílmico por el mecanismo cinematográfico, la realidad es una construcción producto de un punto de vista.

En su texto, el autor define un proceso múltiple de mediación en el que lo real pasa por la percepción, la representación, la enunciación, la narración y la mostración para finalmente llegar a la ficción. Ahora, luego de la narración y mostración, también puede haber una *impresión de realidad*, que también termina en ficción. La mediación en el cine además tiene un triple nivel de representación, en el cual participan el mecanismo tecnológico, el mecanismo representacional y el mecanismo discursivo. Esta investigación se concentra en el segundo nivel de representación.

Según Gómez Tarín (2004), el mecanismo representacional se da en relación al profílmico. En este mecanismo, se manipula el profílmico en función del *nivel ficcional* del texto cinematográfico para crear una representación de una supuesta realidad. Esta puede ser existente, como es el caso del documental, o una expresión de un mundo posible, como es el caso de la ficción. En este sentido, la

² Aunque muchos autores hablan del cine, sus definiciones son relevantes para contenidos audiovisuales y por ende serán aplicadas en las series objeto de estudio.

ficción “siempre es la representación de un mundo imaginario, por real que pueda parecer, con su propia coherencia y sentido” (p. 8).

Seel (2008) discute este tema en su texto “Realism and Anti-realism in film theory”, donde afirma que, según la teoría del ilusionista, el cine está conectado a una *impresión de la realidad* de los eventos que presenta. Es decir que genera una ilusión de transparencia. Sin embargo, Seel también afirma que la propia visualización de una película recuerda que su contenido es tan solo una impresión, no la realidad. Ambas ideas son características del medio cinematográfico.

A pesar de estas acotaciones sobre la realidad cinematográfica, nuestros autores de referencia indican que hay maneras de generar esta sensación. Al igual que Gómez Tarín, Casetti y Di Chio (1990) afirman que hay dos caminos en la representación cinematográfica: “Por un lado hacia la representación fiel y la reconstrucción meticulosa del mundo y por otro hacia la construcción de un mundo en sí mismo, situado a cierta distancia de su referente.” (p. 122). El glosario de este análisis demuestra que existen distintas maneras de crear la *impresión de realidad* en un texto audiovisual. Para Casetti y Di Chio, todos los elementos de representación (la puesta en escena, la puesta en cuadro, la puesta en serie, el tiempo, etc) se dirigen hacia la semejanza o la diferencia del mundo posible con el mundo real.

Con el fin de describir los niveles de semejanza o diferencia en esta relación, Casetti y Di Chio establecen tres regímenes de representación: *analogía absoluta*, *analogía negada* y *analogía construida*. En este contexto, la representación se entiende como el proceso de *hacer presente algo que está ausente*. Es decir que cumple una función vicaria en la que *x* está en lugar de *y*. En este proceso, existen dos posibles recorridos, contradictorios entre sí: hacia la representación fiel y la reconstrucción meticulosa del mundo, en la que lo ausente parece presente y se recupera (presencia), o hacia la construcción de un mundo nuevo, situado a

distancia de su referente, en la que se subraya la distancia entre sustituyente y sustituido para crear una ilusión (ausencia).

En este sentido, la representación puede tener una *intencionalidad analógica fuerte*, en la que se copia el mundo real, o una *intencionalidad analógica débil*, en la que el mundo posible se aleja del mundo real. Estas dos intencionalidades crean a su vez los tres regímenes de representación posibles.

La *analogía absoluta* es un régimen de representación donde se limitan al máximo los artificios y manipulaciones técnicas. Es decir que la realidad debe ser respetada aunque esté sujeta a las exigencias de la representación. En este régimen predominan los encuadres largos y complejos, con movimientos que envuelvan y persigan la realidad, como lo sería un plano secuencia. Otra de sus formas se da en el plano estático con representación en profundidad, en el que la realidad se desenvuelve en las capas del plano. De este modo, la *analogía absoluta* crea un registro de la realidad o un desvelamiento progresivo de ella.

En la *analogía negada* hay una distancia grande respecto de la realidad. Su máxima expresión, el *montaje-rey*, huye de este referente para montar una expresividad connotativa que rompe por completo con la homogeneidad. En este sentido, se aíslan los elementos de la realidad para obtener de ellos un material expresivo nuevo y se reestructuran completamente los datos. De este modo, la *analogía negada* se dirige hacia la opacidad y abstracción.

Finalmente, la *analogía construida* genera una distancia de la realidad solo para volver a ella. En esta, se fragmenta una nueva realidad por medio de la descomposición del mundo. Sin embargo, se mantiene un espacio y tiempo continuos, creando un universo verosímil con una *impresión de la realidad*. De este modo, la *analogía construida* pretende crear una transparencia que lleva a la verosimilitud.

El análisis a continuación pretende descomponer las dos series objeto de estudio con el fin de identificar las estrategias de representación audiovisual y cómo estas se acercan o alejan a una *impresión de realidad*.

Closed Captions

Glosario de términos

Cómo se verá más adelante, la metodología de esta investigación trata con variables operacionales. Por esto, se considera importante establecer un glosario que defina el marco bajo el cuál se entienden dichas variables. Esto con el fin de que cualquier lector pueda comprender el punto de vista desde el cuál se desarrollan el análisis y los resultados.

Este glosario se ha dividido en seis categorías: puesta en escena, puesta en cuadro, puesta en serie, espacio, sonido y narración.

Puesta en escena

Los siguientes conceptos se enmarcan bajo la perspectiva de Gómez Tarín, tanto en su texto “Ficcionalización y naturalización: caminos equivocados en la supuesta representación de la realidad” (2004) como en “Elementos de narrativa audiovisual” (2010).

Ambientación/Atrezzo

Estos términos se entienden como “el conjunto de objetos que pueblan los decorados” (p.135). La presencia de estos objetos, además, consigue hacer que los decorados sean más creíbles y verosímiles.

Decorado

“Se entiende por decorado al ambiente en que se desarrolla una representación dramática” (Gómez, 2010, p. 127). El autor además define una serie de tipologías según los estilos representacionales a los que apunta el decorado.

- *Realista*
Este es un tipo de decorado que apoya a la historia y potencia su verosimilitud, apuntando a un máximo de naturalización. En este sentido, “los decorados realistas pueden representar una localización concreta, un determinado lugar, o, por

medio de detalles seleccionados, pueden sugerir una impresión naturalista” (pg.131).

- *Impresionista*
Identificado por el *paisaje-estado de ánimo*, el decorado impresionista es aquel que “condiciona y refleja a la vez el drama de los personajes” (Gómez, 2010, p. 130). En este sentido, habla de la psicología de su actuar.
- *Expresionista*
Este tipo de decorado se crea de forma artificial para sugerir una sensación plástica y “una visión deformada y estilizada de la realidad” (p.130). Cabe resaltar que, aunque el término viene del expresionismo alemán, no es único al movimiento.

El profílmico

Se entiende como todo cuanto está contenido en el espacio profílmico de Gaudreault. Además, el profílmico representa y obedece a un punto de vista, es decir vuelve a hacer presente algo que una vez estuvo ahí. El profílmico se divide en diferentes elementos profílmicos que se categorizan en grados de naturaleza, dimensión espacial y manipulación.

- *Naturaleza*
Los elementos profílmicos pueden ser humanos (seres vivos de cualquier especie) o materiales (objetos de todo tipo).
- *Dimensión espacial*
Los elementos profílmicos pueden ser exteriores o interiores según en donde se encuentran.
- *Nivel de manipulación*
Podemos encontrar elementos profílmicos *naturales, mixtos o manipulados*. Gómez Tarín (2004) explora los elementos manipulados ya que suelen ser los más

frecuentes. Dentro de estos se encuentran los conceptos de escenografía e interpretación.

Escenografía

La escenografía comprende los elementos profílmicos materiales que son manipulados. Aquí se encuentran los decorados, el vestuario, la ambientación, los efectos especiales, el maquillaje y la peluquería.

Maquillaje

Se refiere a los cosméticos aplicados a los rostros de los personajes con el fin de obtener una caracterización o ajustarlos a la iluminación. El autor define tres bloques sobre los que puede actuar el maquillaje. Sin embargo, este análisis solo se concentra en los dos primeros pues el último, la caracterización, se refiere a cambios de edad y rostro que no tienen lugar en las series objeto de estudio.

- *Directo*
Este tipo de maquillaje es básico, y tiene como propósito ajustar el tono de la piel, corregir manchas, brillos, entre otras imperfecciones, afectando mínimamente el aspecto físico del personaje.
- *Corrector*
Este tipo de maquillaje modifica las facciones de los personajes, haciéndolas más atractivas.

Vestuario

Gómez Tarín (2010) define el vestuario como un “conjunto de trajes, complementos, calzado, etc..., que se utiliza en una representación escénica” (pg.136). Además, establece que el vestuario es uno de los elementos articuladores de la puesta en escena, pues contribuye a definir y caracterizar al personaje, al dotarlo de estatus social y contexto socio-histórico.

- *Realista*
Este tipo de vestuario se crea en función de la realidad histórica del *film*, buscando la rigurosidad.

- *Pararrealista*
El vestuario pararrealista está inspirado en la moda de alguna época, pero no con exactitud, ya que se preocupa más por la estilización y la belleza.
- *Simbólico*
En este tipo de vestuario la exactitud histórica no importa, pues lo importante es “traducir simbólicamente caracteres, tipos sociales o estados de ánimo” (p. 137).

Puesta en escena

Casetti y Di Chio (1990) entienden la puesta en escena, también nombrada el *nivel de los contenidos*, como todo lo que “nace de la labor de setting y que se refiere a los contenidos de la imagen” (pg.126). Además, consideran que esta “constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándolo de los elementos que necesita” (pg.126). Gómez Tarín (2010) está de acuerdo con esta definición, pues afirma que la aplicación de los distintos elementos de la puesta en escena son susceptibles a construir efectos de sentido, condicionando la percepción del mundo representado. Esta investigación entiende la puesta en escena como el concepto que abarca los anteriores, pues incluye todos los “elementos que dan consistencia y espesor al mundo representado en la pantalla” (pg.127).

Ambiente

Este es entendido por los autores como el conjunto de todos los elementos de la trama, lo que diseña y llena la escena. El ambiente se divide en dos: el *entorno* en que se sitúan los personajes y que *amuebla*, y la situación en la que operan las coordenadas espaciotemporales y que *sitúa* (pg.176).

El *entorno* se compone a su vez de dos oposiciones.

- *Rico/Pobre*
Un ambiente rico es detallado, minucioso y, a veces, agobiante, mientras que un ambiente pobre es despojado, simple y discreto.

- *Armónico/Disarmónico*
Un ambiente armónico mezcla entre sí elementos distintos, mientras que un ambiente disarmónico es construido sobre desequilibrios y contrastes.

La *situación* también se compone de dos oposiciones.

- *Histórico/Meta-histórico*
Un ambiente histórico hace referencias a épocas y regiones mientras que un ambiente metahistórico hace referencias genéricas y abstractas.
- *Caracterizado/Típico*
Un ambiente caracterizado está dotado por propiedades específicas mientras que un ambiente típico nos reenvía a una situación canónica.

Puesta en cuadro

Composición

Según Gómez Tarín (2010) la composición es “el ordenamiento de todos y cada uno de los entes icónicos que lo forman” (pg.198). En este concepto existen siete posibles tipos.

- *Centrada*
La composición centrada es aquella en la que el encuadre se caracteriza por tener un mayor peso visual a lo largo del eje vertical central del recuadro.
- *Descentrada*
Esta composición es aquella en la que no se siguen las normas de la Ley de Tercios, lo que quiere decir que los elementos no se encuentran centrados en el encuadre.
- *Simétrica*
Esta composición se caracteriza por ser estable y armónica gracias a su equilibrio, creado con un punto que divide en dos mitades el encuadre y que hace que no pese más uno que el otro.

- *Asimétrica*
Este tipo de composición “da la sensación de inestabilidad y descompensación visual” (pg.201).
- *Geométrica*
En este tipo de composición los elementos (estructuras metálicas, edificios, objetos, etc.) forman figuras geométricas como pirámides, triángulos, diagonales, cuadrados o círculos.
- *Enmarcada*
En esta composición los elementos están agrupados en un espacio determinado por otro elemento de la puesta en escena que crea una suerte de marco.
- *Desenmarcada*
La composición desenmarcada se caracteriza por tener el elemento principal en el borde del encuadre, incluso dejando parte de este en el fuera de campo.

Encuadre

Este es un término que utiliza Gómez Tarín (2010) para referirse al establecimiento de un puesto de vista sobre el profílmico.

Espacio del campo

Término definido por Burch (1970) como aquel espacio que “está construido por todo lo que el ojo divisa en la pantalla” (pg.6). Gaudreault (1990) lo define bajo el nombre de espacio profílmico, un espacio delimitado por el encuadre y constituido por todo lo que se encuentra ante la cámara. El final de este concepto se entenderá como parte de la puesta en escena.

Fuera de campo

Burch (1970) divide este concepto en seis segmentos. Los primeros cuatro son los cuatro bordes del encuadre. Es decir que arriba, abajo, a la izquierda y a la derecha encontramos “las proyecciones imaginarias en el espacio ambiente” (pg. 6). Luego, Burch define el fuera de campo detrás de la cámara que es “distinto de los segmentos de espacio alrededor del encuadre”

(pg. 6). Para el autor, este espacio es alcanzado por los personajes al pasar por la izquierda o derecha de la cámara. Finalmente, Burch define el sexto segmento como “el espacio detrás del decorado” (pg.7).

Movimiento de cámara

Gómez Tarín define el movimiento de cámara como el momento en el que hay un desplazamiento del encuadre.

Iluminación

La iluminación según Gómez Tarín (2010) se relaciona con la creación de atmósfera, siendo un recurso expresivo profílmico que apoya la acción mostrada.

- *Clásica*
Este tipo de iluminación se basa en los tres puntos tradicionales de iluminación, que facilitan la máxima visibilidad del espacio representado. *Films* con una iluminación clásica aparecen perfectamente iluminados, prácticamente sin sombras.
- *Expresionista*
La iluminación expresionista emplea el claroscuro como su recurso más frecuente, creando contrastes fuertes entre luces y sombras.
- *Realista*
La iluminación realista se basa en crear secuencias completamente iluminadas por fuentes reales. Es decir, por velas, bombillas, luz natural, etc.
- *Pictorialista*
Este tipo de iluminación crea un ambiente completamente pictórico.

Puesta en cuadro

Se entiende la puesta en cuadro desde la perspectiva de Casetti y Di Chio (1990), quienes también la nombran como el *nivel de la modalidad de representación de la imagen*. Los autores describen este concepto como aquello “Que nace de la filmación fotográfica y que se refiere a la modalidad

de asunción y presentación de los contenidos” (pg.126). Por lo tanto, los autores consideran que la puesta en cuadro define la mirada que se lanza sobre el mundo y determina la manera en que es captado por la cámara. Al igual que con la puesta en escena, bajo nuestro entendimiento, este concepto abarca los anteriores.

Puesta en serie

Montaje

Gómez Tarín (2004) describe el montaje como la “sucesión de fragmentos dispuestos en cierto orden” (pg. 6). Además, afirma que es aquí que sucede el proceso de *narración*, la articulación entre planos y modulación temporal.

Campo contra campo

El campo contra campo es definido por Burch (1970) como una de las “relaciones posibles entre el tiempo de un plano A y el de otro plano B, que se le sigue inmediatamente en el montaje” (pg.1). En este se da el paso de un personaje a otro mientras la conversación continúa en *off*.

Elipsis

Burch (1970) explica la elipsis como “suprimir una parte de la acción”(pg.2). Este tipo de elipsis es medible ya que el tiempo que se omite no es tan amplio, por lo que el espectador es el que se encarga de completar mentalmente la acción.

Retroceso / analepsis / flashback

Tanto Burch (1970) como Gaudreault (1990) definen el *flashback*. Gaudreault lo define como “la evocación a posteriori de un acontecimiento anterior al momento de la historia en la que nos encontramos”(pg.2).

Retroceso indefinido

A diferencia del retroceso, Burch define el retroceso indefinido como un *flashback* que no es medible al igual que la elipsis indefinida.

Prolepsis / flashforward

Para Gaudreault, el *flashforward* se da cuando se muestra un acontecimiento antes del orden normal en la cronología.

Los siguientes conceptos toman como referencia el texto “Cómo analizar un film” (Casetti, Di Chio, 1990).

Puesta en serie

También denominada como el *nivel de nexos*, la puesta en serie “se refiere a las relaciones y los nexos que cada imagen establece con la precedente o con la que sigue.” (pg.116). Al igual que con la puesta en cuadro y puesta en escena, esta investigación entiende que la puesta en serie abarca los conceptos establecidos en esta categoría. Existen cinco tipos de nexos según los autores:

- *Asociaciones por identidad*
Se da cuando una imagen está relacionada con otra, ya sea porque es la misma imagen que se repite, o porque se presenta un mismo elemento que se repite, aunque de manera distinta (pg.135).
- *Asociaciones por analogía o por contraste*
En estas asociaciones una imagen está relacionada con otra al representar elementos similares, no idénticos y elementos confrontables, pero no opuestos (pg.136).
- *Asociaciones por proximidad*
Este tipo de asociación aparece cuando una imagen está relacionada con otra ya que representan elementos distintos que forman parte de una misma situación (pg.136).
- *Asociaciones por transitividad*
Se da cuando una imagen se relaciona con otra por el hecho de representar dos momentos de una misma acción (pg.136).
- *Asociaciones por acercamiento*
En esta las dos imágenes están relacionadas por que son contiguas en la serie temporal (pg.136).

Cabe resaltar que los autores definen que, cuando predominan las asociaciones por identidad, proximidad y transitividad “en la pantalla aparece un universo compacto, fluido, homogéneo y reconocible” (pg. 136). Por su parte, cuando predominan las asociaciones por analogía y contraste, se representan “universos agitados, heterogéneos, articulados, en los cuales, sin embargo, todo se mantiene en pie, por lo cual es fácil orientarse y conducirse” (pg. 136). Finalmente, cuando predominan las asociaciones por acercamiento se crean “universos fragmentarios, inconexos, caóticos y dispersos [...] laberintos de acumulaciones, yuxtaposiciones y casualidades” (pg. 136).

El tiempo

Este es definido por Casetti y Di Chio partiendo como un concepto que puede ser entendido de dos maneras: o como *tiempo-colocación*, es decir como un tiempo que define la fecha puntual de un acontecimiento (año, época, periodo), o como *tiempo-devenir*, un flujo constante que va más allá de los momentos que lo componen. En este último, además, los acontecimientos se disponen siguiendo un *orden*, se muestran en una *duración* determinada y se representan en una *frecuencia*. Este análisis sólo tomará en cuenta las variables de *orden* y *duración*.

El orden

Concepto entendido como el “esquema de disposición de los acontecimientos en el flujo temporal” (p.152). Dicho esquema tiene cuatro opciones de temporalidad.

- *El tiempo circular*
En esta temporalidad el punto final de la serie de acontecimientos es idéntico al de origen.
- *El tiempo cíclico*
En esta temporalidad el punto de llegada de la serie de acontecimientos es análogo al de origen, no idéntico. A esta temporalidad se le conoce por tener una estructura de serpentina o espiral, pues entre los dos puntos puede existir una distancia variable.

- *El tiempo lineal*
En esta temporalidad el punto final de la serie de acontecimientos es siempre distinto al punto de partida. Este tiempo, además puede ser vectorial o no vectorial.
 - I. Vectorial: El tiempo lineal vectorial tiene un orden continuo y homogéneo. Este orden puede ser *progresivo*, es decir que la sucesión sucede hacia “adelante” en el tiempo, *inverso*, cuando la sucesión sucede hacia “atrás”, o ser un *palíndromo*, cuando la sucesión lanzada hacia atrás parece ir hacia adelante.
 - II. No vectorial: El tiempo lineal no vectorial tiene un orden homogéneo y fracturado. Esto se da a partir de recursos como el *flashback*, entendido por los autores como una recuperación del pasado, y el *flashforward*, una anticipación del futuro.
- *Anacrónia*
En esta temporalidad se pierde por completo el hilo del orden y la referencia de la trama. Este concepto es un verdadero desorden, pues hay una acumulación de rupturas privada por completo de cronología.

La duración

Entendida como la “extensión sensible del tiempo representado” (pg.155), la duración cinematográfica se da en la oposición entre la *duración real*, extensión efectiva del tiempo, y la *duración aparente*, sensación perceptiva de esa extensión. Esta última depende del contenido representado (puesta en escena) y las modalidades de representación de dicho contenido (puesta en cuadro), y es la que preocupa a Casetti y Di Chio. La duración aparente, en relación a la norma de la duración, asume dos posibles temporalidades cinematográficas.

- *Normal*
La duración *normal* se da cuando la extensión temporal de la representación es más o menos igual a la duración “real” del acontecimiento y se representa de dos maneras.
 - I. Plano Secuencia: Modalidad de representación en la que la duración es *natural absoluta*, pues no hay cortes y la realidad se desenvuelve ante la cámara sin mediación.
 - II. Escena: Modalidad de representación en la que la duración es *natural relativa*, pues en ella hay un efecto de continuidad temporal dado gracias a la descomposición y recomposición del tiempo. Es decir, se manipulan nexos internos para lograr una representación “realista”.
- *Anormal*
La duración anormal se da cuando la amplitud de la representación del acontecimiento no es igual a la duración del propio acontecimiento. Existen dos posibles representaciones de esta duración, la contracción y la dilatación, que a su vez tienen distintas posibilidades.

La contracción puede ser de tipo *recapitulación/resumen*, contracción mensurable que puede ser *ordinaria y marcada*, o *elipsis*, contracción no mensurable.

- I. Resumen ordinario: Se da gracias a los procedimientos normales de montaje, en los que existe una elipsis de mínima incidencia.
- II. Resumen marcado: Se da cuando hay una abreviación temporal, una sensible intervención en el flujo cronológico. Este tipo de

resumen está caracterizado por la condensación de acontecimientos, sea por fundidos, calendarios, agujas del reloj, cambios de ambientación o secuencias de montaje.

- III. Elipsis: Este tipo de contracción tiene un corte más limpio que pasa de una situación espacio temporal a otra. Aquí se omite por completo una porción de tiempo, invitando al espectador a llenar un vacío mediante la interpretación.

La dilatación también puede darse de distintas maneras.

- I. Pausa: Conocida como la dilatación por suspensión, esta se manifiesta cada vez que se detiene el flujo temporal.
- II. Extensión: También nombrada la dilatación por expansión, la extensión se da cuando el tiempo de la representación tiene una duración mayor al tiempo *real* del acontecimiento. Esto se puede dar cuando usamos el *ralentí*, los insertos, la vuelta atrás, los elementos descriptivos y el montaje alterno o paralelo.

Sonido

Los siguientes términos son definidos bajo la perspectiva de Chion en su texto “La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido” (1990).

Extensión del ambiente sonoro

Chion (1990) describe la extensión como el espacio concreto que los sonidos evocan y hacen sentir alrededor de los personajes. La extensión puede ser *nula* o *amplia* dependiendo de sus características.

- *Extensión Nula*

Se da cuando el universo sonoro se limita a los sonidos percibidos por un personaje dado.

- *Extensión Amplia*

La extensión amplia se da cuando se incluyen en el espacio sonoro sonidos que se encuentran en la diégesis más allá del espacio de la escena. Por ejemplo, la calle fuera del apartamento en el que sucede la historia.

Fuera de campo

El fuera de campo es comprendido como el sonido que se oye sin ver la causa originaria del sonido, “en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente” (Chion, 1990). Existen dos tipos de fuera de campo.

- *Fuera de Campo Activo*

El fuera de campo activo es aquel que genera intriga sobre la fuente, es decir, plantea preguntas e incita a la búsqueda de la fuente. Este tipo de fuera de campo está constituido por sonidos de fuentes puntuales o que pueden ser localizadas.

- *Fuera de Campo Pasivo*

Por el contrario, el fuera de campo pasivo es definido como “aquel en el cual el sonido cree un ambiente que envuelva la imagen y la estabilice, sin suscitar en modo alguno un deseo de ir a mirar a otra parte o de anticipar la visión de su fuente y de cambiar” (Chion, 1990).

Música de foso

La música de foso es definida como “la que acompaña a la imagen desde una posición off, fuera de lugar y del tiempo de la acción” (1990). Esta también es denominada como música no diegética, sin embargo, Chion le denomina de esta manera en referencia al foso de la orquesta de la ópera clásica.

Música de pantalla

Al contrario de la música de foso, la música en pantalla hace referencia a la que emana de una fuente que se encuentra en el lugar y tiempo de la acción.

Punto de escucha

Chion (1990) define el punto de escucha de dos maneras. La primera es en sentido espacial, lo que significa, plantear desde qué punto del espacio representado en la pantalla viene el sonido. La segunda es en sentido subjetivo, es decir, qué personaje está escuchando esos sonidos.

Sonido ambiente

El sonido ambiente es definido como el “sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican.”(Chion, 1990)

Sonido in

Chion (1990) denomina *sonido in* a aquel cuya fuente aparece en la imagen y pertenece a la realidad que se está representando. Casetti y Di Chio (1990) también definen este término pero lo llaman la *dimensión in del sonido*, reconocible por ser el sonido diegético exterior cuya fuente está encuadrada.

Sonido off

Al contrario del sonido in, Chion (1990) describe el *Sonido off* como “aquel cuya fuente supuestamente es, no solo ausente de la imagen, sino también no diegética, es decir, situada en un tiempo y un lugar ajenos a la situación directamente evocada”.

Además de la dimensión del sonido *in*, Casetti y Di Chio (1990) definen la dimensión *off* y la dimensión *over*. Los autores creen que, al agrupar estas tres dimensiones, se demuestran los dos roles principales del sonido: la apertura al espacio no visible y la determinación suplementaria del espacio en la escena.

Dimensión off

Compuesta por el sonido diegético exterior cuya fuente no está encuadrada.

Dimensión over

Compuesta no solo por el sonido no diegético, sino también por el sonido diegético interior.

Los siguientes términos se basan en el texto “Sonic Diegesis: Reality and the Expressive Potential of Sound in Narrative Film” (Knight-Hill, 2019)

Banda Sonora

La banda sonora, también nombrada por Knight Hill como *música*, se concentra en el rol *expresivo* del sonido cinematográfico, pues son transmisores abstractos de significado y emoción, ejecutando un rol afectivo libre de cualquier vínculo con una fuente (pg. 7).

Rol mimético

El rol mimético de los distintos elementos del sonido cinematográfico tiene el propósito de crear una ilusión de realismo. El propósito de este rol es replicar sonidos objetivamente reales. En este sentido, para que haya una sensación de *realismo*, el punto de vista del sonido debe ser coherente al punto de vista de la cámara. Sin embargo, Knight-Hill resalta que incluso los sonidos que están dispuestos para simular la realidad también tienen un rol expresivo, pues generan distintas impresiones sobre el significado del personaje y la escena.

Rol expresivo

Para Knight-Hill, los distintos elementos del sonido cinematográfico pueden tener un rol expresivo. Este rol tiene el propósito de extenderse más allá de lo real, evocando respuestas afectivas e inspirando la imaginación del que escucha.

Narración

Los siguientes conceptos son tomados del texto “Introducción al análisis estructural de los relatos” (Barthes, 1977). Hay que tener presente que, aunque Barthes define tres niveles de descripción (funciones, acciones y narración), esta investigación se concentrará en el nivel de las funciones, pues no se tendrá en cuenta al personaje como un actor sino como un elemento de la puesta en escena. En este sentido, las acciones realizadas por el personaje serán

pensadas más como un evento *representado* y no como un evento *narrativo*.

El nivel de las funciones para Barthes (1977) está compuesto por los segmentos de la historia que tienen un carácter *funcional* que produce *significado*. Es decir, “lo que le permite fecundar el relato con un elemento que madurará más tarde” (p.13). Este nivel se distingue porque se preocupa por lo que *quiere decir* un segmento de la narración y tiene dos grandes clases.

Funciones

Las funciones son las unidades distribucionales de un relato. Todas ellas tienen un acto complementario y consecuente. En este sentido, las funciones se preocupan por una funcionalidad de *hacer*. Sin embargo, no todas sus unidades tienen la misma importancia, por ello se dividen en dos.

- *Funciones cardinales o núcleos*
Estas unidades constituyen *nudos* en el relato o fragmento del relato. Por ejemplo, *suenan el teléfono* y *alguien contesta*, son funciones cardinales.
- *Catálisis*
Estas unidades tienen una naturaleza complementadora. Es decir que *llenan* el espacio entre funciones cardinales. Entonces, entre las funciones cardinales *suenan el teléfono* y *alguien contesta*, puede existir muchísimos “incidentes menudos o detalladas descripciones” (p.19). Aunque menos importante que la función cardinal, la catálisis es fundamental para construir el discurso del relato.

Indicios

Los indicios son las unidades integradoras de un relato. Estas unidades nos hablan de las características que conciernen a los personajes y las atmósferas. Para entenderlas, normalmente debemos ir hacia el nivel de las *acciones*, pues se refieren más hacia el *significado* y no hacia la *operación*. En este sentido, los indicios se preocupan por la funcionalidad del *ser*.

- *Indicios*
Estas unidades “remiten a un carácter, a un sentimiento, a una atmósfera (por ejemplo de sospecha), a una filosofía” (pg.21). Esto quiere decir que tienen un significado implícito.
- *Informaciones*
Estas unidades “sirven para identificar, para situar en el tiempo y en el espacio” (pg. 21). Esto quiere decir que son datos puros, con significados completamente explícitos. Aunque no tienen una actividad de *desciframiento*, como si la tienen los indicios, su funcionalidad no es nula, pues “sirve para autenticar la realidad del referente, para enraizar la ficción en lo real: es un operador realista y, a título tal, posee una funcionalidad indiscutible, no al nivel de la historia, sino al nivel del discurso” (p.22).

Espacio

Casetti y Di Chio (1990) generan tres vías para afrontar el espacio construido y presentado en pantallas.

Oposición In/Off

En relación con la colocación, los elementos en off son los que se encuentran más allá de los bordes delimitados por el encuadre, lo que está detrás de la escenografía o detrás de un elemento situado en el campo visual y lo que se encuentra detrás de la cámara.

En relación con la determinabilidad hay tres condiciones para la existencia del espacio off.

- *Espacio no percibido*
“Es decir, el espacio que está fuera de los bordes del cuadro y que, sin ser nunca evocado, no presenta motivo alguno para su reclamación” (pg.140).
- *Espacio imaginable*

“Es decir, el espacio que, a pesar de estar más allá de los confines de lo visible, es evocado o recuperado, en su propia ausencia por cualquier elemento de la representación” (pg.140). Casetti y Di Chio ejemplifican este concepto con la idea de que, cuando se pone a una persona en primer plano, se presupone el resto del cuerpo a pesar de no ser mostrado.

- *Espacio definido*
Este espacio es el que es invisible por un momento pero anteriormente ya ha sido mostrado o puede que esté a punto de serlo.

Oposición Estático/Dinámico

Casetti y Di Chio (1990) clasifican esta oposición en cuatro situaciones diferentes.

- *Espacio estático fijo*
Es aquel en el que el encuadre es estático y al mismo tiempo el ambiente es inmóvil.
- *Espacio estático móvil*
Es definido como aquel en el cual la cámara se encuentra estática, pero, hay movimiento de las figuras dentro del encuadre.

- *Espacio dinámico descriptivo*
Este se da cuando la cámara se mueve únicamente relacionada con la figura, es decir, la cámara se mueve para representar el movimiento ajeno.
- *Espacio dinámico expresivo*
Esto quiere decir que es la cámara la que define el movimiento y no el personaje.

Oposición organicidad e inorganicidad

Un espacio orgánico es un espacio donde hay un mayor grado de conexión, cuando no existe esta conexión hay una ruptura de la organicidad. Para profundizar los autores crean tres oposiciones. Sin embargo, solo se tendrá en cuenta la oposición de *espacio plano/ espacio profundo*.

- *Espacio plano/Espacio profundo*
Casetti y Di Chio definen la categoría “El espacio puede aparecer o bien como una superficie sobre la que se distribuyen uniformemente las figuras, vertical u horizontalmente, o bien como un volumen en el que estas mismas figuras se disponen en profundidad” (pg. 147).

Set Up

¿Qué se va a analizar y cómo se va a analizar?

El material de análisis

Las series objeto de estudio son *Parks and Recreation* (2009) y *The Good Place* (2016). Ambas series fueron originalmente transmitidas al aire por NBC, pero actualmente se encuentran disponibles en plataformas de streaming como Netflix y Amazon Prime.

Se ha elegido este corpus teniendo en cuenta diversas razones. Inicialmente, ambas series pertenecen al subgénero de comedia situacional, un aspecto del mundo televisivo que interesa a las investigadoras. Estas dos series fueron creadas o co-creadas por Michael Schur, quien además es el único *showrunner*³ en ambas series. Estas similitudes permiten que el análisis tenga un punto de comparación a la hora de revisar sus elementos de representación y la incidencia de estos en la impresión de la realidad.

Aunque el análisis no se va a concentrar en la mirada autoral de Michael Schur, se considera importante que ambas series sean creadas y guiadas por el mismo autor para que los elementos audiovisuales representados puedan ser estudiados en función de la realidad de cada historia y no del autor. Esto permite eliminar, o por lo menos reducir, la variable de las miradas contrastantes entre autores a la hora de representar la realidad.

³ El término *showrunner* aparece en el contexto televisivo en los años 90 como un título para referirse al productor ejecutivo y la cabeza de escritores. En este sentido, el *showrunner* actuaba como el CEO del *show* por lo que tenía la última palabra en todas las decisiones (Navar-Gill A, 2018). El auge de este término empezó discusiones sobre el rol del autor en la televisión, a la vez que le dio legitimidad al medio. Antes del *showrunner*, la televisión se creía un medio industrial, tan basado en los procesos y estándares de producción que eliminaba por completo la voz del autor (Sanders, 2014). En este sentido, el cine se creía como el único medio capaz de construir al autor, y por ende el único medio con un estilo. Ahora, se reconoce que el *showrunner* es un puente entre los aspectos creativos y financieros de una producción (Blakey, 2017), muchas veces siendo la cara pública de un show (Navar-Gill A, 2018). Cabe resaltar que dentro de una serie televisiva, normalmente no es el director el que controla los aspectos formales del programa, es el *showrunner*. (Sanders, 2014).

Exactamente, ¿Qué se va a analizar?

En este análisis, se estudiarán específicamente los *cold open* de los primeros seis capítulos de la primera temporada de cada serie. Como se puede leer en la fundamentación conceptual, el *cold open* es la primera secuencia de un capítulo que finaliza con el cabezote/título. Aunque este concepto se usa en todo tipo de series, es particularmente popular en las *sitcoms*. A pesar de que un *cold open* puede estar o no relacionado con la historia principal del episodio (Basanese, 2021), estas escenas mantienen la estética de la serie en general, por lo que analizar estas secuencias es también analizar la estética de la serie.

La elección de estos fragmentos se da por varias razones. Principalmente, la primera escena de un capítulo es la que introduce al mundo y, a veces, a la situación a narrar. Landert (2021) afirma que la caracterización de los personajes en secuencias iniciales puede ser muy efectiva, al establecer una gran proporción de los atributos del personaje principal en pocos minutos. Esto es particularmente cierto para las *sitcom* que, como afirma Sanders (2014), se caracteriza por la estabilidad de los personajes y sus atributos. En la *sitcom* clásica, los personajes son estereotipados y se mantienen esencialmente iguales, por lo que se pueden analizar usando pocas secuencias.

Sobre el episodio piloto en particular, Landert (2021) afirma que este debe presentar a los personajes principales, comunicar la información importante sobre la locación y las reglas del mundo ficticio, y los temas principales de una serie de televisión. Esto mismo aplica a la estética del programa, que se mantendrá similar a lo largo de los episodios y las temporadas.

Además de su importancia para la presentación de una serie, se elige la secuencia de *cold open* porque normalmente tienen una temporalidad constante y explora

situaciones que se narran en más de una escena. Esto permite analizar la puesta en serie como herramienta para la *impresión de realidad*.

Se toman los primeros seis capítulos debido a la longitud de *Parks and Recreation*, que culmina su primera temporada en el capítulo 6, mientras *The Good Place* lo hace en el capítulo 13.

Nuestro corpus se conforma de los siguientes capítulos, numerados y nombrados como se evidencia a continuación.

Star Power
Ficha Técnica⁴

The good place (Serie de Tv)



Año de lanzamiento

2016

Tiempo de emisión

2016-2020

Duración promedio de capítulo

22 minutos

País

Estados Unidos

Creado por

Michael Schur

Showrunner

Michael Schur

Género

Sitcom, ficción, ficción utópica

Clasificación

TV-PG

Reparto y personajes principales



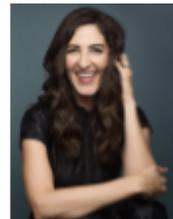
Kristen Bell



William Jackson



Jameela Jamil



D'Arcy Carden



Manny Jacinto



Ted Danson

⁴ La información acá planteada fue obtenida de la página web IMBDPro.

Personajes principales: Eleanor Shellstrop, Chidi Anagonye, Tahani Al-Jamil, Janet, Jason Mendoza, Michael.

Número de temporadas: 4

Número de episodios: 50

Aspect Ratio: 16:9

Productoras: Fremulon, 3 Arts entertainment y Universal Television.

Tagline: Welcome to The Good Place. Everything is fine.

Música: David Schwartz

Everything is fine Pilot (T1 E1)

Release Date

September 19, 2016

Duración

22 minutos

Director

Drew Goddard

Cinematografía

Barry Peterson

Editor

Colin Patton

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Matt Flynn

Sinopsis episodio

Eleanor abre los ojos en un mundo que no reconoce, Michael le cuenta que ha muerto y que se encuentra en el *good place*. Todo es perfecto en ese lugar, las personas tienen todo lo que desean, hasta su propia alma gemela. Sin embargo, Eleanor sabe que no pertenece ahí, entonces se lo confiesa a su alma gemela, un profesor de ética y filosofía moral, Chidi. Cuando el mundo empieza a derrumbarse por las malas acciones de Eleanor, ella le pide a Chidi que le enseñe cómo ser una buena persona.

Cold Open | Welcome

00:00 - 03:17

Flying (T1 E2)

Release Date

19 September, 2016

Duración

21 minutos

Director

Michael McDonald

Cinematografía

David J. Miller

Editor

Colin Patton

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Matt Flynn

En el vecindario pasan cosas extrañas, todo lo malo que dijo Eleanor se ve magnificado: jirafas gigantes, langostinos voladores y canciones a todo volumen. Luego de convencer a Chidi de que la ayude, van a la reunión del barrio y las cosas vuelven a la normalidad. Michael, el arquitecto, decide celebrar haciendo un día en el que todos puedan volar. Chidi convence a Eleanor de pasar el día recogiendo los daños del vecindario, pero ella quiere volar. Como lo hacía en su anterior vida, Eleanor decide hacer trampa. Esta acción hace que llueva basura y que Chidi se dé por vencido. Cuando el remordimiento llega, Eleanor recoge toda la basura del barrio y Chidi empieza sus lecciones de filosofía para volverla una buena persona. Sin embargo, a Eleanor le llega una carta: alguien sabe que ella no pertenece ahí.

Cold Open | Make me good

00:35 - 02:33

Tahani Al-Jamil (T1 E3)

Release Date

September 22, 2016

Duración

22 minutos

Director

Beth McCarthy-Miller

Cinematografía

David J. Miller

Editor

Matthew Barbato

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Matt Flynn

Tahani, la vecina de Eleanor, va a visitarla y le da una planta como regalo de bienvenida al vecindario. Desconfiada de las intenciones de Tahani, Eleanor decide acercarse más a ella. Por otro lado, Michael intenta que Chidi encuentre otros hobbies y haga cosas diferentes a ser un filósofo. La planta que Tahani le dio a Eleanor cambia de acuerdo a la relación de estas dos.

Cold Open | Tahani's plant

00:00 - 02:05

Jason Mendoza (T1 E4)

Release Date

29 September, 2016

Duración

21 minutos

Director

Payman Benz

Cinematografía

David J. Miller

Editor

Colin Patton

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Matt Flynn

El alma gemela de Tahani es un monje budista que se llama Jeanyu, pero en realidad se llama Jason Mendoza y no es nada parecido a un monje. Jason le cuenta su verdadera identidad a Eleanor y decide que va a dejar de actuar como monje para mostrar quién es en realidad. Michael y Tahani están planeando la

apertura de un restaurante a la cual invitan a Jeanyu para conocerlo mejor. En el evento todo se sale de control y Eleanor genera un cráter en el piso. Eleanor hace entrar a Jason en razón para que también participe en las clases de Chidi sobre ser una mejor persona.

Cold Open | The confession

00:00 - 02:22

Category 55 Emergency Doomsday Crisis (T1 E5)

Release Date

06 Octubre, 2016

Duración

22 minutos

Director

Morgan Sackett

Cinematografía

David J. Miller

Editor

Matthew Barbato

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Matt Flynn

Chidi está en un dilema moral, no sabe si seguir ayudando a Eleanor para que se quede, debido a que esto significaba que él nunca conocería a su alma gemela. Eleanor nota la actitud de Chidi y discuten. Tahani tiene acceso a los puntos que recolectaron en vida, los cuales fueron los determinantes para que entraran al *good place*, pero se da cuenta que es uno de los peores puntajes. Debido al cráter en el suelo, no dejan salir a nadie de las casas. Dos personas llegan a vivir con Eleanor y Chidi, ayudándolos a resolver sus problemas. El cráter desaparece.

Cold Open | Yogurt of kindness

00:00 - 01:37

What we owe to each other (T1 E6)

Release Date

13 octubre, 2016

Duración

22 minutos

Director

Tucker Gates

Cinematografía

David J. Miller

Editor

Matthew Barbato

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

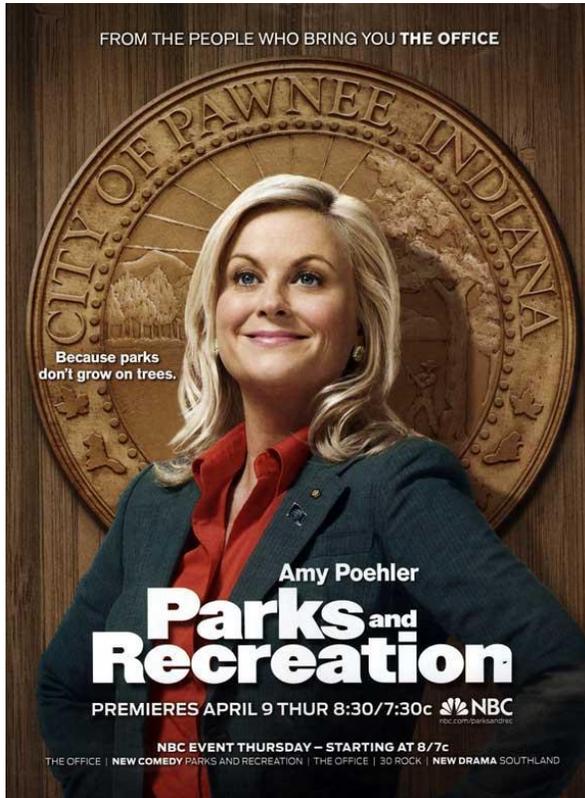
Matt Flynn

Michael se encuentra preocupado por lo que ha estado pasando en el vecindario, por lo que le pide ayuda a Eleanor. Eleanor decide que lo que Michael necesita es descansar, por lo cual le enseña a divertirse como un humano. Tahani quiere conocer a su alma gemela y Jason no quiere que ella se siga sintiendo triste, pero no sabe como compartir con ella sin delatarse. Chidi interviene para poder controlar a Jason, y empieza a darse cuenta que Tahani y él tienen cosas en común. Michael declara que el problema es una persona que actúa fuera de lo predecible para el sistema del vecindario.

Cold Open | The meeting

00:00 - 02:44

Parks and recreation (Serie de Tv)



Año de lanzamiento

2009

Tiempo de emisión

2009-2015

Duración promedio de capítulo

22 minutos

País

Estados Unidos

Creado por

Michael Schur y Greg Daniels

Show runner

Michael Schur

Género

Sitcom, mockumentary, sátira política.

Clasificación

TV-14

Reparto (Primera Temporada)



Amy Poehler



Aubrey Plaza



Nick Offerman



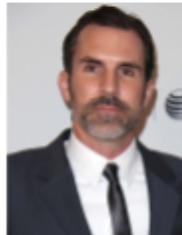
Jim O'Heir



Aziz Ansari



Chris Pratt



Paul Schneider



Rashida Jones



Retta

Personajes Principales (Primera Temporada): Leslie Knope, April Ludgate, Ron Swanson, Jerry Gergich, Tom Haverford, Andy Dwyer, Mark Brendanawicz, Ann Perkins y Donna Meagle.

Número de temporadas: 7

Número de episodios: 124

Aspect Ratio: 1.78:1

Productoras: Deedle-Dee Productions, 3 Arts Entertainment y Universal Media Studios.

Tagline: Because parks don't grow on trees.

Pilot (T1 E1)

Release Date

9 de Abril, 2009

Duración

21 minutos

Director

Greg Daniels

Cinematografía

Peter Smokler

Editor

Dean Holland

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Christopher Brown

Un equipo documental sigue a una de las empleadas del departamento gubernamental "Parques y recreación". Leslie Knope, emocionada e interesada en la comunidad, va a una reunión del sector para escuchar a los ciudadanos. En esta, Anne le comenta sobre el lote 48 que fue abandonado y ahora es un hueco donde se cayó su novio, Andy. Leslie propone convertirlo en un parque pero se dará cuenta de las complicaciones que tiene su propuesta.

Cold Open | Leslie Knope stopping for no one

00:00 - 01:26

Canvassing (T1 E2)

Release Date

16 de Abril, 2009

Duración

21 minutos

Director

Seth Gordon

Cinematografía

Peter Smokler

Editor

Jonathan Corn

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Ian Phillips

Leslie Knope, junto a su equipo, visita a los ciudadanos para comentarles sobre la reunión del pueblo en el que se decidirá sobre la propuesta del parque. Ni el proceso de visita ni la reunión salen como Leslie lo esperaba, pues la mayoría de personas no están de acuerdo con la construcción. Sin embargo, Leslie continúa entusiasmada por el proyecto.

Cold Open | The egg hunt

00:00 - 00:29

The Reporter (T1 E3)

Release Date

23 de Abril, 2009

Duración

21 minutos

Director

Jeffrey Blitz

Cinematografía

Peter Smokler

Editor

Jonathan Corn y Dean Holland

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Christopher Brown

Con el objetivo de hacerle publicidad a la construcción del parque, Leslie invita a una periodista para que haga un artículo sobre esta. A pesar de su preparación, Leslie tiene problemas para hablar sobre el parque y deja que Anne lo haga, pero esta conversación deja salir secretos sobre la caída de Andy. El reportaje final es lamentable pero nada detiene el entusiasmo de Leslie por el proyecto que todos creen imposible.

Cold Open | Pre-teen nature hike

00:00 - 00:55

Boy's Club (T1 E4)

Release Date

30 de Abril, 2009

Duración

21 minutos

Director

Michael McCullers

Cinematografía

Peter Smokler

Editor

Dean Holland

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Christopher Brown

Leslie rompe sus reglas al abrir una canasta de regalos de más de 25 dólares. Este acto, aunque normalmente sería olvidado, se escala al comité de comportamiento cuando April, una practicante menor de edad, sube un vídeo tomando. Ron, el jefe de departamento, sorprende a todos ayudando a Leslie por encima de sus convicciones personales. Además, Andy sorprende a Anne al organizar y limpiar la casa.

Cold Open | Dog poop fight

00:00 - 01:25

The Banquet (T1 E5)

Release Date

07 de Mayo, 2009

Duración

21 minutos

Director

Beth McCarthy-Miller

Cinematografía

Peter Smokler

Editor

Jonathan Corn

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Ian Phillips

Es el banquete de premiación para la mamá de Leslie por su trabajo en el sector público de Pawnee. Este banquete es muy importante para ambas, pues las personas que van pueden ayudar al proyecto del lote 48. Guiada por su madre, Leslie soborna a una de las líderes del comité y todo sale mal. Durante la velada, Leslie y Anne tienen una pelea en la que dicen lo que opinan de la otra. En vez de separarlas, esta pelea las acerca como amigas.

Cold Open | Murder Park

00:00 - 00:33

Rock Show (T1 E6)

Release Date

14 de Mayo, 2009

Duración

21 minutos

Director

Michael Schur

Cinematografía

Peter Smokler

Editor

Dean Holland

Diseñador de producción

Dan Bishop

Director de arte

Ian Phillips

Andy es liberado de sus yesos luego de dos meses incapacitado y para celebrar su banda hará un concierto el viernes en la noche. Lastimosamente, Leslie no puede ir ya que tiene una reunión de trabajo para la construcción del parque. Durante el día, Anne descubre que Andy podría haberse quitado los yesos hace dos semanas y Leslie se da cuenta que su reunión de trabajo es realmente una cita. Luego del concierto, Mark y Leslie visitan el lote 48, Anne y Andy pelean, y Mark se cae en el hueco.

Cold Open | The Cast

00:00 - 01:43

Pre-producción

Metodología

Este análisis tiene como objetivo principal *establecer la incidencia de los elementos de la representación audiovisual en la impresión de realidad de las series Parks and Recreation y The Good Place*. Para ello, se deben describir los elementos audiovisuales empleados en la construcción de realidad de las dos series. Este análisis hará dicha descripción con base en diversos conceptos de puesta en cuadro, puesta en escena, puesta en serie, sonido y personajes. Una vez hecha esta descripción, se van a identificar las similitudes y diferencias entre los elementos de la representación en las series objeto de estudio. Esta comparación, junto a un análisis de cada sección del corpus, va a permitir determinar las estrategias de representación de cada serie en función de la *impresión de realidad*.

Esta investigación se desarrollará en relación directa con el material de estudio, por lo que la revisión del material, su división en los instrumentos, y el posterior análisis de los datos observados, es clave para este proceso.

El primer paso para el desarrollo de este análisis es visualizar cada escena una vez, sin instrumentos, con el fin de obtener una apreciación base. En las próximas visualizaciones se completan los instrumentos de manera individual, revisando la escena las veces que sea necesario para la finalización de cada instrumento. Cabe resaltar que para el desglose del instrumento de *sonido*, se deberá apagar la pantalla y escuchar la escena las veces que sea necesario. Luego, estos elementos sonoros serán comparados con la imagen. Esto con el fin de concentrarse en este aspecto del audiovisual para luego relacionarlo con los demás.

Al terminar la visualización de las escenas y consignar la información en cada uno de los instrumentos, se consignan observaciones de cada escena en función de cómo los resultados del instrumento se relacionan con la *impresión de realidad*. Luego, se hace un análisis de los elementos recurrentes en cada serie, con el fin de identificar las similitudes y diferencias entre los elementos de la representación. Con estos dos pasos, se podrán establecer las estrategias de representación de cada serie en función de la *impresión de realidad*.

¿Dónde, pues, buscar la estructura del relato? En los relatos, sin duda.
Barthes (1977)

Para llevar a cabo los objetivos anteriores, se ejecutará un análisis en el que el texto audiovisual es la única referencia de importancia. Es decir que no se tomarán en cuenta los procesos y técnicas de producción, los autores y la acogida o reacción del público para establecer la incidencia en la *impresión de realidad*.

En términos del tipo de análisis, la metodología de este estudio se basa en un análisis descriptivo. Sin embargo, el objetivo final es un análisis de estilo. Sanders (2014) define el análisis descriptivo como aquel que explora cómo un programa es estructurado mirando de cerca factores como la iluminación, el encuadre, los movimientos de cámara, la duración y la frecuencia de los cortes. Este puede ser una base para saltar a análisis más profundos, como lo es el análisis de estilo que se cuestiona los significados y funciones del texto, interpretando más que simplemente descomponiendo.

Se han determinado dos autores como referencias metodológicas principales. El texto de Casetti y Di Chio (1990) “Los niveles de la representación” en *Cómo analizar un film*, establece conceptos útiles de puesta en cuadro, puesta en serie, puesta en escena y sonido, y su relación con la representación de realidad. Los

textos “Ficcionalización y naturalización” (2004) y “Elementos de narrativa audiovisual” (2010) de Gómez Tarín también son útiles para desarrollar este análisis, pues definen conceptos en relación a su *impresión de realidad*. Además, conceptos de otros textos son tomados para desarrollar los instrumentos. Todos estos textos y conceptos se encuentran citados y definidos en el glosario.

Por lo anterior, esta es una investigación aplicada; se van a tomar variables existentes para aplicarlas a las distintas categorías de análisis de las series *Parks and Recreation* y *The Good Place*. Además, se partirá del procedimiento de *découpage*, un instrumento de trabajo que consiste en descomponer una acción en planos y en secuencias de manera más o menos precisa (Burch, 1970, pg. 1) para cumplir con la descripción de los elementos audiovisuales. Sin embargo, como un análisis debe ser conducido de manera personal y creativa (Casetti y Di Chio, 1990), este creará instrumentos propios que reúnen diversos conceptos, algunos descompuestos en *planos* y otros en *escenas*. Esto con el fin de asegurar el cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos.

Instrumentos

Se han desarrollado cinco instrumentos con los que se ejecutará el análisis del corpus planteado. Los instrumentos de *puesta en cuadro*, *puesta en serie* y *sonido* desglosan el corpus en planos ya que esto permite un estudio más detallado de los cambios durante la escena. Los instrumentos de *personajes* y *puesta en escena* se desglosan según la secuencia analizada, pues una acción o comportamiento de un personaje puede estar representado en varios planos y el concepto de puesta en escena se mantiene constante a lo largo de los planos de una misma locación.

Puesta en Cuadro

Este instrumento tiene las siguientes variables a analizar, algunas con opciones predeterminadas de respuesta y otras con respuesta abierta. Todas han sido elegidas en función de su habilidad de dar *impresión de realidad* a la escena. A continuación se explican algunos detalles de cada variable.

- *Valor de plano*

Para el valor de plano se establecieron opciones predeterminadas teniendo en cuenta la clasificación de Gomez Tarín (2010). Entre estas opciones están: *gran plano general*, *plano general*, *plano americano*, *plano medio corto*, *plano medio largo*, *plano medio*, *primer plano*, *primerísimo primer plano* y *plano detalle*. Esta categoría es relevante para el análisis debido a varias razones. En primer lugar, el valor de plano y su variación en una misma escena refleja la cantidad de veces que una escena fue grabada. Es decir que revela si una escena ha sido grabada más de una vez, demostrando irrealidad. En segundo lugar, permite entender la relación del objeto encuadrado con el espacio. Un plano detalle aísla al objeto de su entorno y lo estiliza, mientras un plano general enmarca todo el espacio.

- *Ángulos*

Se eligió dividir esta variable en el *eje X* y el *eje Y* para comprender mejor el punto de vista desde el que se elige un encuadre. Esta categoría es importante porque puede reflejar los métodos de producción del plano. Además, un ángulo complejo como un cenital y un nadir demuestran una realidad construida. Dentro de esta variable, el *eje Y* tiene las opciones predeterminadas *cenital*, *picado*, *normal*, *contrapicado*, *nadir* y *POV* (teniendo en cuenta que este es un ángulo basado en la perspectiva de un personaje que hemos visto). El *eje X* tiene las opciones *frontal*, $\frac{3}{4}$, *perfil*, *dorsal* (de espaldas), *escorzo* (over the shoulder) y *POV*.

- *Movimiento de cámara*

Esta variable de respuesta abierta sólo tendrá en cuenta los movimientos que cambien claramente el ángulo, valor o perspectiva del plano. Todos los demás serán considerados estáticos, así haya una leve respiración de cámara en mano.

- *Composición*

Esta variable se compone de las opciones predeterminadas *centrada*, *descentrada*, *simétrica*, *asimétrica*, *geométrica*, *enmarcada* y *desenmarcada* (Gómez, 2010). Es importante analizar la composición ya que la recurrencia de composiciones simétricas, centradas y enmarcadas dan cuenta de un mundo preparado y una perspectiva hiper manipulada.

- *Características de la luz*

En esta variable se realizará una descripción de las características de la iluminación, teniendo en cuenta diferentes factores, como la calidad (suave o dura), la temperatura (cálida, neutra o fría) y la dirección de esta.

También, se tiene en cuenta cómo la luz puede afectar el look del cabello, piel y ojos del personaje (presencia de *catchlight*).

- *Fuente de la luz*

Esta variable describe si la fuente de luz está justificada o si no se tiene una fuente clara o visible. También puede suceder que la fuente de la luz pertenezca al espacio imaginable al ser insinuada con *flares* o rayos marcados.

- *Grado de estaticidad vs dinamismo*

Los términos de Casseti y Di Chio (1990) *estático fijo*, *estático móvil*, *dinámico descriptivo*, *dinámico expresivo* son relevantes para comprender si la cámara se mueve en función de los personajes o si esta decide su movimiento individualmente, convirtiéndose en un personaje.

- *Grado de organicidad vs inorganicidad*

Los términos *plano* y *profundo* de Casseti y Di Chio (1990) serán usados para analizar la profundidad de campo y la visualización de distintos términos en la imagen.

- *Espacio imaginable*

En esta variable se tiene en cuenta lo que queda fuera de los bordes del encuadre (espacio *off*) y que es llamado de algún modo con la imagen encuadrada. Este espacio nos ayuda a comprender si se insinúa la existencia de algo fuera de lo mostrado (espacio definido).

Puesta en Cuadro										
In							Oposiciones		Off	
Características del encuadre					Iluminación		Grado de estaticidad vs dinamismo	Grado de organicidad vs inorganicidad	Espacio Imaginable	Espacio definido
Valor de plano	Ángulo de plano (Eje Y)	Ángulo de plano (Eje X)	Movimiento de cámara	Composición	Características de la luz	Fuente de la luz				

Puesta en serie

Este instrumento tiene las siguientes variables.

- *Duración*

Esta variable es relevante porque determina qué tan rápidos son los cortes entre planos, definiendo la descomposición de la escena. Una duración larga de un plano demuestra una realidad más fiel y un menor montaje posterior. Esto refleja la relación entre el mundo representado y el real a través del tipo de analogía que genera la descomposición, captura o ruptura de la escena.

- *Asociación*

Como se explica en el glosario, las distintas asociaciones permiten conocer qué tipo de mundo se está construyendo.

- *Estrategias de alteración del orden o la duración*

La presencia de estrategias de alteración refleja un desorden en la cronología, alejando a la escena de la *impresión de realidad*.

Puesta en serie		
Duración	Asociación	Estrategias de alteración del orden o la duración

Sonido

Este instrumento tiene las siguientes variables.

- *Banda sonora*
En esta variable se describe si la escena tiene música o no, y si se encuentra dentro de la diégesis; la presencia de música extradiegética se aleja de la *impresión de realidad*.
- *Diálogos*
En esta variable se establece si el plano contiene diálogos y cómo estos son encadenados a lo largo de la escena. Además, se hablará de la calidad del sonido de estos para entender su relación en el ambiente.
- *Efectos*
La presencia de efectos de sonido no miméticos refleja un rol expresivo que aleja al mundo representado de la realidad.
- *Ambientes*
La presencia de ambientes relacionados a la imagen acerca a la escena a la realidad del mundo representado. La ausencia de ambientes refleja una grabación aislada, generando una sensación de *irrealidad*.
- *Dimensión del sonido*
La dimensión de sonido en relación a la imagen permite entender cómo se encadena el sonido para brindar coherencia al montaje. Además, la presencia de una dimensión *over* se aleja de la realidad al reflejar un sonido no relacionado a la imagen representada.
- *Relación con la fuente*

La relación del sonido con la fuente permite analizar si el sonido cumple un rol mimético o un rol expresivo. Mientras el rol mimético acerca al sonido a la *impresión de realidad* de la imagen, lo expresivo se aleja.

Sonido					
Elementos del sonido				Rol del sonido	
Banda Sonora	Diálogos	Efectos	Ambientes	Dimensión del sonido	Relación con la fuente

Puesta en escena

Este instrumento tiene las siguientes variables.

- *Locación*
En esta variable se establece la locación diegética en la cual se lleva a cabo la escena, con el fin de comprender el espacio que se quiere crear y el mundo a representar.
- *Características del decorado*
En esta variable se busca recolectar información para poder determinar si el decorado es *realista*, *impresionista* o *expresionista* (Gomez Tarín, 2010).
- *Elementos de la ambientación y funcionalidad*
Comprender la funcionalidad de los objetos recurrentes establece su relación con el mundo representado. Esta variable tiene las opciones predeterminadas *escenográfica*, *semántica*, *cinestésica*, *referencial*, *dialógica*, *autoral*, *estética* y *publicitaria* (Rampazzo, 2010).
- *Valor del objeto*
Comprender las veces que aparece y cómo aparecen los objetos recurrentes permite entender los elementos que dominan al mundo

representado. La realidad de estos elementos y su representación fiel establece a su vez la lógica del mundo.

- *Figurantes y extras*

La presencia de figurantes y extras permite reconocer la densidad del mundo representado. Un mundo más denso se siente más real porque no se aíslan a los personajes de su entorno.

- *Ambientes*

Descomponer las escenas en su relación *rico/pobre* nos permite entender la cantidad de elementos dentro de la escena: una mayor cantidad da la sensación de que hubo una vida previa a la captura de la imagen. Entender la relación *disarmónico/armónico* permite entender qué tanto pertenecen los elementos fílmicos a su ambiente. La relación *histórico/metahistórico* permite situar la escena en un contexto, la ausencia de contexto aleja la escena de lo real. Finalmente, un *ambiente caracterizado* o *típico* permite entender si el contexto es recurrente en el cine o particular al mundo representado.

Puesta en escena										
Escenografía						Ambientes				
						Entorno		Situación		
Locación	Características del decorado	Elementos de ambientación	Funcionalidad	Valor del objeto		Figurantes y extras	Rico/Pobre	Armónico/Disarmónico	Histórico/Metahistórico	Caracterizado/típico
				Cuántas veces aparece	Cómo aparece		Rico	Disarmónico	Histórico	Caracterizado

Personajes

Este instrumento se compone de las siguientes variables. Las variables de *identidad física* permiten entender al personaje en relación a su entorno al dar *indicios e informaciones* de quién es. De manera especial, las variables de vestuario y maquillaje permiten entender qué tan arreglado se ve el personaje en distintas situaciones y qué tan real o no es este arreglo. Por su parte, las categorías de *modos de hacer* permiten analizar la presencia de acciones de tipo *catálisis* frente a las acciones de nudo. La hipótesis de esta investigación es que tener más acciones de catálisis crea una *impresión de realidad* al mostrar acciones no fundamentales para el relato ni para el género.

Personajes							
Identidad física						Modos de hacer	
Edad	Género	Clase Social	Profesión	Vestuario	Maquillaje	Acciones	Función de la acción

Confrontation

¿Qué se encontró?

Producción

Los instrumentos aplicados

Los instrumentos descritos anteriormente fueron aplicados a los *cold open* mencionados en el corpus de análisis y se presentan completos en los anexos del 1 al 16. En función de describir los elementos empleados en la construcción de realidad de las dos series, a continuación se explicarán los principales resultados encontrados al rellenar los instrumentos en cada escena.

Parks and Recreation

En esta sección se explicarán los resultados de cada instrumento en cada una de las escenas pertenecientes a *Parks and Recreation*, introducidas en el corpus. Estas escenas han sido enumeradas según el número del capítulo al que pertenecen y fueron nombradas para fácil reconocimiento.

El instrumento de puesta en escena para todas las escenas de *Parks and Recreation* se encuentra en el [Anexo 7: Puesta en Escena P&R](#). El instrumento de personajes para todas las escenas de *Parks and Recreation* se encuentra en el [Anexo 8: Personajes P&R](#).

Escena 1 - Leslie Knope stopping for no one

Leslie está haciendo un cuestionario de satisfacción en el parque cuando un niño le dice que hay un borracho en el rodadero y debe ir a solucionarlo.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 1: Leslie Knope stopping for no one.](#)

Puesta en cuadro

Esta secuencia se desarrolla en veintinueve planos, entre los que se encuentran todo tipo de valores entre primerísimo primer plano y gran plano general. Esta exploración de valores no solo se da en planos distintos, sino también en un mismo plano que se reencuadra con el uso de *zooms*. En relación a los ángulos, el *ángulo Y* varía entre *normal*, *picado* y *contrapicado*, siguiendo un único punto de vista en estas variaciones. El *ángulo X* también varía entre *perfil*, *frontal* y $\frac{3}{4}$

Como se mencionó anteriormente, esta secuencia hace uso de *zooms* para reencuadrar planos. Además de *zooms in* y *out*, la secuencia tiene varios movimientos, con paneos y dollys hacia todas las direcciones. Aunque algunas veces los movimientos siguen a los personajes (*dinámico descriptivo*), la mayoría de movimientos simplemente exploran de manera libre el espacio y las reacciones de los personajes, sugiriendo un movimiento de cámara independiente a lo que

sucede dentro (*dinámico expresivo*). Esto además sugiere que hay alguien detrás de la cámara en el *espacio imaginario*. Es importante notar que la mayoría de estos movimientos reencuadran de manera que la composición se mantenga centrada, siendo el personaje la prioridad. También se encuentran algunos planos *estáticos* durante la secuencia, que son en su mayoría planos de entrevista.

En términos de iluminación, esta secuencia utiliza el sol como fuente justificada, generando sombras fuertes y un contraste alto sobre los personajes y los espacios. Los únicos momentos en que esta iluminación cambia es cuando las acciones se desarrollan bajo la sombra, creando una iluminación difusa con sombras más suaves. Cabe resaltar también que hay momentos en que el fondo del cielo está explotado, denotando poco control en la iluminación.

La relación de los personajes con el espacio es construida a través de una profundidad de campo alta, creando una visión de conjunto en la que se mantienen a los personajes y a los ambientes unidos. Este espacio se amplía aún más gracias con el espacio imaginable, especialmente en los momentos de entrevista en que Leslie mira a alguien que no se presenta nunca en el espacio definido, yendo más allá de la imaginación del resto del cuerpo. En el espacio definido normalmente están las distintas esquinas de un espacio o los extras de una escena (presentados en modalidad de plano contra plano o en planos generales).

Puesta en serie

En esta secuencia los cortes entre planos son en promedio de dos segundos, con un máximo de ocho segundos. Las asociaciones dentro de esta secuencia son en su mayoría de tipo transitividad y proximidad, pues relatan aspectos distintos de la misma escena o de la misma acción. Sin embargo, hay algunas de identidad, analogía y acercamiento.

En términos de las estrategias de alteración del orden o la duración, existen algunas elipsis en las que se omiten momentos de la secuencia, sea con *jump cuts* o con saltos en el tiempo. Además, hay momentos en que se da un *resumen marcado*, en los que se resume la sacada del vago de la escalera y la vida de Leslie. Estos resúmenes marcados se acompañan del *voice over* de la entrevista.

Sonido

El sonido en esta secuencia es puramente mimético, pues los diálogos y los efectos de sonido siempre se presentan en algún momento de la secuencia visual, jugando con las distintas dimensiones del sonido. En algunos planos, la dimensión *in* de la acción de Leslie y la dimensión *over* del diálogo de su entrevista se mezclan, demostrando la labor de montaje sonoro.

A pesar de la distinción entre *in* de la acción y el *over* de la entrevista, los ambientes, a excepción de cuando la acción cambia de locación (arenero a rodadero) se mantienen iguales. Esta estabilidad en el ambiente, al igual que el juego de dimensión, encadenan los planos de manera fluida e imperceptible.

Personajes

El único personaje de esta secuencia es Leslie, que está vestida de manera formal con un maquillaje suave, denotando su rol de oficina y la idea de que está trabajando en el parque. Las acciones principales de Leslie que tienen una función cardinal son hablar a la cámara y sacar al borracho del rodadero, el momento clave de la secuencia. Las demás acciones, en las que ejecuta un cuestionario, escucha a los habitantes e interactúa con los niños, aunque dan contexto sobre el personaje, no mueven la historia hacia adelante por lo que tienen una función más de catálisis.

Puesta en Escena

Esta secuencia se desarrolla en un parque con distintas características del decorado que soportan la idea de que es un parque para niños: barras de escalar, areneros y rodaderos. Dentro de este espacio, la tabla de apuntar es un elemento de ambientación fundamental, pues representa el rol de Leslie en este espacio (*funcionalidad semántica*), al igual que lo hace la escoba con la que saca al borracho del rodadero, que a su vez tiene una funcionalidad puramente *escenográfica*.

Este ambiente es soportado por la presencia de extras con el rol de niños y padres, presentando un ambiente *rico* y *armónico* en el que los personajes son coherentes con el espacio. A pesar del detalle, se presenta una situación *meta histórica*, pues no hay elementos de ambientación que realmente definan una época específica, y *típica* pues no se distingue de cualquier otro parque fuera de este mundo representado.

Escena 2 - The egg hunt

Es el día de pascua y todos buscan los huevos que Tom debió esconder.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 2: The egg hunt](#).

Puesta en cuadro

Esta secuencia se compone de trece planos, entre los cuales se encuentran valores desde el primer plano hasta el gran plano general, pero la mayoría son planos generales y medios que dan contexto sobre la situación. En términos de ángulo, el *eje Y* pasa de ángulos normales a *picados* y *contrapicados*, siguiendo siempre un punto de vista coherente, mientras que el *eje X* explora todo tipo de ángulos debido al movimiento constante de los personajes. Sin embargo, la gran mayoría prioriza un *ángulo frontal* con una composición centrada para enmarcar a los personajes.

En términos de movimiento de cámara, esta secuencia hace uso de zooms y paneos, algunos siguiendo al personaje (*dinámico descriptivo*) y otros con la libertad de hacer énfasis en ciertas reacciones o aspectos del encuadre, como lo es el gran zoom out del niño buscando huevos en un espacio vacío (*dinámico*

expresivo). Este movimiento, junto a la mirada en las entrevistas, genera la sensación de que hay alguien detrás de la cámara en el espacio imaginable de la secuencia, yendo más allá de la alusión al resto del cuerpo. Este espacio imaginable también se recata en los leves movimientos de respiración de la cámara, que, por ser casi imperceptibles, son tomados como *estático móvil*.

La iluminación de esta secuencia es similar a la anterior, con la fuente de luz justificada siendo el sol, que provoca sombras fuertes sobre las personas y espacios. Este tipo de iluminación cambia a una iluminación difusa con sombras suaves cuando los personajes se encuentran bajo la sombra. Aquello que no está bajo la sombra o en primer término a veces se encuentra sobresaturado, generando un desbalance en la iluminación.

En términos de la relación entre los personajes y el espacio, esta secuencia mantiene un *grado de organicidad alto con espacios profundos* en los que se exploran los distintos términos de la imagen (*profundidad de campo alta*). Debido a este espacio profundo, el espacio definido casi siempre está dentro del mismo plano, pues los distintos términos de la imagen presentan aspectos ya mostrados del espacio. Hay un único plano con baja profundidad de campo, en el que se aísla a la niña de su entorno y se concentra en su tristeza.

Puesta en serie

Esta secuencia tiene cortes rápidos, con el promedio de plano siendo dos segundos y medio. Al ser una secuencia que hace un resumen del evento de pascuas, se presentan varios planos con una alteración a la duración de tipo *resumen marcado*. Además, estos planos, en su mayoría, tienen una asociación de analogía, pues presentan una y otra vez la búsqueda de huevos, aunque de maneras distintas. El otro tipo de asociación representada es de proximidad, pues

se muestran distintos lados de un mismo momento. Al final hay un plano asociado a partir de transitividad, pues la acción de la niña se presenta en dos planos.

Sonido

El rol del sonido en esta secuencia es completamente mimético, pues los diálogos, ambientes y efectos tienen una justificación en la imagen. Los diálogos de las entrevistas de Leslie y Tom, mezclados con el ambiente de parque constante, son los que encadenan los planos al pasar de *in* a *over* y de nuevo a *in*. Aunque en algunos momentos no se ve la fuente, como es en el caso del ambiente que se mantiene constante a pesar de la imagen, su rol es mimético pues da contexto sobre lo que sucede dentro de la escena.

Personajes

En esta secuencia interactúan cuatro de los personajes recurrentes de *Parks and Recreation*: Leslie, Tom, Donna y Jerry. Sin embargo, solo Tom y Leslie tienen acciones cardinales en las que hablan a la cámara, interactúan con ella y actúan frente a la situación (cuando Leslie consuela a la niña). Las demás acciones, que en su mayoría son buscar los huevos y esperar, son de catálisis.

En términos de vestuario, aunque todos los personajes están bien arreglados para un día de trabajo, Leslie tiene un maquillaje de conejo con algunas líneas imperfectas y frizz.

Puesta en Escena

Esta secuencia se desarrolla en una única locación: el parque. Allí se presentan varias estructuras de juego como rodaderos, areneros, canchas de basket y pasamanos, todo esto entre árboles y caminos. Dentro de esta locación hay tres

elementos de ambientación fundamentales, el inflable de conejo, las canastas y el stand de bienvenida, todos apuntando a contextualizar sobre el día de pascuas (*ambiente histórico*). Esta celebración es soportada también por el vestuario formal de los niños y personajes principales, demostrando un *ambiente armónico* en equilibrio. Gracias al gran número de extras y elementos de la ambientación, este ambiente se siente *rico* en detalle, pero presenta una celebración *típica*, no particular del mundo representado.

Escena 3 - Pre-teen nature hike

Leslie está en un programa de caminatas para preadolescentes, el guía va explicando sobre las plantas y los jóvenes lo siguen. Cuando el guía presenta una de las plantas, Leslie se la come y tiene una reacción alérgica.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 3: Pre-teen nature hike](#).

Puesta en cuadro

Esta secuencia se desarrolla en dieciséis planos, entre los que se encuentran todo tipo de valores que van desde el plano general hasta el plano medio corto. Estos planos varían tanto por los diferentes planos, como por el reencuadre que cambia el valor de este por medio de *zooms*. En relación al ángulo en el *eje Y*, en su mayoría se mantiene normal, sin embargo hay presencia de ángulos *contrapicados*. Por su parte el *eje X* varía entre planos *frontales* y $\frac{3}{4}$.

En cuanto al movimiento de cámara, debido a que se maneja la cámara en mano, hay una amplia variedad de movimientos. Como se ha mencionado, hay *zoom in* y *zoom out* que se utilizan para reencuadrar. Además, hay movimientos como paneos, dolly in y un travelling. Algunos de estos movimientos están en función de los movimientos de los personajes (*dinámico descriptivo*), mientras que otros se mueven independiente a estos, sugiriendo que hay alguien detrás de la cámara que capta las expresiones y reacciones de los personajes (*dinámico expresivo*). A pesar de existir una amplia variedad de movimientos, la cámara vuelve a reencuadrar a los personajes, ya sea dejándolos centrados, o un poco en el borde de la imagen. La mayoría de planos estáticos son los planos durante las entrevistas a Leslie (*estático móvil*), a excepción de dos en los que se muestra cuando Leslie mordió una hoja.

En cuanto a la iluminación, en la secuencia predomina la luz de día que es justificada con el sol. Esta luz tiene un ángulo picado que hace que las sombras sean más fuertes, lo que hace que haya un contraste alto en algunos planos. La iluminación se mantiene con una temperatura neutra.

La mayoría de los planos tiene una alta profundidad de campo, que permite ver varios términos de la imagen, como los personajes y el parque donde se encuentran. Con respecto al espacio definido, este se establece principalmente en los planos generales en donde se ve el parque en el que están haciendo la caminata. El espacio imaginable se compone tanto del resto del cuerpo en los planos más cerrados como del personaje que se encuentra detrás de la cámara, que nunca se presenta en el espacio definido.

Puesta en serie

En la secuencia se encuentran planos entre los dos segundos y los trece segundos. Las asociaciones que se dan varían entre asociaciones por proximidad, transitividad e identidad. La primera ocurre cuando se muestran aspectos distintos de la misma acción, la segunda cuando se continúa la acción en otro plano, y la última se da cuando se muestra la misma acción desde diferentes ángulos.

Durante la secuencia no se presenta ninguna estrategia de alteración del orden o la duración.

Sonido

En relación al sonido, los sonidos son en su mayoría miméticos, pues los diálogos y los efectos se presentan dentro de los planos. El único sonido *over* que se encuentra, es la voz de Leslie que empieza en un *corte en J*, y termina en una dimensión *in* cuando la vemos en la entrevista. También existen algunos sonidos en *off*, como cuando se escucha a Leslie escupiendo la hoja, mientras se ve la reacción de Jerry.

Los ambientes se mantienen a pesar de cambiar de los planos de la caminata a los planos de la entrevista de Leslie, solamente cuando ella está en la entrevista se agrega una capa del grupo hablando, en el resto se mantienen los pájaros cantando y el viento. Esto ayuda a crear una unidad en toda la escena. Por último, no hay música durante toda la secuencia.

Personajes

Los dos personajes de la escena son Leslie y Jerry, ambos se encuentran vestidos con una chaqueta azul con el logo del departamento. Leslie por su lado tiene una camisa con rayas y un saco fucsia tejido, un pantalón negro y un canguro con varios elementos colgados como un termo. A pesar de estar en una caminata, Leslie mantiene los accesorios como aretes dorados, y se mantiene cepillada con ondas en el cabello, además de llevar un maquillaje con una base limpia, un labial rosado y sombras neutras. Todo esto permite mostrar que ella sigue manteniendo su rol de oficina. Por otro lado, Jerry tiene una camiseta blanca con un pantalón café, manteniendo un maquillaje natural que sólo busca eliminar imperfecciones y brillo.

Las acciones de Leslie tienen principalmente una función de nudo. Hablar a la cámara, recibir la hoja y luego morderla mueven la historia hacia adelante, mientras que cuando toma notas y camina, se cumple una función de *catálisis*. De igual manera, Jerry tiene acciones con una función de *nudo/cardinal*, pues al guiar la caminata y pasar la hoja también ayuda a que la historia continúe.

Puesta en Escena

La secuencia se desarrolla en una parte del parque que no cuenta con estructuras, sólomente consiste de un camino con distintos tipos de árboles y plantas, por esto, el ambiente que se presenta es *pobre*. Al ser un espacio que no cuenta con

características específicas que sólo existan en el mundo creado, este es un *ambiente típico*, además, como tampoco define una época o momentos específico es *meta histórico*. También, es un ambiente *armónico* pues no hay elementos que resulten contrastantes dentro de la escena.

Los elementos principales dentro de la secuencia son la libreta de Leslie que tiene una *funcionalidad escenográfica*, y la hoja que muerde Leslie con una *funcionalidad semántica*.

Escena 4 - Dog poop fight

Leslie y Tom se dirigen al parque luego de recibir un reporte diciendo que unos adolescentes están sacando bolsas con desechos de perro de la basura, con el fin de hacer batallas lanzándolas.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 4: Dog poop fight](#).

Puesta en cuadro

La secuencia se desarrolla en veintidós planos, que se dividen principalmente entre planos generales y planos medios, pero también con presencia de planos americanos. Al igual que otras secuencias, los valores de plano varían de acuerdo a los movimientos de la cámara, cuando hay un uso de *zoom in* y *zoom out*. En cuanto al ángulo en el *eje Y*, durante la secuencia se mantiene en un ángulo normal, con algunos planos en los que hay un ligero contrapicado y picado dado por los *tilt up* y *down*. En el *eje X* se varía entre el *frontal*, *dorsal* y el $\frac{3}{4}$.

Los movimientos de cámara de la secuencia son variados, hay presencia de *zooms* que reencuadran planos, *paneos*, *tilt down*, *tilt up* y *travelling*. Estos se dividen en planos que son *dinámicos descriptivos*, siguiendo los movimientos de los personajes, y los que son *dinámico expresivo*, pues aluden a que hay un personaje detrás de la cámara, que de manera libre sugiere movimientos independientes, buscando mostrar las reacciones y expresiones de los personajes. Los encuadres tienen una composición que se divide en centrada y descentrada, intentando mantener el protagonismo de los personajes.

En cuanto a la profundidad de campo, todos los planos cuentan con una alta profundidad, en donde se muestran varios términos de la imagen. Como consecuencia de esto, el espacio definido tiene un gran protagonismo al estar presente en todos los planos, mostrando el parque con caminos y árboles. El espacio imaginable en el parque en su mayoría es el resto del cuerpo de los personajes, mientras que en el segundo plano el espacio imaginado es el resto del carro donde están Leslie y Tom, en el que se cree que hay una persona grabando.

La iluminación de la secuencia y la fuente de la luz, al igual que las otras secuencias analizadas anteriormente, tiene una fuente de luz justificada por el sol, que crea sombras fuertes en el espacio. Sin embargo, debido a la vegetación, esta luz se ve difusa, por lo que en los planos hay presencia de sombras suaves. En algunos momentos los espacios que no se encuentran en la sombra están sobreexpuestos. Por otro lado, la temperatura se mantiene neutra durante toda la secuencia.

Puesta en serie

En esta secuencia los planos tienen una duración entre un segundo y dieciséis segundos, en los que los cortes se vuelven cada vez más rápidos hacia el final de la escena cuando avanza la guerra de bolsas. La mayor parte de las asociaciones que se dan son por proximidad, en donde se muestran aspectos distintos de la misma escena, pero también se encuentran asociaciones por transitividad, identidad y una de analogía.

Dentro de las estrategias de alteración del orden o duración, existe un retroceso o *flashback*, que muestra el momento en el que Tom y Leslie van en el carro, que sucede antes de llegar al parque donde los adolescentes están lanzándose bolsas con desechos. Otra estrategia utilizada es la *elipsis* y *resumen marcado*, que muestra un resumen de Leslie peleando contra los jóvenes.

Sonido

Los sonidos son en su mayoría miméticos, pues los diálogos y los efectos se presentan dentro de los planos en *in*. El único sonido *over* se da al principio de la escena en la que se escucha la entrevista de Tom en *over*, para luego pasar a la

dimensión *in* cuando se ve en plano. También existen algunos sonidos y diálogos en *off*.

En la secuencia no hay en ningún momento música. Por el lado del ambiente, en la primera parte cuando se encuentran en el carro, se escucha el sonido de las llantas sobre el pavimento. Luego en el resto de la escena, el ambiente está compuesto de pájaros cantando, insectos y viento, al igual que voces y risas de los adolescentes.

Personajes

En la secuencia los personajes principales son Tom y Leslie. En cuanto al vestuario, Leslie tiene una ropa elegante que muestra su cargo en una oficina. Este personaje está usando un traje con blazer, un pantalón, una camiseta de rayas y un saco rojo encima. Se mantiene con accesorios como aretes y con el cabello cepillado en ondas, a veces con frizz, además de un maquillaje natural con labial. El personaje de Tom tiene la chaqueta azul con el logo del departamento, acompañada de una corbata que muestra, al igual que Leslie, que se encuentran en un día de trabajo.

Las acciones de los personajes son en su mayoría de nudo, sólo algunas como seguir con la pelea por parte de Leslie y Tom esperando en el carro tienen la función de catálisis.

Puesta en Escena

La secuencia se desarrolla en el parque. En esta sección se encuentran caminos, canecas, un letrero que pide a las personas que recojan los desechos de sus perros, además de un dispensador de bolsas para esto. Además, hay una amplia variedad en la vegetación y árboles, y varios extras que son los niños haciendo el

recorrido. Todos estos elementos hacen que el espacio sea *rico* y *armónico*. Ya que no se muestra ningún elemento que ayude a definir una época o temporalidad específica, es un ambiente *meta histórico*. Con los elementos que se presentan dentro de la secuencia también se demuestra que es un espacio *típico*, pues es un parque que se puede encontrar en cualquier lado, no sólo en el mundo creado.

En la secuencia, las tapas de basura y el carro hacen parte de los elementos principales, pero tienen una *función escenográfica*, mientras que el poste con el dispensador de bolsas y las bolsas tienen una *función semántica*.

Escena 5 - Murder Park

Leslie Knope narra la historia del parque en el que fue asesinado un pionero.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 5: Murder Park](#).

Puesta en cuadro

Esta escena está compuesta por cuatro planos, donde hay una predominancia de planos generales y planos medios cortos, que son utilizados para la entrevista. En cuanto a ángulos, los planos de las entrevistas están a la altura del personaje (*ángulo normal*) en el *eje Y*. En cuanto al *eje X* los planos son frontales al personaje (Leslie Knope). Además, la composición de estos planos es centrada dándole protagonismo al personaje de Leslie.

En cuanto a los movimientos de cámara, en todos los planos hay movimiento y principalmente se utiliza el *zoom*. El movimiento es *dinámico expresivo* debido a que la cámara decide qué ver, esto se evidencia al inicio de la escena en la cual la cámara, en vez de estar siguiendo al personaje, muestra el sol. Este mismo movimiento, junto con que el personaje le habla a la cámara, sugiere la existencia de alguien detrás de esta en el espacio imaginable.

Al ser en exterior, la luz es justificada por el sol y genera una iluminación de la escena es una luz dura y picada. Sin embargo, el personaje se encuentra bajo la sombra, por lo que tiene sombras suaves y genera un alto contraste con una temperatura neutra.

Puesta en serie

En promedio, los planos duran siete segundos con una asociación de proximidad predominante. La escena cuenta con *resumen ordinario*, debido al montaje y el cambio a entrevista.

Sonido

La escena cuenta con el diálogo de Leslie, en *in* y en *over* principalmente. Cuando está en *over* es el momento en el que se muestra el mural, pero continúa la entrevista y el ambiente. El ambiente tiene sonidos como árboles, viento y pájaros, generando el espacio en el que se encuentra Leslie Knope.

Personajes

El único personaje de la escena es Leslie Knope, clase media y directora del Departamento de Parques y Recreación. En esta escena, Leslie tiene una chaqueta azul oscuro con el logo del departamento, una camisa blanca con rayas azul, un saco fucsia tejido, pantalón negro y aretes de aros pequeños. Además, tiene un maquillaje natural con base y polvos. Este vestuario es el mismo de la escena 3: Pre-teen nature hike.

En esta escena, Leslie camina por el espacio evitando ramas (*catálisis*) y habla a la cámara contando la historia del parque (*nudo*).

Puesta en Escena

La escena se lleva a cabo en un espacio abierto (*exterior*), en un parque. Este espacio no tiene mucho detalle, por lo cual se puede considerar *pobre*. El espacio es *armónico* y *metahistórico* debido a que no hay ninguna referencia a una época específica. También, se considera un espacio *típico*.

Escena 6 - The cast

Leslie y Tom acompañan a Ann a la retirada del yeso de Andy.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 6: The cast](#).

Puesta en cuadro

Esta secuencia consiste de veintiséis planos en los cuales se oscila entre plano general y plano medio. La cámara en su mayoría se encuentra al nivel del personaje, lo que significa un *ángulo normal* en el eje Y. En esta secuencia se usan dos cámaras, por lo cual se tiene dos puntos de vista y dos ángulos de visión en el eje X (*frontal* y $\frac{3}{4}$ -*perfil*). Existen dos momentos de entrevista, la primera a dos cámaras, una frontal a Leslie y Tom y una a $\frac{3}{4}$, y la segunda con una sola cámara frontal a Ann. La composición de los encuadres es en su mayoría centrada, poniendo a los personajes y los distintos elementos en el centro del encuadre.

En esta secuencia hay una gran variedad de movimientos, hay *zooms* (*in* y *out*), *paneos* y *tilts* (*up* y *down*). Estos movimientos son *dinámicos expresivos* teniendo en cuenta que no son siguiendo a los personajes, sino que la cámara decide qué mostrar. Este tipo de movimientos convierten a la cámara en un personaje.

La iluminación es suave, no hay sombras marcadas, tiene temperatura neutra. En los planos se justifica esta iluminación con ventanas y lámparas.

Los planos cuentan con alta profundidad de campo, haciendo que los elementos de los diferentes términos sean visibles (planos profundos).

Puesta en serie

Los planos en su mayoría durán de tres a cuatro segundos. En cuanto a la asociación, prevalecen la *asociación por proximidad*, mostrando elementos de una misma situación (Remover el yeso). La escena es contada de manera cronológica, primero se muestra la llegada de Andy al hospital y posteriormente la quitada del yeso de su pierna. Hay una *elipsis*, al recortar el espacio entre la llegada al hospital y el consultorio del médico.

Sonido

El sonido de la escena se compone principalmente por diálogos de los personajes. Estos diálogos se encuentran en la dimensión *in*, al mostrar al personaje en pantalla y cuando se encuentra en *off* ya se ha establecido la fuente en el *espacio definido*. Los efectos de sonido son miméticos, todos son coherentes con la fuente, como el botón de ascensor, el sonido de la sierra, las caídas, entre otros. El ambiente de esta escena es de *extensión amplia* debido a que se escuchan diferentes sonidos los cuales se encontraban en diferentes partes del espacio,

atribuyéndole profundidad a este. En el espacio hay personas, pasos, voces, ruedas, puertas y no todo necesariamente se está viendo en el plano.

Personajes

Esta escena cuenta con cuatro personajes: Leslie, Tom, Andy y Ann. Primero, Leslie, de clase media y Directora del departamento de Parques y Recreación. Segundo, Tom, hombre de clase media y empleado del Departamento. Tercero, Andy, hombre de clase media, vocalista y guitarrista de su banda Mouse Rat. Por último, Ann, mujer de clase media y enfermera.

En cuanto al vestuario de Tom y Leslie, estos son vestuarios formales y de oficina. El vestuario de Leslie está compuesto por un blazer gris oscuro con un pin, una camisa fucsia, una cartera negra grande y unos aretes plateados grandes. El vestuario de Tom consiste de un blazer azul oscuro con camisa azul claro con rayas blancas y una corbata naranja con estampado geométrico.

Por otro lado, el vestuario de Ann y de Andy es más informal. Ann, tiene una camisa blanca con una chaqueta verde militar, jean ceñido al cuerpo, cadena delgada, aretes pequeños y una cartera con cuerda larga. El vestuario de Andy consiste en una camiseta gris con estampado de Indiana y un jogger azul oscuro.

En general, el maquillaje de la escena es *maquillaje corrector*, siendo maquillaje muy natural y sin alterar las facciones de los personajes. El maquillaje de Leslie es muy ligero, consiste en una base, labial rosa claro, rubor y pestañina, mientras que el de Ann es una base con unas sombras oscuras y pestañinas. El maquillaje de los personajes masculinos consiste en una base limpia y polvos (*maquillaje directo*).

En general, las acciones *nudo/cardinal* son las entrevistas (hablar directamente a la cámara) y grabar a Ann (Leslie). Las demás acciones son consideradas *catálisis*, pues no aportan a la narrativa de la escena (jugar con el estetoscopio, jugar con los peluches, entrar al hospital, pedir yeso).

Puesta en Escena

La secuencia se lleva a cabo en dos sets de una misma locación (hospital). Esta locación en ambos sets se considera *rico, armónico, histórico* (al tener diferentes referencias a la época) y *típico*.

El primer espacio de esta locación son los pasillos del hospital, donde hay señalización, cuadros, basuras y camillas. En este espacio se utilizan dos props, el estetoscopio y los peluches de Leslie. Además, hay extras como enfermeros y pacientes.

El segundo espacio es el consultorio del doctor de Andy, donde hay instrumentos como tijeras y pinzas, guantes quirúrgicos, camilla, cuadros de anatomía y lector de radiografías. En este espacio, hay elementos como el ipod, el yeso, la grabadora de mano, el pirata y la sierra.

The Good Place

En esta sección se verán los instrumentos aplicados a las escenas pertenecientes a *The Good Place*, introducidas en el corpus. Estas escenas han sido enumeradas según el número del capítulo al que pertenecen y fueron nombradas para fácil reconocimiento.

El instrumento de puesta en escena para todas las escenas se encuentra en el [Anexo 15: Puesta en Escena The Good Place](#) y el instrumento de personajes para todas las escenas se encuentra en el [Anexo 16: Personajes The Good Place](#).

Escena 1 - Welcome

Eleanor se despierta y es recibida por Michael, quien la introduce a la vida después de la muerte: el lugar bueno.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 9: Welcome](#).

Puesta en cuadro

Esta secuencia consiste de cincuenta y cuatro planos, en los que solo hay un plano *detalle* y un *primerísimo primer plano*. El resto de los planos se encuentran en valores entre el *plano medio* y el *plano general*, pasando por el *plano medio largo*. De estos valores, los planos generales y medios largos son los únicos que manejan una profundidad de campo alta, con solo trece de los cincuenta y cuatro planos manejando más de un término en la imagen. La mayoría de estos planos tienen un *ángulo normal*, con solo algunos con un leve *picado* o *contrapicado*. En términos del ángulo en el eje X, la escena en la sala de espera presenta a Eleanor despertándose usando ángulos *frontales* y *dorsales*, mientras que la escena en la oficina de Michael se da casi en totalidad a partir de *escorzos* que desarrollan la conversación a modo *plano contraplano* con algunas variaciones a *perfiles* y $\frac{3}{4}$. Gracias a esta dinámica de conversación y variación de planos, aquello que se encuentra en el espacio imaginable tiende a ser la otra persona, aludida mediante la mirada, y el resto del cuerpo, aludido en el *plano medio*. Por su parte, el espacio definido consiste de la sección de oficina mostrada en el contraplano. Los elementos del espacio definido prevalecen en la escena de la sala de espera, aludidos mediante el sonido (cuando Michael abre la puerta pero no lo hemos visto) y la mirada de Eleanor (el letrado).

La composición de estas escenas también varía, con la sala de espera priorizando la simetría y la oficina priorizando la *composición centrada* del personaje hacia el que se dirigen los *escorzos*. También existen algunas composiciones descentradas pero no son representativas.

El movimiento de cámara en esta escena es casi nulo, con solo un plano que maneja un *tilt down* siguiendo a los personajes (*dinámico descriptivo*). En este sentido, la oposición *grado de estaticidad vs dinamismo* de esta secuencia se

mantiene casi por completo en la modalidad *estático móvil*, en donde los personajes son los que se mueven y la cámara se mantiene quieta.

En términos de iluminación y profundidad de campo, esta secuencia maneja una *luz suave y difusa* que crea sombras suaves. La fuente de la luz normalmente está presente en el espacio definido y parece constituir de ventanas y lámparas de mesa cálidas. Sin embargo, la primera escena tiene un *backlight* no justificado que ilumina a Eleanor mientras se despierta, quien también es acompañada de un *catchlight* en el primer plano.

Puesta en serie

La puesta en serie de esta secuencia constituye de un montaje cronológico con un par de *elipsis*: uno en el paso entre Eleanor poniéndose de pie en la sala de espera y sentándose en la oficina, y otro al levantarse para salir de la oficina. El resto de la secuencia no tiene estrategias de alteración del orden o la duración.

En términos de la duración del plano, el promedio es de tres segundos y el máximo es de catorce segundos. Los planos más cortos representan reacciones en la conversación y los más largos son monólogos de respuesta de Michael. Debido a la conversación manejada con *planos contra planos*, las asociaciones son en su mayoría de *proximidad*. Fuera de estos, algunos planos rescatan acciones continuadas, sugiriendo asociaciones de *transitividad* y algunos repiten una misma acción, con asociación de *identidad*. Tan solo un corte sale de este esquema, generando una asociación de *contraste*: la levantada y sentada de Eleanor al pasar de una locación a otra.

Sonido

El sonido de esta secuencia se compone de elementos con un rol mimético y otros con un *rol expresivo*. El inicio de la secuencia es mucho más expresivo, con una banda sonora y efectos que producen una sensación fantástica: una sola nota sostenida, campanas de viento y aire que no tienen una justificación dentro de la imagen. Por esto mismo, todos estos elementos tienen una dimensión del sonido en *over*. Este inicio se complementa con la respiración de Eleanor y una fuente de agua cerca a ella, sonidos miméticos y en *in*.

El resto de la secuencia juega con las dimensiones del sonido para representar momentos miméticos. Aunque la presentación de Michael inicia en *over*, pronto se presenta en la imagen y se vuelve parte de la escena. Dentro de la oficina, el encadenamiento de planos en la conversación se da en gran medida gracias al juego *in* y *off* de los diálogos, sin ningún acompañamiento de música o efectos más allá del sonido de la ropa y el movimiento de los personajes.

Cabe resaltar que esta secuencia no parece tener ningún ambiente más allá del *room tone* de un espacio vacío e interior que encadena los planos. En este sentido, no hay señales que nos presenten donde está ubicada esta oficina (*extensión nula*).

Personajes

Esta secuencia tiene solo dos personajes: Eleanor y Michael. Mientras que Michael tiene un vestuario elegante que denota su profesión como arquitecto y presentador del mundo, Eleanor tiene un vestuario más informal que podría ser disarmónico con el lugar al que llega. Sin embargo, ambos personajes tienen un *maquillaje corrector*, con una base limpia que no muestra ninguna imperfección. Además, ambos tienen un cabello seco y arreglado con nada de frizz.

En términos de acciones, ambos personajes tienen acciones *nudo* que llevan la escena adelante y proporcionan contexto sobre el inicio de la serie. No hay acciones de *catálisis*.

Puesta en Escena

Esta secuencia tiene dos *sets* en una misma locación, con características diferentes.

La escena situada en la sala de espera tiene pocos elementos de ambientación y decorado, generando un *ambiente pobre*. De estos elementos, lo más relevante es el letrero de bienvenida, que tiene una *funcionalidad semántica* al darle sentido al espacio con el que se encuentra Eleanor. Por esto mismo, el ambiente es *caracterizado*, único del mundo representado.

Ambas locaciones manejan ambientes *armónicos y meta históricos*, pues no sugieren una temporalidad específica ni crean un desbalance. Aunque Eleanor no es igual de formal que Michael, no presenta un desequilibrio real, inclinándose más a la armonía en el ambiente.

La escena situada en la oficina de Michael presenta un *ambiente rico* en detalles, pues tiene muchas más características de ambientación. Sin embargo, estas no tienen una identidad real que sugieren un ambiente vivido por un personaje determinado. En realidad, generan un *ambiente típico* de consulta médica, con elementos de formas abstractas y cuadros sin significado mayor. Dentro de esta escena, los dos elementos de ambientación más relevantes son la tabla de anotar, con una *funcionalidad semántica* al dotar a Michael de información, y la fotografía de Doug, un personaje importante en la historia del mundo representado.

Escena 2 - Make me good

Eleanor convence a Chidi de ir a la reunión del pueblo antes de hablar sobre su dilema. Además, le pide a Janet un atuendo similar al de Chidi. En la reunión del pueblo, Michael habla del caos en el vecindario, que parece resolverse cuando Tahani vuelve a tener su atuendo normal.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 10: Make me good](#).

Puesta en cuadro

Esta secuencia se desarrolla en cuarenta y ocho planos que, en su mayoría, son planos abiertos: *planos medios*, *americanos* y *generales*. Dos de estos planos sitúan las locaciones en que se desarrollan las escenas, con un *stablishing shot* de la casa de Eleanor y un recorrido por el salón de reunión al inicio de su respectiva escena. En términos de los ángulos, el eje Y se mantiene en su mayoría normal,

mientras que es el *eje X* el que realmente varía. Para cada una de las escenas se encuentran una gran variedad de planos, con las conversaciones narradas en planos más allá del *plano contraplano*. Esto se evidencia en el poco reuso de posiciones de cámara, contrario a la escena anterior, y en la gran variedad de composiciones utilizadas que, aunque priorizan la *composición centrada*, se mueven más que la primera escena a lo asimétrico y descentrado.

En términos de movimientos, la mayoría de planos mantienen un grado de estaticidad alto, en el que la cámara no se mueve pero el interior sí lo hace (*estático móvil*). Entre los planos que sí se mueven, la primera escena, situada en la casa de Eleanor, tiene un par de planos con movimientos erráticos que van acorde al caos de la situación (*dinámico expresivo*). El resto de los planos con movimiento siguen a los personajes dentro del encuadre (*dinámico descriptivo*).

La justificación de la iluminación de esta secuencia se basa en ventanas, luces y candelabros que mantienen una iluminación neutra y a veces cálida. Sobre los fondos normalmente hay sombras fuertes que siguen la lógica de la luz del sol. Sin embargo, sobre las caras y cuerpos se mantiene una iluminación más suave y difusa. Además, a pesar de que hay algunos *contraluz*, las caras siempre se mantienen bien iluminadas y con poca diferencia entre los lados de la cara. Incluso, aunque dentro del salón de reunión se evidencia un contraste más alto con sombras más oscuras, hay una iluminación clara y con sombras suaves sobre el rostro y cuerpo.

En términos de la relación entre personajes y ambientes, la primera escena mantiene una profundidad de campo baja, presentando espacios planos en los que se aíslan a los personajes de su entorno. Sin embargo, la sala de reunión juega más con espacios profundos para mostrar a los distintos personajes dentro del espacio en los términos de la imagen. En este sentido, el espacio imaginable se concentra más que todo en el resto del cuerpo de cada personaje, aludido por

el plano determinado. Las miradas también aluden a los demás personajes, que además se sitúan en un espacio definido a través del montaje, al igual que las distintas esquinas de la locación.

Puesta en serie

Esta secuencia se desarrolla con asociaciones de *proximidad* y *transitividad* a través de planos contra planos y variaciones de planos en una misma acción. La única asociación distinta es la conexión entre las dos escenas, que se da por medio de un *acercamiento* y una *elipsis*.

Cabe resaltar que los planos en esta secuencia tienen una duración máxima de diez segundos, con el promedio de cortes durando dos segundos.

Sonido

En esta secuencia se juega con elementos puramente *expresivos* sobre los elementos miméticos de cada escena. Mientras los diálogos y algunos sonidos como pasos, respiraciones y movimientos son miméticos y se encuentran en dimensiones *in/off*, la música y efectos no tienen ninguna justificación en la imagen.

La música, en la dimensión *over*, acompaña los momentos de giro importantes de la narrativa. Inicialmente, se presenta un piano para contextualizar la crisis de Chidi, luego vuelve para hacer el paso entre escenas y finalmente se presentan unas campanas y música fantástica cuando el vestuario de Tahani vuelve a la normalidad (que apoya el efecto visual de la desaparición).

En términos de efectos expresivos, se encuentran los sonidos digitales de Janet (botones, vibraciones), que no tienen ninguna justificación dentro de la imagen.

Estos sonidos soportan la idea de que Janet “aparece” y saca elementos “de la nada”, de forma mágica y sin contexto.

Personajes

El elemento más importante de esta escena en términos de personajes es el vestuario. Cada uno de los personajes tiene una variación, adaptada a sus siluetas habituales, de un atuendo amarillo y azul con patrón *zig-zag*; a excepción de Eleanor. Ella es la única con un atuendo distinto en la primera escena, y es el acceso a este atuendo uno de los momentos importantes de la secuencia.

Al igual que la primera secuencia, esta maneja un *maquillaje corrector* en el que no se ve ninguna imperfección pero tampoco se maquilla en exceso. Sin embargo, Eleanor parece tener un poco más de frizz que el resto y un poco de ojeras que la hacen ver cansada. Aunque no es súper notorio, esto denota su diferencia frente al resto.

En esta secuencia interactúan los seis personajes principales de *The Good Place*. En la primera escena interactúan Chidi, Eleanor y Janet, todos con acciones de tipo *nudo* que llevan a la historia hacia adelante. Luego, en la escena siguiente, Chidi, Eleanor, Tahani y Jason tienen acciones de *catálisis* con sus reacciones sutiles que poco aportan al movimiento de la historia, y más al contexto. En esta escena, Michael es el que guía el movimiento narrativo. Sin embargo, también se hace una pausa cómica con preguntas de *catálisis* sobre el sudor, que dan contexto sobre el personaje y su estado *no humano* pero no aportan a la historia.

Puesta en Escena

Esta secuencia puede ser dividida en tres ambientes: la casa de Eleanor en el exterior, la casa en interior y la sala de reunión.

La casa de Eleanor en exterior se distingue por las figuras geométricas y líneas rectas que componen la casa, un elemento con una *funcionalidad estética*, rico en detalles (*ambiente rico*), específico del mundo representado (*ambiente caracterizado*) pero sin detalles de su temporalidad (*ambiente meta histórico*). El ambiente es *disarmónico* pues la estética de la casa está en desequilibrio con el caos externo, representado por la tierra sobre el pasto.

La casa de Eleanor en el interior, aunque rica en detalles y elementos de la ambientación (*ambiente rico*), no habla de la vida de un personaje específico, pues tiene una estética plana, moderna y limpia (*ambiente típico*). Dentro de este ambiente, el único elemento de la ambientación importante son las fotografías de payasos, que demuestran un interés personal (*funcionalidad semántica*). Al igual que el ambiente anterior, este presente un desequilibrio, pues representa a Eleanor con un vestuario diferente al resto de personajes. Sin embargo, en este espacio hay algunos elementos de la ambientación, especialmente la tecnología de la cocina, que podría notar al ambiente de una temporalidad específica (*ambiente histórico*).

Escena 3 - Tahani's plant

Chidi y Eleanor están en medio de una lección de ética, cuando alguien golpea la puerta. Ellos ocultan el tablero, los libros y otros elementos. En la puerta se encuentra Tahani, quien trae de regalo una planta. Eleanor la recibe y cuando Tahani se va, le dice a Chidi que ella sólo está fingiendo ser buena persona.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 11: Tahani's plant](#).

Puesta en cuadro

Esta secuencia consiste de cincuenta y tres planos, entre los que la mayoría se encuentran entre los valores de *plano general* a *plano medio*, con varios *planos americanos*. En esta escena solamente hay un *plano detalle*. Entre todos los planos, la mayoría tiene una alta profundidad de campo, excepto en los planos en los que Chidi está al frente del tablero y un plano de Eleanor cuando cierra la puerta, haciendo un total de 8 planos con poca profundidad de campo. La mayoría de los planos tienen un *ángulo normal*, solamente hay unos con un ligero picado o contrapicado, principalmente en los planos finales. En términos del *eje X*, hay una gran variedad de ángulos donde predomina el *escorzo* en las conversaciones de *plano contra plano* y los *planos frontales*, además de haber planos de *perfil* y otros de $\frac{3}{4}$ principalmente de Eleanor. Debido a que se trabaja con *planos contra plano*, el espacio definido es la otra persona que hace parte de la conversación y el

espacio que la acompaña. El espacio imaginable es el resto del cuerpo en los planos más cerrados.

La composición de la escena está dividida entre planos *centrados* y *descentrados*, en la que se le intenta dar prioridad a que los personajes estén en el centro del encuadre. Sin embargo, en los *escorzos* los personajes tienden a encontrarse más en las esquinas.

El movimiento de cámara, como se ha visto en escenas anteriores, es casi nulo. En esta escena hay once planos que tienen movimientos de cámara, todos en función de seguir el movimiento de los personajes (*dinámico descriptivo*). Los movimientos varían entre *paneos*, un *tilt up* y un *tilt down*, todos estabilizados. Debido a esto, el resto de planos en el grado de *estaticidad vs dinamismo*, se mantienen en la categoría *estático móvil*, pues la cámara se mantiene quieta pero los personajes son los que se mueven.

En cuanto a la iluminación y su fuente, se maneja una luz suave y difusa en los personajes, que genera pocas sombras. En el espacio hay algunas sombras más marcadas debido a las entradas naturales de luz que se encuentran en la casa. Las fuentes de luz varían entre: las entradas de luz en el techo, las ventanas o la puerta cuando se encuentra abierta. En algunos planos de Eleanor se puede ver la presencia de un *catchlight* en los ojos, principalmente en los planos más cerrados. Se mantiene una temperatura neutra.

Puesta en serie

La puesta en serie de la escena tiene un montaje cronológico, sin ninguna alteración del orden o de la duración. En términos de la duración del plano el promedio es de casi tres segundos, siendo el mínimo de un segundo y el máximo de ocho segundos. Los planos más cortos son acciones rápidas que realizan los

personajes, o planos de las reacciones en una conversación. Debido a que la escena tiene bastantes *planos contra planos*, en su mayoría hay *asociaciones por proximidad*. En algunas partes, como cuando voltean a mirar la puerta, cuando entra Tahani o cuando Eleanor camina para dejar la planta, hay una *asociación por transitividad*, pues la acción continúa de plano a plano. También existen dos *asociaciones por identidad*, en los que se muestra la misma acción en diferentes planos.

Sonido

Los elementos de esta escena tienen un rol mimético, pues son sonidos que se dan por el diálogo de los personajes, o por el movimiento de objetos. Estos están entre las dimensiones *in* y *off*, mientras que lo único que se encuentra en la dimensión *over* es la banda sonora que aparece en dos momentos, al principio de la escena, y en el momento en el que golpean la puerta hasta que entra Tahani. La primera parte de la música tiene un tono alegre, mientras que en la segunda parte tiene un tono más tensionante, terminando con una nota dramática que se sostiene cuando se revela que el personaje de la puerta era Tahani.

El ambiente durante toda la secuencia son los pájaros que se encuentran afuera de la casa, generando una *extensión nula*.

Personajes

En la escena aparecen tres personajes: Eleanor, Chidi y Tahani. Eleanor se mantiene con un vestuario más informal, mientras que los otros dos personajes tienen un vestuario más elegante, que está acorde a la profesión o rol que cada uno tiene. Todos los personajes tienen un *maquillaje corrector* manteniendo una base limpia, sin imperfecciones. Las mujeres tienen sombras neutras que se

mantienen en tonos cafés y labiales en tonos rosados. Los tres personajes tienen el cabello arreglado, y para Eleanor y Tahani este tiene unas ondas sutiles.

En términos de las acciones de los personajes, la mayoría tiene la función de *nudo* (traer la planta), pues ayudan a que la escena continúe. Solamente hay unas acciones de cada uno que son *catálisis* (Chidi explicando).

Puesta en Escena

La secuencia se desarrolla en un solo espacio, la casa de Eleanor. Esta tiene decoraciones minimalistas, muebles como un sofá, una silla, una mesa de madera, lámparas y cuadros de payaso. En uno de los planos se puede ver una nota que dice “You don’t belong here” que tiene una *función semántica*, pues ayuda a explicar por qué se encuentran en la clase de ética. Por otro lado, la planta de Tahani y otros elementos del espacio tienen una *función escenográfica*. Todos estos elementos hacen que la casa de Eleanor sea un *ambiente caracterizado*, pues es único del mundo representado.

La locación tiene un ambiente *rico* en detalles, pues hay muchos elementos del decorado y props. Además, la locación tiene un *ambiente armónico y meta histórico*, pues no hay ningún desbalance, y no se sitúa en una temporalidad o época específica.

Escena 4 - The confession

Eleanor enfrenta a Jason luego de enterarse que él tampoco pertenece al "good place". Ella lo interroga para comprobar que no sea una trampa, haciendo preguntas como: quién es realmente, cómo ha pasado desapercibido todo ese tiempo y qué hacía antes de morir. Jason recuerda cuando Michael le dió la

bienvenida confundiéndolo con un monje, y juntos recuerdan cuando Eleanor, borracha, le confesó su secreto en una fiesta.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 12: The confession](#).

Puesta en cuadro

Esta secuencia consiste de cincuenta y siete planos, en los que su mayoría son planos medios, que van entre el *plano medio corto* y el *plano medio largo*. También se encuentran planos americanos y sólo se encuentran tres planos generales, en donde el primero funciona como *stablishing shot* de la calle en donde Eleanor y Jason tienen la conversación. En su mayoría, los planos tienen una alta profundidad de campo, sólomente seis de estos tienen poca profundidad de campo. En términos de los ángulos, el *eje Y* se mantiene en un *ángulo normal*, mientras que el *eje X* sí tiene una mayor variación. En su mayoría los planos son *escorzos*, pues la secuencia se desarrolla principalmente en *planos contra planos*,

pero también se encuentran planos con ángulos de perfil y $\frac{3}{4}$ de los personajes. Debido al *plano contra plano*, el espacio imaginable tiende a ser el resto del cuerpo de los personajes. El espacio definido, que suele ser el resto de la locación, se declara en el *stablishing shot* donde se muestra la calle con las tiendas y diferentes elementos. Por el lado de los *flashbacks*, el espacio definido se basa en la oficina de Michael y el salón donde se da la primera fiesta.

La composición se divide entre *planos centrados* y *planos descentrados*, en donde se le da prioridad a que el personaje esté centrado, sin embargo, en varias ocasiones el personaje se encuentra más hacia la esquina debido al *escorzo*. El último plano de la secuencia tiene una composición *simétrica*, pues hay un balance en los elementos de lado y lado.

En cuanto al movimiento de cámara, en su mayoría es casi nulo, por lo que estos planos se mantienen en la modalidad *estático móvil*, ya que son los personajes los que se mueven mientras la cámara permanece quieta. Sólo se encuentran cuatro movimientos que se dividen en: dos *paneos* que siguen el movimiento del personaje (*dinámico descriptivo*) y dos *dolly in* hacia Jason que muestran la entrada a los *flashback* (*dinámico expresivo*).

Por el lado de la iluminación y su fuente, en la secuencia se manejan varios tipos de luz. Para la parte de la calle, hay una luz de noche con una temperatura fría, en donde hay una presencia de postes de luz que generan un *backlight* justificado que ilumina a Eleanor. Esta luz tiene un alto contraste en el fondo, generando sombras marcadas, sin embargo, el rostro de los personajes se mantiene con unas sombras más suaves. Por el lado de la oficina, hay una luz de día difusa que se encuentra justificada por las lámparas y por la luz que entra por la ventana. Esta se mantiene con una temperatura neutra. Para la escena de la fiesta, hay una luz de interior *difusa* con una temperatura cálida, que está justificada por los candelabros en el espacio. Los ojos de los personajes en varios planos tienen un

catchlight que resulta poco natural por el tipo de espacio en el que se encuentran los personajes.

Puesta en serie

La puesta en serie de esta secuencia tiene un montaje que varía entre la conversación de Eleanor y Jason, una *elipsis*, y dos *flashbacks*. El primero sucede cuando Jason recuerda su bienvenida y cómo Michael le preguntaba si quería mantener su voto de silencio. El segundo aparece cuando los dos personajes recuerdan cómo Eleanor le confesó su secreto borracha mientras estaban en la fiesta. Otra de las estrategias es la *elipsis*, que se da cuando Jason le explica a Eleanor sobre quién es él. El resto de la secuencia no tiene estrategias de alteración del orden o la duración.

En términos de la duración de cada plano, el mínimo de tiempo es de un segundo y el máximo de siete segundos, con un promedio de dos segundos. Los planos más cortos se dan en diálogos cortos y reacciones. Debido a que la mayor parte de la secuencia son *planos contra planos*, las asociaciones son en su mayoría de *proximidad*. Aparte también se encuentran las *asociaciones por transitividad* cuando se continúa una acción, o las de *identidad* cuando se muestra lo mismo desde distintos planos. Por otro lado, la *asociación por analogía* se presenta cuando aparecen los *flashbacks*, pues se representan elementos similares a lo que están hablando los personajes.

Sonido

El sonido de la secuencia se compone principalmente de sonidos con un rol mimético. Sin embargo al principio hay unos con un *rol expresivo*, pues los tambores que suenan en la primera parte producen una sensación de tensión y los efectos de “woosh” al entrar y salir del primer *flashback* no tienen una justificación

dentro de la imagen. Estos tienen una dimensión *over*, al igual que la música, la cual ayuda a reforzar el sentimiento de tensión por la conversación entre Eleanor y Jason. En toda la secuencia hay una variación de sonidos en *in* y *off*, que se da por los diálogos de los personajes y los movimientos de estos.

En esta secuencia hay tres sonidos ambiente. El de la calle, debido a que esta parte se desarrolla de noche, consiste en grillos y demás animales. En el *flashback* de la oficina de Michael hay una presencia de pájaros que están cantando afuera, mientras que en el *flashback* de la fiesta el ambiente está lleno de voces de personas, música clásica y sonidos de tacones. Todos estos ambientes tienen una extensión nula, pues se componen de pocos sonidos.

Personajes

Esta secuencia tiene dos personajes principales, Eleanor y Jason. Además, Michael aparece en el *flashback*.

Por el lado de Eleanor, se muestran dos tipos de vestuario, el primero es un vestuario casual característico de Eleanor, que consiste en un saco con capota, un pantalón y tenis, al igual que un maquillaje natural con rubor, sombras neutras y un labial sutil. El segundo es *armónico* de acuerdo al lugar en el que se encontraba Eleanor, pues en la locación de la fiesta ella se encuentra elegante, con un vestido negro, maquillaje de noche con sombras neutras, un labial rojo y un peinado recogido sin frizz.

Jason, tanto en la locación de la calle como en los *flashback*, se encuentra con unos atuendos budistas. En la mayor parte de la escena y en el primer *flashback* tiene un atuendo que consiste de una camisa y un pantalón sueltos, ambos de color beige y con detalles en dorado. En la fiesta tiene un atuendo con colores rojo y amarillo, acompañado de un manto.

Por su lado, Michael tiene el mismo vestuario que utiliza para darle la bienvenida a Eleanor. Este personaje tiene un vestuario formal que muestra su profesión como arquitecto y guía del mundo.

Todos los personajes tienen una base limpia sin imperfecciones, además de tener el cabello arreglado (*maquillaje corrector*). Eleanor se mantiene con un cabello cepillado en ondas suaves, Jason con el cabello cepillado, y Michael con su pelo peinado hacia atrás.

En términos de acciones, los personajes tienen en su mayoría acciones nudo que llevan la escena adelante (revelar el secreto, preguntar, confesar).

Puesta en Escena

Esta secuencia tiene tres locaciones, cada una con características diferentes.

La mayor parte de la secuencia está situada en una de las calles del vecindario, donde se encuentran diferentes tipos de tiendas, en su mayoría tiendas de yogurt helado. En esta, hay varios elementos de escenografía, entre los que se encuentran sillas, mesas con sombrillas cerradas y vitrinas. En esta locación, solamente hay un elemento con una *función semántica*, que es la nota que Jason le dejó a Eleanor, revelando que él sabía de su secreto. Debido a que es un espacio con una calle que sólo se encuentra en el mundo representado, este es un *ambiente caracterizado*. Está locación tiene un *ambiente armónico y meta histórico*, pues no sugiere una época específica, y tampoco crea un desbalance. Además, es un ambiente rico por la variedad de elementos y detalles que presenta.

Otra locación es la oficina de Michael, que se muestra durante el *flashback* de Jason. Esta tiene dos elementos que son relevantes, el informe que tiene Michael sobre Jason y la fotografía de Doug, importante en la historia del mundo representado. Ambos elementos tienen una *funcionalidad semántica*. Este espacio es un ambiente típico, pues es una oficina genérica, con elementos como lámparas, sillas, una mesa y decoración, que no tienen un mayor significado. Sin embargo, es un *ambiente rico*, pues hay muchos elementos en el decorado. Esta locación, al igual que la anterior es *armónica* y *meta histórica*.

Por último, la tercera locación es el *flashback* de Eleanor y Jason en la primera fiesta. Este espacio consiste en un salón amplio, con un estilo elegante debido a sus pisos de mármol, columnas, ventanas y puertas con decoraciones y candelabros dorados. Debido a su cantidad de detalle este es un *ambiente rico*, que también cumple con las características de ser *armónico* y *meta histórico*. A pesar de estas características sigue siendo una locación típica, pues no es un espacio que sólo se encuentre en el mundo representado. En esta parte de la secuencia, el elemento principal es la copa dorada de Eleanor, que tiene una *función semántica*, al dar sentido de por qué Eleanor está borracha y reveló su secreto.

Escena 5 - Yogurt of kindness

Eleanor va por un helado de yogurt y, al no saber qué sabor elegir, deja pasar a la persona que sigue en la fila. Al hacer esto, se emociona pues nota que hubo un cambio en ella. Sale corriendo a contarle a Chidi sobre su avance en ser una buena persona.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 13: Yogurt of kindness](#).

Puesta en cuadro

Esta secuencia consiste de veintisiete planos en tres locaciones (heladería de yogurt, plaza central del vecindario y casa de Eleanor). La mayoría de los planos son *planos generales* y *planos medios*, con algunos *planos medio corto*. La cámara se encuentra a nivel del personaje, lo que significa una angulación en *Eje Y normal*. En cuanto al *Eje X* predominan los planos *escorzo* (típico de conversaciones *plano contraplano*) y los planos $\frac{3}{4}$. Además, los planos cuentan con una alta profundidad de campo significando que los elementos en los diferentes términos de la imagen son reconocibles, poniendo al personaje en su contexto (*espacio profundo*).

La composición de los planos es principalmente *centrada* y *descentrada*, donde siempre el personaje es el mayor punto de peso visual. La mayoría de los planos

con composición *descentrada* son planos *escorzo* donde los personajes quedan a los costados del encuadre.

En cuanto al movimiento de cámara, predominan los *planos estáticos*, donde existe un leve movimiento, sin embargo, estabilizado y no hay ningún reencuadre o cambio en el valor de plano, simulando un *steady cam*. En los planos con movimientos notorios (ocho planos), predominan los *tilt* y los *paneos* siguiendo los movimientos del personaje (*dinámico descriptivo*). Estos movimientos son estabilizados y limpios.

Por otro lado, la iluminación utilizada en esta secuencia es iluminación suave, lo que implica que hay un *bajo contraste* y las sombras no son marcadas. En todas las locaciones, la iluminación simula ser una luz natural, con una temperatura neutra. La iluminación es utilizada para resaltar a los personajes con presencia de *catchlight* en sus ojos y, en el caso de Eleanor, brillo en su cabello. Sólo hay un plano con luz dura y es el plano exterior en la plaza central. Cabe resaltar que se tiende a justificar la iluminación en entradas de luz en los espacios, con ventanas y puertas. En la heladería en el espacio imaginable se justifica la iluminación con un *flare*.

Puesta en serie

La secuencia es narrada de manera cronológica, lo que implica que no hay alteraciones del orden, solo hay una *elipsis* al no mostrar todo el recorrido de la heladería a la casa. En cuanto a la asociación de los planos, la mayoría son por *proximidad*, mostrando elementos de una misma situación, hay nueve planos con *asociación por transitividad* al mostrar la continuación de la acción.

La mayoría de los planos tienen una duración promedio de dos a tres segundos, esto significa que hay cambios rápidos de planos.

Sonido

La secuencia comienza con *Música de Foso* o también conocida *música extradiegética* la cual acaba en el plano tres. En la primera locación, en un inicio están los diálogos de Eleanor y Janet, diálogos limpios y posteriormente también está el diálogo de un figurante. Los diálogos se encuentran en la dimensión *in* y *off* (perteneciente al *espacio definido*). En cuanto a efectos, en la primera locación están los pasos de Eleanor (*rol mimético*) y un sonido de "woosh" en un paneo para exagerar la longitud del menú (*rol expresivo*). El ambiente del espacio es muy limitado, con un audio muy limpio durante la secuencia; únicamente se escuchan a personas hablando (*in* al verse en el espacio), por lo cual no hay una sensación de espacio clara (*extensión nula*). Antes de finalizar la escena en esta locación (heladería) empieza otra música de foso para representar la emoción de Eleanor (*rol expresivo*).

En la segunda locación (plaza central), continúa la música de foso y está la respiración de Eleanor, algo que desde la posición de la cámara no sería posible escuchar. En cuanto a efectos están los sonidos de los pasos y el salto de Eleanor. El ambiente, una vez más, es muy limitado y se escucha únicamente a las personas (*extensión nula*).

En la tercera locación (la casa de Eleanor) finaliza la música de foso en el plano quince. En esta locación ocurre una conversación entre Chidi y Eleanor, el diálogo se escucha limpio con un poco de reverberación creando un espacio amplio. En cuanto a los efectos de sonido, principalmente están los sonidos de la puerta y además los movimientos de Eleanor, sonidos que se encuentran en la *dimensión in*. El ambiente sigue generando un espacio muy limitado al únicamente escucharse pájaros (*extensión nula*).

Personajes

En esta secuencia se cuenta con tres personajes principales. En la heladería, están Janet y Eleanor y en la casa, Eleanor y Chidi.

Janet es una mujer robot (también considerada ente), esta no tiene edad, no tiene clase social y es asistente del lugar bueno. Durante la serie, Janet se viste con una camisa blanca con detalles azules (simulando acuarela) con un vestido morado encima y aretes de perlas. Además, está maquillada para eliminar todas las imperfecciones (maquillaje *corrector*), tiene unas sombras y un rubor rosado, su cabello también tiene ondas marcadas.

Janet, al ser la asistente del lugar bueno, atiende en el lugar de los helados y por esa razón tiene la interacción con Eleanor, solo teniendo acciones *catálisis*.

Antes de morir, Eleanor trabajaba en un *call center* y era de clase media. En esta secuencia, está vestida con una camisa en cuello v blanca con detalles azules y un pantalón verde ceñido al cuerpo con unos tenis blancos. Además, Eleanor también tiene base natural con rubor y pestañina, generando que su piel se vea radiante y con un labial rosa con brillo. Eleanor tiene diferentes acciones, la primera, es ir por un helado y su interacción con Janet (*catálisis*), la segunda, es dejar pasar a alguien y darse cuenta de su buen acto (*nudo*) y por último correr a contarle a Chidi (*nudo*).

Chidi, de clase media, quien antes de morir era profesor de filosofía, tiene puesta una camisa naranja claro con pantalón café oscuro y cinturón. En esta escena, Chidi escucha a Eleanor (*catálisis*).

Puesta en Escena

En esta secuencia hay tres locaciones, la heladería, la plaza central y la casa de Eleanor.

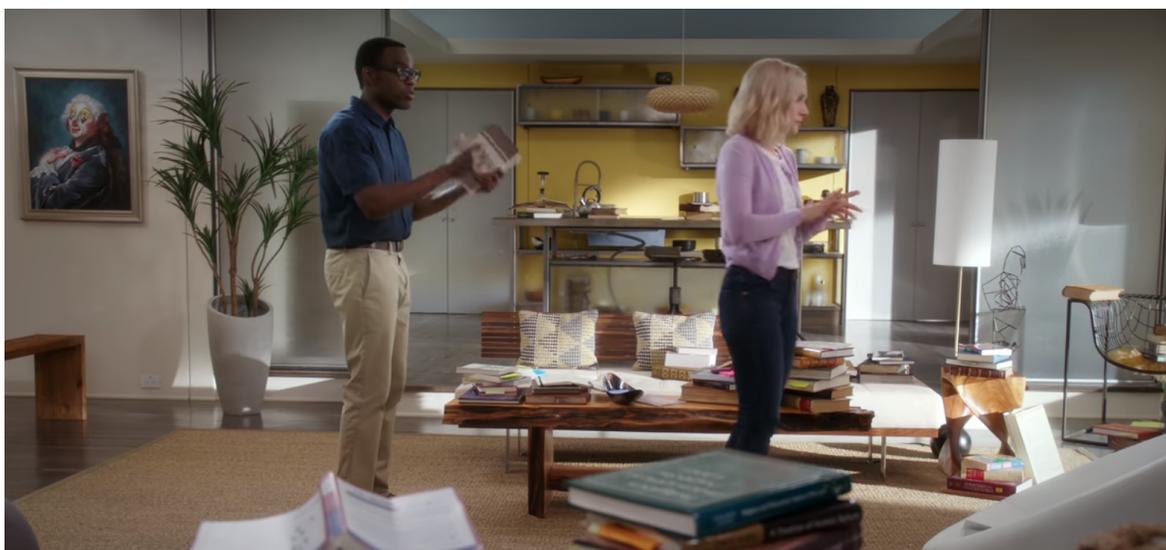
La heladería (interior) es un espacio pequeño con paredes azules con amarillo con una línea de estampado de frutas. El espacio cuenta con ventanas y puertas con marcos blancos, tiene sillas y mesas de madera y cuadros de helados. Este espacio se considera *rico, armónico, metahistórico y típico*. Sin embargo, tiene un gran letrero de menú, tan extenso que podría *caracterizar* el espacio representado.

La plaza central (exterior), es un espacio abierto con calles y edificaciones limpias que parecen de maqueta. Además de pasto, bancas, faroles y flores coloridas. En este espacio hay extras que son las personas del vecindario. Este espacio es *rico, armónico y metahistórico*. Además, es *caracterizado* por las edificaciones.

La casa de Eleanor, espacio amplio con paredes blancas con un decorado minimalista y geométrico, tiene una pared amarilla en la habitación. Este espacio es *rico, armónico, metahistórico y típico*. Entre los props está el tablero de tiza que usa Chidi en la escena, con una *funcionalidad semántica*.

Escena 6 - The meeting

Eleanor está nerviosa por su reunión con Michael. En esta reunión, Michael quiere que le ayude a investigar los extraños acontecimientos que han sucedido en el vecindario. Por esto, Eleanor le cuenta a Chidi lo nerviosa que se encuentra pues cree ser la causante de todo. Chidi la ayuda enseñándole sobre la teoría del Contractualismo.



Para consultar los instrumentos de puesta en cuadro, puesta en serie y sonido de esta escena se pueden explorar las distintas pestañas del [Anexo 14: The meeting](#).

Puesta en cuadro

Esta escena consiste de cuarenta y dos planos en una única locación (casa de Eleanor-interior). Entre estos planos, predominan los *planos medios* y los *planos generales*. La cámara se mantiene a la altura del personaje, teniendo un *ángulo normal* en el *Eje Y*. En el *Eje X* en su mayoría el ángulo es $\frac{3}{4}$ o *planos escorzos* (típicos de conversaciones en *plano contraplano*). Los planos cuentan con una alta profundidad de campo, permitiendo que los elementos en los diferentes términos de la imagen sean reconocibles (*profundo*).

La composición en su mayoría es *centrada*, poniendo al personaje como punto de tensión principal en la imagen. Hay unos planos con una *composición simétrica* donde los dos personajes (Chidi y Eleanor) generan dos pesos simétricos en planos generales.

En cuanto a los movimientos de cámara, predominan los *planos estáticos* con movimiento de personajes dentro del cuadro (*estático móvil*). Por otro lado, hay trece planos que cuentan con movimientos evidentes. Entre estos movimientos están *paneo*, *tilt* y *dolly*, movimientos estabilizados y limpios. En los movimientos de cámara siguen a los personajes siendo un movimiento *dinámico descriptivo*.

La iluminación es una luz suave, con sombras poco marcadas y poco contrastadas. La iluminación da una ilusión de luz natural de temperatura neutra, justificada en la entrada de luz del patio que se encuentra en el espacio definido. Es importante recalcar que en esta escena ambos personajes cuentan con *catchlight* en sus ojos y a Eleanor la iluminación hace que le brille el cabello.

Puesta en serie

La escena es narrada de manera cronológica por lo cual no hay una estrategia de alteración del orden o de la duración. La asociación entre los planos principalmente es de *proximidad*, debido a que se muestra una misma situación. Además, hay nueve planos con *transitividad* donde se muestra en varios planos una sola acción.

Es importante resaltar que, en cuanto a la duración en promedio, los planos duran de uno a tres segundos, generando un ritmo de montaje rápido.

Sonido

La escena empieza con *Música de Foso*, también conocida como *música extradiegética*, y se acaba en el plano cinco. La escena cuenta principalmente con diálogos, los cuales se escuchan limpios, simplemente con una leve reverberación generando sensación de espacio amplio y abierto (como lo es la casa de Eleanor). Estos diálogos están principalmente en la dimensión *in*, sin embargo, algunos

están en *off* pero el personaje se encuentra en el espacio definido por los demás planos. Estos diálogos cumplen un *rol mimético*, debido a que se ve al personaje hablando y tienen relación con la realidad construida durante la serie.

En efectos de sonido, se encuentran principalmente los pasos de los personajes o sonidos que se hacen al mover los *props* (como los cuadros y el libro). Estos sonidos se encuentran de igual manera en la *dimensión in*, al mostrar los gestos o las acciones o estar establecidos en el espacio definido.

En cuanto al ambiente de la escena, es un ambiente poco extenso, el único sonido que pertenece al ambiente son pájaros (*extensión nula*). Esto genera un espacio muy limitado y un sonido muy limpio que no proporciona contexto sobre la locación.

Personajes

La escena cuenta con dos personajes principales: Eleanor y Chidi. En esta escena, Eleanor está angustiada por su reunión con Michael, entonces habla con Chidi de su preocupación y este le da una lección de filosofía de contractualismo. La escena principalmente es una conversación entre ambos personajes, teniendo acciones tanto *nudo* como *catálisis*.

En cuanto al vestuario, Eleanor tiene un *cardigan* lila sobre una camiseta blanca con unos zapatos de plataforma color café. Este vestuario se puede considerar casual y cómodo. Por otro lado, Chidi tiene una camisa azul oscuro con un pantalón *beige*, un cinturón café y unos zapatos color café. Este vestuario es más formal y coherente con la personalidad del personaje.

El maquillaje en ambos personajes, elimina cualquier tipo de imperfección y hace que la piel se vea radiante y sana. Eleanor, además de tener base, tiene rubor (coral) con sombras y un labial rosa con brillo (*maquillaje corrector*).

Puesta en Escena

La escena tiene como única locación la casa de Eleanor (interior), una casa amplia y luminosa, con paredes blancas y un decorado minimalista y geométrico. En una de las paredes, tiene unos cuadros de payasos (representación de lo que odia Eleanor y de que no se encuentran en el *Good Place*). La casa también cuenta con un patio que justifica la entrada de luz y también cuenta con varios libros que representan la presencia de Chidi en ese lugar. Este espacio se puede considerar *rico*, debido a que tiene varios elementos que representan a los personajes; *armónico*, no hay elementos que indiquen caos o desorden; *metahistórico*, no hay claridad del tiempo, es un espacio que puede estar presente en diferentes épocas y *caracterizado* debido a que es tan descriptivo de los personajes y parece hecho a la medida.

Entre los elementos importantes de la puesta en escena, están los cuadros de los payasos, que representan algo que no le agrada a Eleanor; el cuadro del Sexy Mail Men, que muestra la verdaderos gustos del personaje y el libro de Chidi “What We Owe to Each Other” parte de la lección de filosofía del capítulo. Los tres elementos cumplen una *función semántica*.

Post-producción

Las estrategias de representación de cada serie

Con el fin de identificar las similitudes y diferencias entre los elementos de la representación en *The Good Place* y *Parks and Recreation*, a continuación se hará una descripción y análisis de los elementos recurrentes en cada una de las series.

Parks and Recreation



Al revisar las distintas secuencias en función de la *puesta en cuadro*, se encontró que *Parks and Recreation* tiende a buscar *planos medios* y *generales* de composición *centrada (abiertos)*, que pongan al personaje en el centro de un contexto claro. Esto se ve reforzado por la tendencia a espacios profundos. Según Casetti y Di Chio (1990), este tipo de espacios, en los que las figuras pueden disponerse en profundidad, son más conexos y unitarios. Esto se da por la *visión de conjunto*, generada por una alta profundidad de campo que evita la separación entre personajes y ambientes. Dicha profundidad permite que los personajes se

ubiquen dentro del encuadre de una manera más natural, sobreponiéndose entre sí en función de la situación y no de la composición del encuadre. Esto denota poca mediación en la ubicación de los personajes, aportando a la *impresión de realidad* de la serie.

Esta serie también se caracteriza por la gran diversidad de valores de plano, explorada muchas veces incluso dentro de un mismo corte. Es decir, se tiende a reencuadrar dentro de un mismo plano, normalmente con el uso de *zooms*. El reencuadre no solo ocurre en función del valor de plano, también modifica el ángulo de visión. Esto se da por una mezcla entre el movimiento propio de los personajes y el movimiento libre de la cámara. Sin embargo, cabe resaltar una ausencia de *escorzos* y *planos contra planos* en las conversaciones. Esto puede apoyar la idea de que hay una persona documentando las secuencias, pues se tiende a quedar en un solo punto de vista, representando a los personajes y sus reacciones en conversación con el uso de movimientos de cámara.

El movimiento de la cámara en *Parks and Recreation* va mucho más allá del *zoom in* y *out*, con el uso de *paneos* y *dollys*, siempre en cámara en mano. Además de no ser estabilizados, estos movimientos se dan casi siempre con un *grado de estaticidad vs dinamismo* de tipo *dinámico expresivo* (los únicos planos *estático móvil* se dan en las entrevistas). Esto se evidencia en planos en los que el movimiento no depende del personaje e incluso se desvía de la acción principal o la fuente de los diálogos, priorizando una exploración libre del espacio y la realidad contenida. Esta exploración, además, genera una flexibilidad en los bordes del encuadre que envuelve y capta la realidad en vez de descomponerla en distintos planos, pues le permite acercarse y alejarse de la acción. Dicha flexibilidad sigue decidiendo qué dejar fuera de los bordes del encuadre (*fuera de campo*). A pesar de esta decisión, otros elementos dentro del encuadre aluden a este *espacio imaginable*. La combinación entre las miradas a la cámara, las entrevistas y el propio movimiento de la cámara aluden a alguien detrás de ella. Sin embargo, ese

alguien nunca tiene un contraplano, evitando por completo el *espacio del campo* y el *espacio definido*.

En este sentido, esta investigación contradice la idea de Sander (2014) de que es verbalmente y no visualmente que se aborda que las cámaras existen en la diégesis, pues ambos aspectos del profilmico sugieren la existencia de la cámara en la diégesis.

En términos de iluminación, *Parks and Recreation* se caracteriza por el uso de *iluminación natural*, sea justificada por el sol en las secuencias en exteriores o por ventanas y entradas de luz en interiores (*iluminación realista*). Las características de la iluminación, que tienden a ser sombras fuertes y luz dura, se dan tanto en el personaje como en el ambiente, a excepción de los momentos en que el personaje está bajo la sombra. Esta relación hace que muchas veces, con el fin de iluminar correctamente al personaje, los fondos queden sobreexpuestos, connotando poco control sobre la iluminación. Dicha ausencia de control genera una ilusión de poca preparación y manipulación sobre el profilmico, que genera a su vez una sensación de realidad.

El sonido en *Parks and Recreation* está construido completamente en función de la mimesis. No solo con los efectos de sonido justificados dentro del encuadre, sino también con la ausencia de elementos extradiegéticos como *música de foso (extradiegética)* y efectos expresivos. Además, los ambientes tienen un espacio extenso (*extensión amplia*) al ser compuestos de distintos elementos que ponen en contexto la secuencia y se expresan en distintas capas sonoras. Un ejemplo de esto es la secuencia *The Cast* (episodio 6) en donde se escuchan los ascensores, pacientes, pasos, personas y ruedas, contextualizando las acciones del personaje dentro de un ambiente de hospital más allá de la imagen.

La *puesta en escena* de *Parks and Recreation* se caracteriza por *ambientes ricos* no sólo en términos de cantidad de elementos de ambientación pero también en términos de elementos con valor *semántico*. Esto apoya la idea de que son espacios en los que suceden situaciones canónicas, fáciles de relacionar con la realidad el espectador (*ambiente típico*). En estos espacios se presentan exteriores con naturaleza diversa e imperfecta, junto a extras de distintas edades que contextualizan los escenarios (niños en el parque, médicos en el hospital, adolescentes en la caminata, padres en las celebraciones). Este decorado es *realista* al potenciar la verosimilitud y apuntar a un máximo de naturalización (Gómez, 2010), presentando desgaste por el paso de tiempo, decoloración, grietas y texturas.

Dentro de la *puesta en escena* se encuentran los distintos personajes principales de *Parks and Recreation*, que tienden a tener vestuarios formales que denotan su rol como profesionales y empleados (chalecos del departamento, tablas de anotar). La repetición de algunos de los elementos de vestuario genera la sensación de un armario perteneciente a una persona real. Este tipo de vestuario se puede considerar *realista* debido a que se crea en función de la realidad histórica de la serie (Gómez, 2010). Esta sensación es apoyada por las imperfecciones en el maquillaje y la peluquería.

Finalmente, estos personajes tienen distintas acciones de nudo que son coherentes con las descripciones de rol y edad de cada uno. Sin embargo, también se encuentran un gran número de acciones de tipo *catálisis* como lo son las entradas de personajes, los momentos de espera y las acciones repetidas. Dichas acciones, al no mover la narrativa de las secuencias y presentar momentos más cotidianos, aportan a la *impresión de realidad*.

The Good Place



En términos de *puesta en cuadro*, *The Good Place* se caracteriza por el uso de planos medios y planos generales (*abiertos*) en los que el personaje se relaciona con su espacio. Sin embargo, en la mayoría de planos medios hay poca profundidad de campo, separando ficticiamente a los personajes de sus ambientes y generando un *espacio plano* en el que las figuras se distribuyen uniformemente (Cassetti & Di Chio, 1990). Dicha uniformidad se verá en muchos de los otros elementos de la representación audiovisual de esta serie. En el *eje Y*, la mayoría de planos se dan en un *ángulo normal*, mientras que en el *eje X* se dan en *ángulo frontal* y *escorzo*. Cabe resaltar que estos *escorzos* son un recurso recurrente en esta serie para el desarrollo de las conversaciones y que normalmente tienen dos valores de plano. Esta variación de valores en distintos cortes genera la sensación de que la secuencia se grabó más de una vez, descomponiendo y recomponiendo la realidad.

Otro aspecto en el que *The Good Place* demuestra un proceso de manipulación del profílmico es en la composición de sus encuadres, que explora la composición *centrada, descentrada y simétrica*. Esta última es la que más demuestra manipulación, pues requiere un proceso de posicionamiento de los personajes, elementos de ambientación y cámara que va en función de la estética más que de la situación. La mayoría de estos encuadres se desarrollan en un *grado de estaticidad vs dinamismo* de tipo *estático móvil*, pues no hay un desplazamiento de la cámara. Cuando sí hay movimiento de cámara, esta tiende a seguir al personaje con un movimiento suave y estabilizado (*dinámico descriptivo*). Los únicos planos en los que hay un movimiento *dinámico expresivo* son de *dolly in* para apoyar la idea de un momento *nudo/cardinal* en el personaje (Eleanor se da cuenta que ha sido buena persona o está preocupada, Jason recuerda algo).

La iluminación en *The Good Place* se caracteriza por sombras suaves y bajo contraste sobre los personajes, quienes siempre están bien iluminados en un *ratio* que tiende a ser 2:1 o 1:1. Este control de la iluminación se demuestra también en el hecho de que los fondos normalmente presentan sombras marcadas con una luz dura, contrastando la iluminación de los personajes. Por esto, se considera que *The Good Place* presenta un *iluminación clásica*, en la que los personajes están perfectamente iluminados y se ve fácilmente el espacio representado. Esta iluminación tradicional de tres puntos genera la sensación de un espacio preparado para la representación audiovisual. Además, en muchos de los planos de esta serie, los personajes tienen un *catchlight* en los ojos y brillo en el cabello. Más allá de generar una sensación de preparación, esta característica connota un ambiente onírico y perfecto.

El sonido en *The Good Place* se enfoca en una mezcla entre elementos miméticos y expresivos. En cuanto a los elementos miméticos, se encuentran los diálogos y las acciones de los personajes en pantalla (pasos, movimiento de la ropa y objetos). Sin embargo, los ambientes que deberían ser miméticos son de

extensión nula con pocas capas sonoras. Esto descontextualiza a las secuencias de un espacio mayor, separando a las acciones de un contexto real. En cuanto a los elementos expresivos, todas las secuencias contienen *música de foso* en diferentes momentos. Esta música siempre va en armonía con la narrativa, pues apoya las sensaciones de los personajes. Una de estas acciones se acompaña también de un efecto visual; la desaparición del vestuario de Tahani junto a música fantástica. Además de la música, *The Good Place* hace uso de muchos efectos de sonido que apoyan la narrativa (efecto *whoosh* cuando hay un *flashback*) y la idea de que Janet es un ente todopoderoso (sonidos digitales cuando ejecuta una acción mágica).

El concepto de *uniformidad* en *The Good Place* es resaltado en la *puesta en escena*. Esta se caracteriza por *ambientes ricos* en cantidad de objetos pero vacíos de significado, generando una ausencia de personalidad en los lugares en donde se sitúa la acción. La mayoría de interiores se componen de objetos con figuras abstractas y geométricas que no aportan mayor contexto sobre la persona que vive en ellos. Además, los exteriores generan una sensación de maqueta, pues están ordenados y en perfectas condiciones, no demuestran uso ni paso del tiempo, creando un *decorado expresionista*. Esto se relaciona a la temática de la serie, pues se encuentran en un espacio utópico donde el tiempo no pasa y nada malo ocurre. Dicho decorado, junto a ciertos elementos de la ambientación (letrero de bienvenida, menú de yogurt, cuadros de payasos) generan un *ambiente caracterizado*, único del mundo representado. Cabe resaltar que el menú en la escena *Yogurt of kindness* del episodio 5 es notoriamente ficticio pues parece ser hecho con un modelado 3D (VFX).

En cuanto a los personajes, la *puesta en escena* hace uso de extras y figurantes de edades similares a los protagonistas, generando una uniformidad que se apoya en el vestuario. Los protagonistas de *The Good Place* tienen un *vestuario simbólico*, en el que la época poco importa, pues la prioridad es apoyar el

estereotipo detrás del personaje (Tahani se viste ostentosamente para demostrar su clase social, Chidi se viste formalmente para demostrar su profesión de profesor, Jason tiene un atuendo budista que demuestra su religión). Cabe resaltar que Janet es el único personaje que en todas las escenas se encuentra con el mismo vestuario debido a su función y naturaleza. En cuanto al maquillaje, se hace un uso de *maquillaje corrector* que se concentra en que los personajes no tengan imperfecciones.

En relación al uso de acciones *catálisis* de *Parks and Recreation*, se nota una predominancia de las acciones *nudo/cardinales* en *The Good Place*. Es decir que se representan, en su mayoría, acciones que mueven la historia hacia adelante, eliminando los tiempos de espera o silencio. En realidad, las acciones de *catálisis* de esta serie tienden a dar contexto (personajes reaccionando) o a generar comedia (Michael preguntando sobre el sudor).

Similitudes



El análisis encuentra elementos recurrentes entre *Parks & Recreation* y *The good place* en los tres niveles de representación.

En cuanto a la *puesta en cuadro*, en ambas series se simulan fuentes de luz justificadas, otorgando mayor fiabilidad a la imagen. Además, la justificación de ambas tiende a ser en fuentes naturales como lo es el cielo o las entradas de luz a los espacios (ventanas, puertas). Debido a esto, en ambas series se presenta una temperatura neutra en la iluminación. Por otro lado, el valor de plano de ambas series se mantiene entre generales y planos medios cortos con pocos primero planos, apoyando la idea de que el contexto es importante para el desarrollo de la historia.

En la *puesta en escena*, aunque no hay elementos específicos que se encuentren en ambas series, cada una propone personajes con vestuarios que mantienen una

continuidad a lo largo de los episodios. Personajes como Leslie Knope, Tom Haverford, Michael y Eleanor Shellstrop tienen atuendos con estilos constantes, que se relacionan a su personalidad, situación y visión de mundo. Aunque cambian de atuendo en las secuencias, los estilos y formas se mantienen, remarcando sus personalidades. Por otro lado, ambas series manejan *maquillajes correctores* y cabellos cepillados en los que los personajes no tienen imperfecciones. La diferencia en este aspecto es el contexto en el que se usa este tipo de maquillaje, pues hay algunas secuencias donde Eleanor está recién levantada e igual está maquillada, alejando un poco al personaje de lo real.

Finalmente, en la *puesta en serie* se encuentra el mayor número de elementos recurrentes. Principalmente, ambas series tienen cortes directos a lo largo de las escenas, uniendo los planos con asociaciones por proximidad y transitividad. Además, ambas series juegan con las dimensiones del sonido *in* y *off* durante las conversaciones, con el fin de darles más naturalidad y encadenar los planos. Por el lado de la duración, ambas series mantienen una duración natural, sin uso de *pausa* o *extensión*. En términos de las estrategias de alteración, tanto *Parks and Recreation* como *The Good Place* usan estrategias de *elipsis*. Aunque la primera usa *resumen marcado* y la segunda usa *flashback*, se considera que la presencia de estas estrategias es una similitud.

Resolution

¿Qué significa?

Conclusiones

¿Existe la impresión de realidad?

El análisis anterior permite determinar las similitudes y diferencias entre los elementos de la representación en *The Good Place* y *Parks and Recreation*. Gracias a esto, se pueden determinar las estrategias de representación de cada una de estas series en función de la *impresión de realidad*.

Durante el análisis se evidenció que hay diferentes elementos que aportan a la *impresión de realidad* en cada uno de los niveles de la representación.

En cuanto a la *puesta en cuadro*, se encontró que los movimientos de cámara, la profundidad de campo, la composición y la iluminación son fundamentales para la *impresión de realidad*.

El movimiento tipo *dinámico expresivo* de *Parks and Recreation* permite reencuadres dentro de un mismo plano, generando planos más extensos. Esto permite crear una *analogía absoluta*, en donde los encuadres largos y complejos captan el profílmico en busca de envolver la realidad (Casetti & Di Chio, 1990). Además, este tipo de movimiento hace evidente el proceso de registro, creando un personaje detrás de la cámara que se expresa por sí solo, a pesar de no tener diálogos o aparecer en el *espacio de campo*. En este sentido, el documentalista puede estar en un *fuera de campo activo* pues es aludido constantemente en el *espacio imaginable*.

En relación a la profundidad de campo, más que ser fundamental para la *impresión de realidad*, se encontró que una baja profundidad de campo genera *irrealidad*, pues aísla al personaje de su contexto de manera artificial. Esto, además, limita los términos de la imagen en los que se puede desarrollar la

realidad, creando una superficie plana y uniforme en donde solo existen los personajes principales del encuadre.

La composición y la iluminación de un encuadre influyen en la sensación de manipulación del profilmico. En este sentido, una iluminación justificada (no sólo en términos de estar dentro de la imagen pero también en términos de su coherencia sobre las figuras) y contrastada crea *impresión de realidad* al connotar poca manipulación y planeación. Esta sensación también puede ser creada con una composición basada en el contexto y la situación. Cualquier composición que se base en la estética más que en estos factores, genera una sensación inmediata de *irrealidad*.

Con base a lo anterior, se concluye que los factores de *valor de plano* y *ángulo* no inciden directamente en la *impresión de realidad*. De hecho, es más la diversidad de valores y ángulos en distintos cortes lo que genera la sensación de que un texto ha sido grabado varias veces y por ende manipulado.

En cuanto a la *puesta en escena*, se encontró que los *decorados*, los *ambientes* y la *funcionalidad* de los objetos son fundamentales para crear la *impresión de realidad*. Todas estas categorías se encuentran en contraste en *Parks and Recreation* y *The Good Place*.

Parks & Recreation representa un *decorado realista* en el que las edificaciones tienen imperfecciones que apoyan la naturalidad y se acercan a lo real. Por su parte, el *decorado expresionista* de *The Good Place*, aunque coherente con el mundo representado, se aleja de la *impresión de realidad* al crear una sensación plástica y de maqueta en sus edificaciones. Esto, junto a los cortes rápidos y la cantidad de planos por escena, crean una *analogía construida* en esta serie, donde se descompone el mundo, fragmentando una nueva realidad (Casetti & Di

Chio, 1990). En este sentido, *The Good Place* mantiene una analogía que tiende a la falsificación y la ilusión, pues crea una nueva realidad en vez de reproducirla.

En relación al *ambiente*, el tipo de *situación* representada genera *impresión de realidad* más en la oposición *típico vs caracterizado* que en la *histórico vs metahistórico*. La *impresión de realidad* requiere de elementos dentro del encuadre que hagan referencia a *lo real*, por ende, un *ambiente caracterizado*⁵ que solo se encuentre en el universo creado se aleja de esta impresión. Al existir tanto *ambientes históricos* como *ambientes meta históricos* en ambas series, no se encuentra que esta oposición incida en la *impresión de realidad*.

La funcionalidad de los objetos de ambientación es clave para la *impresión de realidad* porque determina el propósito de la ambientación. Sin embargo, una escena no necesariamente se aleja de la realidad por el tipo de funcionalidad de los objetos de ambientación sino por la cantidad de objetos con una *funcionalidad semántica*. En este sentido, una escena que carezca de elementos con significado crea un espacio genérico y uniforme que separa al personaje de su ambiente. Por ello, una escena con *elementos semánticos* crea *impresión de realidad* al profundizar en la personalidad del personaje y su vida fuera de cámara.

Con base a lo anterior, se concluye que características como el *maquillaje* y el *vestuario*, por lo menos en lo perteneciente a este análisis, no inciden mayormente en la *impresión de realidad*. Sin embargo, se cree que un maquillaje que transforme completamente al personaje en un ser fantástico (*caracterización*) o un *vestuario* que se repita constantemente (como el de Janet) pueden alejarse por completo de la *impresión de realidad*.

⁵ Cabe resaltar que la mayoría de Sitcoms tienen ambientes típicos. En este sentido, *The Good Place* rompe con el canon e inventa un universo completamente ficticio y utópico.

Dentro de la *puesta en escena* se representan las acciones de los personajes. En esta investigación se encontró que la diversidad en los *informantes* de los distintos personajes apoya la *impresión de realidad* al crear un mundo más parecido al real, en donde hay personas de diferentes edades, constituciones, géneros, etc. Además, se encontró que la presencia de más acciones de tipo *catálisis* incide en la *impresión de realidad* al representar tiempos que normalmente se omitirían con el fin de crear un ritmo rápido y entretenido. Representar estos tiempos demuestra que los personajes ejecutan acciones cotidianas sin el fin de mover la historia hacia adelante, demostrando una realidad más unificada.

En cuanto a la *puesta en serie*, se encontró que en el objeto de estudio el tipo de *asociación* y la alteración del orden no cambiaba sustancialmente. Como se evidenció en el análisis, en ambas series predominó la asociación por *proximidad* y *transitividad*, a pesar de desarrollar temáticas y mundos completamente opuestos. Además, ambas series hacen uso de estrategias de alteración del orden. Aunque en *The Good Place* estas alteraciones son más narrativas, en *Parks and Recreation* estas son usadas para demostrar el proceso de producción (entrevistas, resúmenes marcados).

A pesar de que en las secuencias objeto de estudio no existe gran diversidad en alteraciones a la duración o en asociaciones, sí se cree que recursos como el *ralentí*, *la pausa* y *la asociación por acercamiento* pueden crear un mundo que se distancie por completo de lo real al componer una *analogía negada*.

Otro aspecto de la *puesta en serie* que puede ser relevante para la constitución de *impresión de realidad* es la duración de cada plano. Aunque en las secuencias elegidas existen planos con extensiones similares, se concluye que un plano más extenso (por ende una secuencia compuesta de menos planos) se acerca a una *impresión de realidad* en el sentido en que la extensión temporal de la representación es igual a la duración del acontecimiento (duración *natural*

absoluta). Esto además genera la sensación de menos manipulación en el montaje, creando la ilusión de material inédito.

En cuanto al *sonido*, se encontró que el *rol mimético vs expresivo*, al igual que la *extensión* son los factores fundamentales para generar *impresión de realidad* en un texto audiovisual. La justificación de sonidos en la pantalla, sea inicialmente en una *dimensión over* o no, es clave para asociar una fuente a lo que se escucha. Esto es especialmente cierto para los diálogos y movimientos de los personajes, en los que la *impresión de realidad* se construye a partir de la mimesis. Sin embargo, en los *ambientes* es más importante que este tenga una *extensión amplia* con distintas capas de sonido. Aunque no se vea la fuente de sonido en este caso, apoyará a proveer la secuencia de contexto, si es lógica con el contexto de la imagen. En este sentido, una *extensión nula* en donde hay pocos elementos sonoros en el ambiente da menos *impresión de realidad* pues representa una acción descontextualizada de su ambiente, generando un ambiente plano y uniforme que no se asemeja a lo real. Además, este tipo de condiciones de sonido generan la sensación de completo control sobre el contexto de grabación y, por ende, de manipulación del profílmico. Retomando la relación *mimético vs expresivo*, la inserción de sonidos o música extradiegética aleja completamente al mundo representado de lo *real* pues distancia la experiencia del espectador de la realidad que viven los personajes. En este sentido, no es la *dimensión del sonido* la que genera una *impresión de realidad* (ambas series trabajan con las tres dimensiones) sino el contenido de esta *dimensión* en relación a un referente real.

Las conclusiones anteriores llenan varios de los vacíos que se encontraron en el capítulo *Previously On*. De manera general, esta investigación aporta un análisis sobre la representación audiovisual tanto en el contexto de la televisión como en el contexto de la *sitcom*. Aunque estos géneros y formatos audiovisuales son muy populares, son espacios en donde se analiza académicamente más el contenido que el estilo o la forma.

Esta investigación también aporta a los vacíos de análisis de las dos series objeto de estudio. En relación a *The Good Place*, este es el primer análisis que se concentra en sus aspectos audiovisuales y los explora a profundidad. En relación a *Parks and Recreation* y al género de falso documental en general, este análisis aporta un estudio detallado sobre los aspectos que hacen que este produzca una *impresión de realidad*, su fuente principal de comedia.

In the next episode

Para futuros estudios

A lo largo de este estudio, han surgido algunas preguntas sobre *Parks and Recreation* y *The Good Place* que podrían ser respondidas en futuros análisis.

Aunque aquí se decidió tomar a Michael Schur más como una unión entre los objetos de análisis y una justificación de las decisiones audiovisuales que como un autor, el estado del arte ha dejado claro que las temáticas de ética y moral son recurrentes en sus historias. Por ello, se considera que se podrían investigar los temas y motivos recurrentes de Michael Schur y cómo estos conceptos tan complejos son transformados en el contexto de la comedia.

En el análisis de *The Good Place* se encontró que las estructuras perfectas, las interpretaciones de los personajes y los elementos de ambientación de la casa de Eleanor pueden sugerir anticipadamente que ella se encuentra en el lugar malo y no en el bueno. Por ello, otro estudio que ha surgido del análisis es la creación de la idea de *infierno* a través de la puesta en escena de *The Good Place*.

Créditos

Referencias

Arnold, T., Tilton, L., & Berke, A. (2019). Visual style in two network era sitcoms. *Journal of Cultural Analytics*, 4(2), 11045.

Aroesti, R. (2021). The last laugh: is the television sitcom really dead?. *The Guardian*. Recuperado de:
<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/oct/26/the-last-laugh-is-the-television-sitcom-really-dead>

Barthes, R. (1977) *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Editorial Tiempo Contemporáneo.

Basanese, M. (2021). *Writing the Comedy Pilot Script: A Step-by-step Guide to Creating an Original TV Series*. Routledge.

Bolshaw, M. (2021) *The Good Place: multiverso & gamificação narrativo*. Imaginário!

Borry, E. (2017) Teaching Public Ethics with TV: *Parks and Recreation* as a Source of Case Studies. *Public Integrity*, 20:3, 300-315, DOI: 10.1080/10999922.2017.1371998

Bosman, F. (2020) Five William Shakespeares Versus One Santa Claus; Self-Sacrifice and The Trolley Problem in the Series 'The Good Place'. Tilburg Cobbenhagen Center, Tilburg University, 5037 AB Tilburg, The Netherlands. *Religions* 2020, 11(7), 366; <https://doi.org/10.3390/rel11070366>

Bostick, M. (2018) *Friends, Waffles, and Work: A Lesson in Compromise from NBC's Parks and Recreation*. Marshall University.

Burch, N. (1970) *Praxis del cine, Elementos base de cómo se articula el espacio-tiempo*. Editorial Fundamentos, Madrid.

Callahan, H. (2021). *The Broadcasting Of Morality*. Ursinus College.

Casetti, F. y Di Chio, F. (1990) *Cómo analizar un film*. Buenos Aires, Editorial Paidós.

Chion, M. (1990) *“La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Éditions Nathan, Paris.

Chisholm, A. (2021) An evolution of a combo: the current state of the North American Sitcom, and its influence from both prior stages of the genre, and contemporary narrative trends through an examination of *Schitt’s Creek*, *Comedy Studies*, 12:2, 215-226, DOI: 10.1080/2040610X.2021.1951108

Deguzman, K. (2021) What is a Cold Open in TV — Dissecting the Best Cold Opens. Studio Binder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-cold-open-in-tv/>

Engels, K. S. (2020). *The Good Place and Philosophy: Everything is Forking Fine!*. John Wiley & Sons, Inc. DOI:10.1002/9781119633303.

Engels, K. S. (2020). “I Would Refuse to Be a God if It Were Offered to Me” Architects and Existentialism in *The Good Place*. *The Good Place and Philosophy: Everything is Forking Fine!*, 141-151.

Engstrom, E. (2013) *Knope we can! Primetime Feminist Strategies in NBC’S Parks an Recreation*. Media Report to Women.

Esposito, J. (2009). What does race have to do with Ugly Betty? An analysis of privilege and Postracial representations on a television sitcom. *Television & New Media*, 10(6), 521-535.

Gaudreault, A, y Jost, F. (1990) *El relato cinematográfico, cine y narratología*. Éditions Nathan, Paris.

Gitlin, Martin. (2013). *The greatest sitcoms of all Time*. Scarecrow Press

Glass, S. (2017). *Feminism in Parks and Recreation: A Narrative and Audience Analysis* [Undergraduate thesis, Wittenberg University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center.

http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=wuhonors1535626219522428

Gómez Tarín, F. (2004) *Ficcionalización y naturalización: caminos equívocos en la supuesta representación de la realidad*. Universitat Jaume I. Castellón

Gómez Tarín, F. (2010) *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Shangrila Ediciones.

Hamamoto, D. Y. (1989). *Nervous laughter: Television situation comedy and liberal democratic ideology*. Greenwood Publishing Group.

Herman, A. (2020). *The Rise and Fall of the Mockumentary Sitcom*. The Ringer.

Recuperado de:

<https://www.theringer.com/tv/2020/4/30/21241996/mockumentary-sitcoms-the-office-parks-rec-reality-tv>

Iriarte, J. B., & Pérez, M. D. M. G. (2009). Los nuevos horizontes de la comedia televisiva en el siglo XXI. *Revista Latina de comunicación social*, 12(64), 753-765.

Juckel, J., Bellman, S. & Varan, D. (2016). A humor typology to identify humor styles used in sitcoms. *HUMOR*, 29(4), 583-603.

<https://doi.org/10.1515/humor-2016-0047>

Knight-Hill, A. (2019) *Sonic Diegesis: Reality and the Expressive Potential of Sound in Narrative Film*. Taylor & Francis Group, LLC.

<https://doi.org/10.1080/10509208.2019.1593027>

Knox, S., Derhy, B. (2016) *Texture, Realism, Performance: Exploring the Intersection of Transtexts and the Contemporary Sitcom*. Routledge.

Lambert, D. (2021) Only one chance to make a first impression: Characterisation in the opening scenes of TV series pilot episodes. *Comares*.

Lei, V. (2017) *How a Sitcom Becomes Successful*. *UC Riverside: University Honors*. Recuperado de: <https://escholarship.org/uc/item/3wr743vh>

Lozano, J. (2013). Los otros episodios de *Breaking Bad*. Estudio teórico de los cold open de la serie. *Errata Naturae*.

Mast, G. (1979) *The Comic Mind: Comedy and the movies*. University Of Chicago Press.

McHenry, J. (2017) The Stories Behind The Good Place's Best Visual-Effects Gags. *Vulture*. Recuperado de:

<https://slate.com/culture/2017/11/an-interview-with-the-good-places-visual-effects-producer-david-niednagel.html>

Meyer, S. J. (2021). Everything is fine! Using “The Good Place” to teach administrative ethics. *Journal of Public Affairs Education*, 27(2), 126-140.

Mills, B. (2005) *Television Sitcom*. British Film Institute Publishing.

Mills, B. (2009). *The Sitcom*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Nardi, C. (2017). The mockumentary sitcom: The discomfort of fake realism. In *Music in comedy television* (pp. 73-87). Routledge.

Parks and Recreation (s.f). MDBPro. <https://pro.imdb.com/title/tt1266020/>

Peacock, S., & Jacobs, J. (Eds.). (2013). *Television aesthetics and style*. Bloomsbury Publishing USA.

Rampazzo Gambarato, R. (2010). Methodology for film analysis: The role of objects in films. *Revista Fronteiras*, 12(2), 105-115.

Rehman, Rashad (2021). Perfect Freedom in The Good Place and St. Thomas' Commentary on the Gospel of John. *de Philosophia* 1 (I):1-15.

Sánchez, M., Muñoz B. (2016) Jerarquía de la masculinidad y su representación audiovisual en la serie *Parks and Recreation*. *Anagramas Rumbos Y Sentidos De La Comunicación*, 15(29), 71-88. <https://doi.org/10.22395/angr.v15n29a3>

Sander, J. (2014). *New Style in Sitcom: Exploring genre terms of contemporary American comedy TV series through their utilization of documentary style*. Linköpings universitet.

Savorelli, A. (2010) *Beyond Sitcom New Directions in American Television Comedy*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Scacchi, M. (2017) *The Evolution of Leslie Knope: Defying Stereotypes of the Modern Working Woman*. *Culture and the Sitcom: Student Essays*. Library Partner Press.

Staricek, N. (2011) Today's "Modern Family: A Textual Analysis of Gender in the Domestic Sitcom. Auburn University.

Schur, M. (Showrunner). (2016). Everything is fine Pilot (Temporada 1, Episodio 1) [Episodio de serie de televisión]. *The Good Place*. Fremulon; 3 Arts entertainment; Universal Television.

Schur, M. (Showrunner). (2016). Flying (Temporada 1, Episodio 2) [Episodio de serie de televisión]. *The Good Place*. Fremulon; 3 Arts entertainment; Universal Television.

Schur, M. (Showrunner). (2016). Tahani Al-Jamil (Temporada 1, Episodio 3) [Episodio de serie de televisión]. *The Good Place*. Fremulon; 3 Arts entertainment; Universal Television.

Schur, M. (Showrunner). (2016). Jason Mendoza (Temporada 1, Episodio 4) [Episodio de serie de televisión]. *The Good Place*. Fremulon; 3 Arts entertainment; Universal Television.

Schur, M. (Showrunner). (2016). Category 55 Emergency Doomsday Crisis (Temporada 1, Episodio 5) [Episodio de serie de televisión]. *The Good Place*. Fremulon; 3 Arts entertainment; Universal Television.

Schur, M. (Showrunner). (2016). What we owe to each other (Temporada 1, Episodio 6) [Episodio de serie de televisión]. *The Good Place*. Fremulon; 3 Arts entertainment; Universal Television.

Schur, M. (Showrunner). (2009). Pilot (Temporada 1, Episodio 1) [Episodio de serie de televisión]. *Parks and Recreation*. Deedle-Dee Productions; 3 Arts Entertainment; Universal Media Studios.

Schur, M. (Showrunner). (2009). Canvassing (Temporada 1, Episodio 2) [Episodio de serie de televisión]. *Parks and Recreation*. Deedle-Dee Productions; 3 Arts Entertainment; Universal Media Studios.

Schur, M. (Showrunner). (2009). The reporter (Temporada 1, Episodio 3) [Episodio de serie de televisión]. *Parks and Recreation*. Deedle-Dee Productions; 3 Arts Entertainment; Universal Media Studios.

Schur, M. (Showrunner). (2009). Boy's club (Temporada 1, Episodio 4) [Episodio de serie de televisión]. *Parks and Recreation*. Deedle-Dee Productions; 3 Arts Entertainment; Universal Media Studios.

Schur, M. (Showrunner). (2009). The Banquet (Temporada 1, Episodio 5) [Episodio de serie de televisión]. *Parks and Recreation*. Deedle-Dee Productions; 3 Arts Entertainment; Universal Media Studios.

Schur, M. (Showrunner). (2009). Rock Show (Temporada 1, Episodio 6) [Episodio de serie de televisión]. *Parks and Recreation*. Deedle-Dee Productions; 3 Arts Entertainment; Universal Media Studios.

Seel (2008) Realism and Anti-realism in film theory, *Critical Horizons*, 9:2, 157-175, DOI: 10.1558/crit.v9i2.157

The Good Place. (s.f). IMDBPro. <https://www.imdb.com/title/tt4955642/>

Thompson, E. (2007). Comedy verité? The observational documentary meets the televisual sitcom. *The velvet light trap*, 60(1), 63-72.

Van Esch, C., Tarr, E., & Frye III, J. (2021). The Good Place in Your Classroom: Recommendations for Teaching Management Ethics. *Management Teaching Review*, 23792981211041696.

Welles, O. (1938) *The War of the Worlds*. CBS.

Escenas Post-Créditos

Anexos

Anexo 1: Leslie Knope stopping for no one

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1rYwX-pYJ2as_UXsEQaj4YuNvhdmxaFxoGsnmHIYudgM/edit?usp=share_link

Anexo 2: The egg hunt

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XwZXTBfWI3QPq3NSCBUimbcE-hmETm-jUApurMgqUes/edit?usp=share_link

Anexo 3: Pre-teen nature hike

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hnOLuVGuKrBbIFpaxORG8Y7bA9x5_rP5gm48mw9UckA/edit?usp=share_link

Anexo 4: Dog poop fight

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1JuPGXPSbcTMwFKutCegL2XLx3jsG8z0ASuBu3QUpW0w/edit?usp=share_link

Anexo 5: Murder park

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xHbUYGKWEezeRtGrfa07gpjVLBDFV6mqTw-rDpvBSFg/edit?usp=share_link

Anexo 6: The cast

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xCnBYxZE4z-60Bj1BdO0WBEmG6Pz14zINDy9KsTDVM4/edit?usp=share_link

Anexo 7: Puesta en Escena P&R

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1X4VztRIsO7CrWD6XTzpoON9WWm03Zer4llnJYYavqZc/edit?usp=share_link

Anexo 8: Personajes P&R

https://docs.google.com/spreadsheets/d/181AeiKUzePRJovnl7aG4C_MgN7y7vpy8Nk5GBgtp138/edit?usp=share_link

Anexo 9: Welcome

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MJioM6lu63abtm6o6Sq5nMXTFVH8ALN43qCajq79qWU/edit?usp=share_link

Anexo 10: Make me good

https://docs.google.com/spreadsheets/d/12KEPVRKWzGE9SICy2fo0Akv5pD3-fM0OfL_I8OSUaEY/edit?usp=share_link

Anexo 11: Tahani's plant

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fbkPcBxyiKcxpNyh6Q-MZBLiolJV0eGqz4dODwFym_E/edit?usp=share_link

Anexo 12: The confession

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KJHPhfj1KQ-QHKqyRrF6vB9YoXTuZ8vjeLkKJ6JGqWo/edit?usp=share_link

Anexo 13: Yogurt of kindness

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Q3q9xBoBkkG3UoZwrby00D23v-q82XrC-S1JbnqCLNE/edit?usp=share_link

Anexo 14: The meeting

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MaeEnxGDrVHSDivHkOISy9mjLZ7WUp6GP3qnMG1kDXE/edit?usp=share_link

Anexo 15: Puesta en Escena The Good Place

https://docs.google.com/spreadsheets/d/13WPRmeztsI_Rc0_XB-0F9ZbeZAO_FwWQEEQS8l3bpbq/edit?usp=share_link

Anexo 16: Personajes The Good Place

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-pqc7-tFk-5BLNXFYjyTaOd3ohGUMwomWAhCzln81kA/edit?usp=share_link