



Jornades de Foment de la Investigació

**GRAN HERMANO 7:
LA TELERREALIDAD
EN TELA DE JUICIO**

Autors

Estíbaliz GÓMEZ
Encarna RAMIRO.

Empezamos, pues, porque aquí,
señoras, señores, comienza de verdad la vida en directo.

MERCEDES MILÁ (23/4/2000)

INTRODUCCIÓN

En una época en la que la telerrealidad está ocupando gran parte de la parrilla televisiva en España, el programa que inició este formato, *Gran Hermano*, ha sufrido, en su última edición, una gran evolución, llegando incluso a vaciarse de contenido.

En el año 2000 se emitía por primera vez en nuestro país y desde entonces ha evolucionado hasta convertirse en lo que es actualmente. El fenómeno social que fue la primera edición, con su vida en directo, ha dado paso a una última edición en la que ha sido menos “real” que nunca. Tras 7 entregas y numerosos subproductos, tanto los concursantes como los espectadores han aprendido de las propias estrategias del reality para hacerlas suyas, incluso utilizarlas en su contra. Han sabido sacar a la luz la ficción y la realidad del juego, que no es otra que la competición por un premio de 300.000 euros; y el público ha premiado esta sinceridad y transparencia.

Precisamente dedicamos estas líneas al estudio de la telerrealidad, en concreto a *Gran Hermano*, para poner de relieve su funcionamiento y evolución, concluyendo en su última edición y su giro hacia la transparencia de la ficción del juego.

Cómo empezó todo, orígenes y evolución de la telerrealidad

La telerrealidad o reality show es un género televisivo, según la socióloga francesa Monique Dagnaud (Lafosse, 2003), formado por programas en los que, «se hacen espectáculos con la vida de la gente común y corriente, en particular con su intimidad».

Este tipo de formatos televisivos son un reflejo de «planteamientos similares en la literatura, en el cine o en la filosofía. El Gran Hermano planteado por George Orwell (1984), por Peter Weir (*El Show de Truman*¹), Ron Howard (*Ed TV*²) o por Michael Foucault (*La Sociedad de la Vigilancia*), en el año 2000 saltó de la literatura, del cine y de la filosofía a la televisión (abierta y a cable) y a internet» (Castro, 2002).

Sin embargo, el germen de los reality ya estaba en la televisión de los años 80 y 90, aunque a otro nivel. Eran programas en los que se ofrecían «testimonios o “confesiones” de personas que exponían sus problemas o penas de orden privado» (Lafosse, 2003). Pero como la socióloga francesa Dagnaud afirma, la telerrealidad actual abarca muchos más procesos de entretenimiento.

Los primeros programas de telerrealidad a modo *Gran Hermano* surgieron en Estados Unidos en 1971, con diferentes experimentos televisivos, entre los cuales cabría destacar, «An American Family, donde una familia real —la familia Loud— se sometió a siete meses de filmación ininterrumpida [...] una familia de clase media norteamericana haciendo vida normal ante las cámaras» (Castro, 2002).

Por su parte, en Europa, hemos presenciado tres etapas evolutivas en lo que a telerrealidad se refiere:

«los años 70, cuando la televisión europea va hacia la gente; los años 80, cuando la gente empieza a acercarse a la televisión para contar su vida y sus problemas y en los años 90, cuando las exigencias de recuperar las inversiones, de producir programas a bajo costo y aumentar las audiencias hace que se produzcan cada vez más reality show, donde la gente expone su vida privada en un espacio público» (Castro, 2002).

¹ *El Show de Truman* (Peter Weir, *The Truman Show*, 1998)

² *Ed TV* (Ron Howard, *Ed TV*, 1999)

Sin embargo, como podemos observar, no poseían un elemento que introduce *Gran Hermano*, la desubicación de los participantes de su entorno habitual y el aislamiento.

1999: Nacimiento de Gran Hermano

Así, el género llega al año 1999 y su evolución le lleva a *Gran Hermano*, un formato creado por los holandeses, Joop van den Ende y John de Mol, propietarios de la productora Endemol.

A España llega en el año 2000 de la mano de la productora Zeppelin tras un exitoso estreno en Holanda y Alemania. El 23 de abril se iniciaba la aventura, 10 personas desconocidas, entraban en una casa de 160 m² para convivir durante 3 meses. Rodeados por 29 cámaras y bajo el seguimiento de 16 realizadores pendientes de recoger todas las situaciones. Aislados del exterior, luchaban por un premio de 20 millones de pesetas.

El programa se convirtió en un fenómeno social e interesó a millones de espectadores y como recoge la doctora María Dolores Cáceres (2001), fue «el programa más visto de la temporada 1999-2000, con una media de 8,3 millones de espectadores y un share medio de 49,3%», rompiendo además «la hegemonía de las series de ficción y de las retransmisiones de fútbol, productos que se habían mantenido líderes durante las cinco últimas temporadas».

Además prácticamente todos los programas de la cadena que lo emitía (Telecinco), se alimentaban de los contenidos del reality. Pero también otros medios se hicieron eco, incluida la competencia.

Además los concursantes vieron en el programa «una vía rápida para triunfar en la vida» (Lafosse, 2003). Tras participar en *Gran Hermano* conseguían una fama, en ocasiones muy efímera, eran los famosos-kleenex.

Las circunstancias varían de unos a otros, están los que, como señala Jose María Mainat, director de la productora Gestmusic-Endemol, asumen que «es un juego televisivo, y ellos lo aprovechan para estar un año en la palestra» (Rodríguez, 2005). Mientras que hay otros concursantes que se sienten víctimas, para Iñigo González, concursante de la primera edición de *Gran Hermano*, «Todos los concursantes somos títeres. Utilizan la chispa que tienes y cuando la agotas te largan» (Rodríguez, 2005); en unos términos más duros se refiere el concursante de la 4ª edición, Rafael López «Los de Gran Hermano somos los nuevos payasos de la tele» (Rodríguez, 2005).

Aún con todo esto, con *Gran Hermano* nacía una nueva concepción de reality muy exitoso. Nos encontrábamos ante

«la síntesis de varios programas-formatos representativos de la evolución reciente del medio televisivo: el juego-concurso, las *sitcoms*, el *reality show* y el *talk show* [...] Superprograma pues —programa de programas— *Gran Hermano* se asemeja a un metaformato, y lo es englobando y superando a todos ellos» (Imbert, 2003: 203).

Elementos que dan vida a Gran Hermano

Mezcla entre realidad y ficción † *Gran Hermano* introduce un hecho que puede ser determinante, el escenario en el que las personas ofrecen la intimidad. Se mezcla así:

1. **Realidad**> la participación de gente anónima, *real*, como nosotros, frente a personas que podríamos

llamar *falsas* (actores que hacen un papel). Este hecho es, según Dagnaud (Lafosse, 2003), en gran parte, su éxito, ya que se crea «un fenómeno de identificación y de mimetismo acentuado por el hecho de que los protagonistas de estos programas son personas que se parecen a nosotros o que podrían parecérsenos».

2) Ficción> son situaciones reales pero en un entorno inverosímil, irreal, descontextualizado; lo que a su vez propicia «la aparición de situaciones dramáticas o emotivas en grupos de personas, al ser puestos en una circunstancia anormal o inverosímil, utilizando para ello la omnipresencia de cámaras televisivas en todas las actividades cotidianas de los protagonistas»³.

Para la socióloga francesa Dominique Mehl (Lafosse, 2003), autora del libro *La televisión de la intimidad*, «se trata de “gente de verdad que viven historias de verdad”, aunque tengan lugar en condiciones totalmente fabricadas por los medios de comunicación».

Se realiza así una unión entre realidad y ficción, no es, como se intenta vender al público, “La vida en directo”, sino «un simulacro de cotidaneidad: una realidad recreada en laboratorio [...] la casa es estudio antes que vivienda y sus habitantes son usuarios antes que personas» (Imbert, 2003: 203). De este modo, «lo que hace creíble el mensaje es menos su verdad objetiva que el “efecto de realidad” que produce» (Imbert, 2003: 210). *La intimidad como espectáculo* ‡ Lo que vende *Gran Hermano* es la intimidad de sus concursantes, una intimidad que «se ha convertido hoy en un objeto de intercambio al igual que los bienes materiales y otros bienes simbólicos» (Imbert, 2003: 201).

Se da así, como señala Gérard Imbert (2003: 201) una combinación «de dos dimensiones aparentemente incompatibles: intimidad y espectáculo». Se visibiliza lo privado por medio de la cámara, que actúa como un ojo panóptico que todo lo muestra y al que nada le escapa.

En este sentido, Doménech Catalá (1993), señala cómo nos encontramos en una época en la que la televisión ocupa el lugar de las ventanas «en su antigua misión de asomarse al exterior». Con su carácter realista, parece que sea una muestra de la realidad tal y como es, pero esto no es así ya que «la televisión utiliza un lenguaje que no refleja la realidad sino que la re-crea y produce significados. [...] Es por esto que hablamos de “construcción” para referirnos al proceso de elaboración profesional no exento de intereses concretos y, en consecuencia, al proceso de comunicación interesado» (Cáceres, 2001).

Participación activa el público ‡ en gran parte, los concursantes están primero en manos de la audiencia y una vez salen del programa, de la opinión pública.

Los participantes asumen que su continuidad en el programa depende del público y, como señala Enrique Castelló (Rodríguez, 2005), todo

«...depende de su capacidad para intuir y satisfacer las volubles demandas de los telespectadores. De este modo, al delegar en la audiencia la potestad de su eliminación, se promueve una ilimitada violación de la intimidad del concursante».

De esta manera, programas como *Gran Hermano*, hacen que la propia sociedad (en este caso la audiencia) tenga la oportunidad de controlar la vida de los participantes, ellos votan por medio de llamadas y mensajes.

³ Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Telerrealidad>

Con esto «endiosan a un público que, monitorizado y comercializado por la industria, cree, en cambio, vigilar y disciplinar a sus conciudadanos; encumbrado además como soberano absoluto de su ocio» (Sampedro, 2002).

Evolución Gran Hermano España

La primera edición se caracterizó por la solidaridad entre participantes que, a pesar de ser totalmente conscientes de encontrarse en un programa concurso, hicieron un pacto que consistía en realizar las nominaciones de tal modo que todos salieran candidatos a abandonar la casa, dejando en manos del público la decisión de expulsarlos.

En este primer *Gran Hermano*, los concursantes no conocerían hasta su expulsión la gran repercusión y expectación que, tanto por el programa como por su actuación durante el mismo, se había creado en el exterior. Así mismo, algunos de los ex concursantes, se labraron un futuro en los programas de la cadena (así como de la competencia) como comentaristas del alubión de reality shows que vinieron a continuación.

Establecido ya el precedente, los concursantes son conscientes de la repercusión mediática del programa. La segunda entrega estuvo marcada por la polémica, la apatía y la falta de gracia de los participantes.

Las ediciones que les siguieron, continuaron la línea de esta segunda edición, muchos de los concursantes (cada vez más apáticos) tenían bastante claro que lo que realmente pretendían obtener con su paso por la casa de Guadalix, no era el premio, sino la de conseguir una plaza de comentarista en cualquiera de los programas que se retroalimentan de los realitys.

Dejando a un lado la verdadera finalidad del concurso, el premio, los ganadores de las ediciones solían ser las personas que no habían levantado mucha polémica, que habían colaborado en las tareas y que en definitiva, habían conseguido hacer posible una “convivencia”.

Por tanto, las últimas ediciones (hasta GH7) se habían convertido en “más de lo mismo”, seguía obteniendo muy buenas audiencias, pero, desde su primera edición no aportaron ningún cambio significativo en el desarrollo del programa.

La productora, por su parte, en cada edición intentaba contribuir a dar más vida al programa, realizando ciertos cambios arquitectónicos de la casa. De este modo, se potenciaban zonas que habían sido importantes en otras ediciones, dejando de lado a otras que no lo habían sido tanto. Se optó por ampliar las zonas de ocio (piscina, jardín, jacuzzi,...), lugares en los que se solían pasar la mayor parte del tiempo los concursantes; incluir nuevas: suites, clubs,... incluso aunar las dos habitaciones (GH6). De esta forma, se propiciaban algunas situaciones morbosas que eran un gancho para la audiencia.

Para contrarrestar el posible hastío que puede provocar la visión repetida del mismo escenario, y compensar el aburrimiento de ciertos concursantes, la casa se llenó de elementos de color. Por la misma razón, para dar más dinamismo al formato, se pasan de 29 cámaras de la primera edición a 59 cámaras en la última.

Gran hermano 7

Tras seis ediciones se llega a *Gran Hermano 7*. Y la evolución continúa, de los concursantes de la primera edición, que se olvidaron en la mayoría de los casos de las cámaras y se mostraron lo más naturales posibles;

hemos pasado a concursantes que llegan a la casa sabiendo ya cómo actuar para evitar errores de ediciones anteriores e imitar las actuaciones de aquellos que obtuvieron éxito. De manera que,

«en su afán por vencer renuncian a ser ellos mismos. Es decir, actúan, maquinan, forman bloques de interés mutuo, manipulan. En lugar de intentar convivir con los demás y compartir experiencias libremente, lo que acaban haciendo es comportarse como políticos en busca de pactos electorales»
(Cerezo, 2006)

Con este tipo de actuaciones acaban vaciando de contenido el programa y actúan fuera de las pautas y los elementos que habían definido el formato.

Se da un cambio decisivo al explicitarse que no es la vida en directo y decir abiertamente que es un concurso y van a concursar.

Como consecuencia de este hecho se vacía de contenido el programa, acabando con los elementos que daban vida al reality:

- **Realidad**> son personas reales pero saben qué busca la audiencia y actúan en consecuencia. Acaban pareciéndose a actores (personas “falsas”)
- **Ficción**> el entorno es desconocido, pero hasta cierto punto, ya que la casa es similar a la de ediciones anteriores y los mecanismos por los que se rige también
- **Intimidación**> se utilizan mecanismos para no mostrarla. En los mismos consejos que Pepe (el ganador) le daba a Dayron, recogidos por la página oficial del programa, se observa cómo su intención era evitar ser él mismo y mostrar su verdadero yo:

«No te sinceres con nadie; no grites; no bebas; no sigas el juego de los demás; no llores fuera del confesionario; no te muestres “jodido”; no hables con los demás si estás mal, sólo conmigo; no permitas el acercamiento de nadie; no hables con alguien de pie, cuando son temas que te pueden molestar; sé una isla».

- **Participación del público**> la audiencia sigue votando para eliminar a los concursantes, pero la productora utiliza mecanismos que varían y dirigen las votaciones y nominaciones, p.ej.: eliminar puntos de las votaciones, variando así las nominaciones y limitando el poder de decisión del público y de los mismos concursantes.

De este modo, el objetivo inicial del programa, la convivencia de un grupo de personas, ya no existe en *Gran Hermano 7*. En la edición de 2005 no se ha intentado convivir, sino concursar. Un hecho que ha estado presente siempre pero no se había explicitado de manera tan evidente como en esta última.

En la séptima entrega se han roto las reglas del juego, unas reglas que no están fijadas, en parte por la indefinición del género que nos ocupa. El problema va más allá de una cuestión simplemente formal, ya que los géneros son «formas convencionales de expresión que sitúan a la audiencia en relación a un programa concreto. [...] las regularidades de género los hacen previsibles para el receptor, le dan pautas para su decodificación» (Cáceres,

2001). Pero además también dan pautas al emisor.

En el caso de *Gran Hermano* no todo está en manos de la productora, de los profesionales del medio, sino que entran en su realización personas ajenas, con lo que el control se escapa de las manos. El problema es añadido, como señala el semiólogo Eliseo Verón (2001), en esos programas,

«...personas ajenas a la institución televisión (ni actores ni personas socialmente notorias, sino una-persona-cualquiera que-mira-televisión) se transforman en personajes de un relato que los concierne en sus vidas privadas, personales, es decir exteriores a la institución televisión».

Antes de la última edición, los concursantes habían asumido y actuado dentro de las pautas marcadas principalmente por las sitcoms, actuaban lo más natural posible, intentaban convivir, buscaban amistades-alianzas, se confesaban,... Una actitud asumida en la que el concurso estaba presente pero no era lo que movía sus actuaciones, sino que, como el programa preconizaba, “vivían en directo” o al menos simulaban que lo hacían. Sin embargo, en la séptima edición los concursantes han dejado de un lado el simulacro de la “vida en directo” priorizando el concurso y la lucha abierta y encarnizada por el premio.

En concreto, el vencedor de esta edición, Pepe, es el ejemplo más claro de este hecho; haciendo evidente desde el principio que esa no era su vida, sino un concurso y que no estaba dispuesto a convivir ni a ser él mismo, sino a concursar. De esta manera, evidenció la realidad del programa, que no es otra, que la de un programa en el que hay un importante premio. Para lograrlo, Pepe creó una estrategia y alianzas buscando conseguir llegar lo más lejos posible, el resultado final, el esperado por él, ya que fue el vencedor.

De esta forma, en *Gran Hermano 7*, la idea de “la vida en directo” se ha puesto en evidencia, ya que la casa no nos ha ofrecido una visión de la convivencia de 10 personas, sino la lucha por el premio. En ningún momento se ha intentado disimular este hecho, sino que abiertamente se le ha dicho a la audiencia: “ojo, esto no es (como os habían hecho creer hasta ahora) la vida, sino un concurso, una puesta en escena”. Al público del programa le ha gustado esta sinceridad ya que lo ha premiado, haciendo ganador al concursante que menos ha seguido las reglas del juego hasta el momento, que no eran otras que hacer lo más real posible lo irreal e ilógico de la situación.

CONCLUSIONES

De esta manera, *Gran Hermano 7* ha puesto en evidencia los pilares clave del formato de telerrealidad que nació con este programa. En la última edición, como hemos señalado, los concursantes, principalmente el vencedor, han dejado de lado la naturalidad ante las cámaras, la convivencia, la vida en directo, negándose a mostrar parte de su intimidad y hacer con ella espectáculo; para centrarse en el concurso y la estrategia que le diera el triunfo. Con ello, se vacía de parte de su contenido al programa, quitándole aquello que le había hecho popular, la idea de estar viendo en directo la vida de 10 personas que mostraban abiertamente su intimidad ante los ojos de los espectadores.

De todos modos, cabe preguntarnos quién ha sido el artífice de este cambio. La misma productora, al realizar el casting, eligiendo a concursantes dispuestos a luchar a toda costa por el premio, sin importarles decirlo abiertamente; o, sin embargo, fueron los concursantes los que, una vez en la casa, decidieron revelar sus verdaderas intenciones.

Independientemente de quién tomara esta decisión, la realidad es que esta última edición ha sido la de menos audiencia de todas, sobre todo por la baja cuota obtenida en los resúmenes de la tarde, que no pudieron con la telenovela *Pasión de Gavilanes* (otro formato de moda). Aún con esto, *Gran hermano* ha tenido una audiencia aceptable si tenemos en cuenta que estamos ante un programa de menor presupuesto que otros (series de ficción o retransmisiones deportivas) y con una alta rentabilidad gracias a la publicidad y las llamadas. Además hemos de tener en cuenta que gran parte de la cadena se nutre del programa y se consigue así un mayor aprovechamiento de la inversión.

Con todo esto, podemos concluir señalando que *Gran Hermano 7* ha dado una vuelta de tuerca más al formato de la telerrealidad modificando el devenir del programa hasta el momento. Un formato en continua evolución que seguirá probablemente en parrilla gracias a la gran rentabilidad que a la cadena que lo emite le produce. Eso si, si finalmente ve la luz *Gran Hermano 8*, quedará ya muy poco de aquel simulacro de “vida en directo” que en el 2000 encandiló a la audiencia.

BIBLIOGRAFÍA

- CÁCERES, MARÍA DOLORES (2001), «La mediación comunicativa: El programa *Gran Hermano*», en *Zer, revista de estudios de comunicación*, noviembre 2001, nº 11. [<http://www.ehu.es/zer/zer11web/mdcaceres.htm>]
- CASTRO, COSETTE (2002), «La hibridación en el formato y pautas para el análisis de Gran Hermano», en *Zer, revista de estudios de comunicación*, noviembre 2002, nº 13. [<http://www.ehu.es/zer/zer13/hibridacion13.htm>]
- CATALÁ, JOSEP MARIA (1993), *La violación de la mirada. La imagen entre el ojo y el espejo*, Fundesco. [http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=biblioteca.LeerLibroIU.leer&libro_id=762]
- CEREZO, FERNANDO (2006), «"Gran Hermano VII" se convierte en la edición menos seguida del lustro», en *Formulatv.com*, 21 de enero de 2006. [www.formulatv.com/8,20060121,240,1.html]
- FERNÁNDEZ, TINO (2005), «Aún queda "telerrealidad" para aburrir», en *Expansión.com*, el 12 de noviembre de 2005. [<http://app2.expansion.com/blogs/web/tino.html?opcion=1&codPost=658&categoria=2>]
- IMBERT, GÉRARD (2003), «*Gran Hermano*: el Gran Relato (Lectura semiosimbólica de una estructura mítica)», en *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*, Gedisa.
- LAFOSSE, BEATRIZ (2003), «El "maravilloso" mundo de la telerrealidad», en *Label France, la revista*, del 21 de julio de 2003. [http://www.diplomatie.gouv.fr/label_France/47/es/17.html]
- RODRÍGUEZ, JUAN CARLOS (2005), «Tragados por los "reality shows"», en *El mundo.es*, del 3 de abril de 2005. [<http://www.elmundo.es/magazine/2005/288/1112388000.html>]
- SAMPEDRO, VÍCTOR (2002), «Telebasura: McTele y ETT», en *Zer, revista de estudios de comunicación*, noviembre 2002, nº 13. [<http://www.ehu.es/zer/zer13/telebasura13.htm>]
- VERÓN, ELISEO (2001), «A propósito de expedición Robinson. Ni realidad, ni ficción», en *Clarín.com*, del 5 de enero de 2001 [<http://www.clarin.com/diario/2001/01/05/o-243746.htm>]

www.granhermano.telecinco.es