

“Reality Bites” De cómo la telerrealidad ayudó a salvar la ficción*

Concepción Cascajosa Virino

Concepción Cascajosa

Virino es doctora en Comunicación Audiovisual, profesora ayudante en la Universidad Carlos III de Madrid y miembro del grupo de investigación “Televisión: memoria, representación e industria”. Es autora de, entre otros, *Prime Time: las mejores series americanas* (2008) y editora de *La caja lista: televisión norteamericana de culto* (2007).

Reality TV has exerted a noticeable influence on the fiction formats in the United States in the last decade, serving as inspiration for the thematic, narrative and stylistic renovation of traditional genres. While Jerry Bruckheimer’s popular crime dramas were inspired by scientific docudramas, the competitive reality show Survivor was part of the creation process of the sophisticated adventure drama Lost, and the reality series starring has-been celebrities opened the path followed by innovative comedies like Arrested Development and The Comeback. While this is still a popular trend in the American television industry, we can stress that the hybridity between reality shows and fiction programs is minimal in Spain, where the prejudices against Reality TV continue in full force.

* Este trabajo ha sido realizado en el ámbito y con la ayuda del proyecto I+D del Ministerio de Educación y Ciencia titulado “Cultura, sociedad y televisión en España (1956-2006)”.



Resulta difícil encontrar un producto cultural que haya sido más denostado, atacado y vilipendiado que la telerrealidad, convertida en diana constante en los medios y los circuitos académicos en España. Pero este hecho no debe resultar sorprendente. Más allá de la resonancia lograda por los *talk shows* en la década de los noventa, la repercusión de programas como *Gran hermano* y *Operación triunfo* otorgó al género una visibilidad que le hacía fácil blanco de unos ataques que no eran sino continuación del asedio al que ha sido sometida tradicionalmente la televisión.¹ Con ello se han perdido muchas oportunidades para reflexionar, por citar algunas cuestiones, sobre la relación entre la telerrealidad y la cultura popular contemporánea, la manera en la que refleja la sociedad en la que ha surgido y la motivación del público para elegirla como una opción de entretenimiento.² Este trabajo pretende contribuir, aunque sea de una manera sucinta, a un estudio sin prejuicios del género centrándose en la hibridación que ha experimentado con la ficción en el contexto de la producción televisiva norteamericana, un proceso fuertemente bidireccional: la telerrealidad se ha nutrido de la ficción, pero también le ha aportado elementos significativos en un periodo de renovación. Si nos interesa en esta ocasión lo segundo por encima de lo primero es por lo que tiene de legitimación para la telerrealidad. Aunque la ficción televisiva no se encuentra especialmente valorada dentro de la producción cultural (incluso en comparación con otras artes populares como el cine), no podemos negar que se encuentra al menos un escalón por encima en la pirámide de la legitimidad que los formatos de telerrealidad, y más ahora que parece vivir en lo que se ha denominado una edad dorada. Pero si se considera que la imi-

¹ Como plantea Manuel Palacio: “Con calado muy profundo, el mayor escollo para la historiografía sobre la televisión es que nadie parece tomársela en serio: desde la universidad donde los profesores alardean de no ver la televisión, hasta los diarios, con ese fascinante ejemplo, único en el mundo, en que la crítica de televisión se encarga a aquellos que abominan el medio”. PALACIO, Manuel. *Historia de la televisión en España*. Barcelona: Gedisa, 2001, p. 12.

² Algunas excepciones a esta constante ofrecen análisis esclarecedores que se salen de las propuestas preconcebidas. Por ejemplo, Juan Carlos Ibáñez ha planteado el contraste entre los prejuicios iniciales contra *Gran hermano* y el desarrollo posterior del concurso: “El interés del concurso de Endemol no se orientó en España sobre la base del impacto transgresor de las imágenes, sino, antes más bien, a partir de la puesta en marcha de sólidos argumentos para la socialización”. IBÁÑEZ, Juan Carlos. “Dinámicas culturales de los hábitos de recepción televisiva”. *Archivos de la Filmoteca*, núm. 45 (2003), p. 156.

tación es la forma más sincera de admiración, es imposible no recordar, aunque sea para darnos algo más de perspectiva, que hace ya más de cincuenta años el cómico Steve Allen apuntó que la imitación es la forma más sincera de televisión.

Quizá donde la influencia directa de la telerrealidad ha sido más patente es donde los vínculos entre la realidad y la ficción son menos opacos: el género policial. Ya en los años cincuenta, Jack Webb utilizó los archivos del Departamento de Policía de la ciudad de Los Angeles como material base de su semi-docudramático programa *Redada* (*Dragnet*, NBC, 1951-1959). Con el paso de las décadas, las cosas no han cambiado de manera significativa. El programa que rejuveneció el género ya en el nuevo milenio, *CSI* (*C.S.I.: Crime Scene Investigation*, CBS, 2000-), era una variación del esquema del procedimiento clásico establecido por *Redada*, añadiendo una elaborada impronta visual. Pero en las ocasiones en las que su creador Anthony Zuiker rememora su génesis, no cita la seminal serie de Jack Webb, sino que aclara que su inspiración se encontró en programa docudramáticos producidos para la televisión por cable como *Los nuevos detectives forenses* (*The New Detectives: Case Studies in Forensic Science*, Discovery Channel, 1996-) y *Archivos del FBI* (*The F.B.I. Files*, Discovery Channel, 1999-2005).³ Las fórmulas docudramáticas, que combinaban mecanismos del reportaje tradicional con reconstrucciones dramatizadas, estaban más cercanas al trabajo real de las fuerzas de seguridad que una ficción atrapada en los convencionalismos narrativos del género. Cuando *CSI* llegó a las pantallas de televisión, en 2000, presentó a los espectadores un grupo de investigadores sin vida personal que desarrollaban su trabajo en laboratorios y no en las calles, vestían batas más a menudo que uniforme y casi nunca blandían la placa o la pistola. El lugar antes ocupado por persecuciones y tiroteos era ahora dedicado a pintorescas reconstrucciones visuales de balas penetrando la carne y órganos descomponiéndose, con el sello científico que ello imprime dando carácter de autenticidad al producto de ficción. *Caso abierto* (*Cold Case*, CBS, 2003-), otro producto de la factoría televisiva de Jerry Bruckheimer y Jonathan Littman, también tomó como referente un docudrama, *Casos sin resolver* (*Cold Case Files*, A&E Network, 1999-). El eje del programa eran los llamados "casos fríos", que en su momento no se pudieron resolver y que ahora son

³ LONGWORTH, John Jr. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama*. Volume Two. Syracuse: University of Syracuse Press, 2002, pp. 91-92.

aclarados completamente gracias a más eficientes investigaciones. Aunque el desarrollo de las técnicas forenses también era relevante, el desfase temporal entre el crimen y su resolución otorgaba una especial resonancia a los casos. Precisamente sería en este aspecto del que *Caso abierto* extraería buena parte de su eficacia dramática con la utilización de música del periodo, actores diferentes y técnicas estilísticas diferenciadas (grabación en vídeo, en blanco y negro o sobreexpuestas) para incidir en el lapso temporal. El vínculo era explicitado en los títulos de créditos finales de la serie, en los que se recomendaba *Casos sin resolver*.

Estos no serían los únicos ejemplos en los que notables series de ficción iban a tomar, de manera más o menos reconocida, su inspiración de programas encuadrados en los subgéneros de la telerrealidad. Además de los citados, quizás el más célebre sea el de *Perdidos* (*Lost*, ABC, 2004-), concebida originalmente por el ejecutivo de la cadena ABC Lloyd Braun como una combinación del *reality show Survivor* (CBS, 2000-) y la película *Náufrago* (*Cast Away*, 2000, Robert Zemeckis). Pero para Braun, no se trataba de “un tipo solo en una isla desierta con una pelota de fútbol, sino de un grupo de gente que se encuentran juntos y que ahora deben hacer una vida juntos y formar una sociedad”.⁴ Más allá de la mera premisa de la isla desierta, de por sí un planteamiento clásico en literatura y cine, Braun vio que los *reality shows* de encierro proporcionaban una dinámica de relación interpersonal de gran eficacia dramática: sin conocerse previamente y con bagajes personales muy diversos, los participantes no tenían más remedio que convivir, lo que servía para generar conflicto ilimitado e inmediato. Conscientes de estar siendo grabados y forzados a elaborar estrategias para liderar ese particular microcosmos (en este formato los triunfadores y expulsados son elegidos por sus propios compañeros), a menudo su comportamiento era fingido o forzado, añadiendo a la interacción real un componente de mascarada. Y precisamente ésta iba a ser una de las claves temáticas de *Perdidos*, donde el pasado de los protagonistas se va revelando poco a poco a través de *flash backs*, poniendo de manifiesto cómo ellos también construyen una identidad en la isla que a veces (como en el caso de la delincuente Kate, ahora líder y heroína) tiene muy poco que ver con la que tenían en su existencia fuera de ella. El artificio que añade la competición y la grabación a

⁴ STEWART, James B. *Disney War*. Nueva York: Simon & Schuster, 2005, p. 485.

los participantes en la telerrealidad se revela así como de mayor de calado cuando se aprecia desde el tamiz de la ficción.

Pero si el drama televisivo en Estados Unidos está pasando por un buen momento, no se puede decir lo mismo de la comedia, incapaz de reproducir los éxitos del pasado. Desplazada como entretenimiento ligero por la propia telerrealidad, muchos de sus principales ejecutantes han llegado a la conclusión de que la renovación debía llegar aplicando el tradicional aforismo de "Si no puedes con tu enemigo, únete a él". Respecto a los formatos de telerrealidad competitivos, la serie *Drawn Together* (Comedy Central, 2004-) reunía en una casa a personajes arquetípicos de la animación en la línea del formato *Big Brother* o su versión de celebridades *The Surreal Life* (WB, 2003-2004). Los teleñecos incluso llegaron a protagonizar un piloto para una serie que parodiaba los renovados concursos de talentos del estilo *American Idol* (Fox, 2002-) con el título de *America's Next Muppet*. Fuera de los formatos de competición, *Los Osbourne* (*The Osbournes*, MTV, 2002-2005), que mostraba la vida cotidiana del cantante Ozzy Osbourne, su mujer y dos de sus hijos, se convirtió en un texto de referencia con su peculiar combinación de documental *fly on the wall*, comedia gamberra y drama familiar. El concepto fue imitado rápidamente por Mitchell Hurwitz en *Arrested Development* (Fox: 2003-2006), presentada como un falso documental con narrador incluido sobre las peripecias de la familia Bluth. El planteamiento de la serie (ganadora de seis premios Emmy) era tan oblicuo que la detención del patriarca de los Bluth en el capítulo piloto era protagonista inmediata de los informativos de televisión en la mejor tradición del tabloide audiovisual.

Pero la idea de representar la ficción utilizando las técnicas del documental no era tampoco inédita. En Gran Bretaña Ricky Gervais y Stephen Merchant crearon *The Office* (BBC, 2001-2003), un falso documental sobre la vida en una oficina con confesionales incluidos que ha acabado contando con una celebrada versión norteamericana, *The Office* (NBC, 2005-). Y cuando se puso de moda que famosos venidos a menos protagonizaran sus propios programas de telerrealidad, como *The Anna Nicole Smith Show* (E!, 2002-2004) y *Chasing Farrah* (TV Land, 2005), el productor Michael Patrick King, tras la finalización de su serie *Sexo en Nueva York* (*Sex and the City*, HBO, 1998-2004), y Lisa Kudrow, una de las protagonistas de *Friends* (NBC, 1994-2004), respondieron creando *The Comeback* (HBO, 2005), en la que la segunda interpretaba a una actriz famosa por una serie de televisión ya cancelada que

intentaba revivir su carrera protagonizando un programa de tele-realidad sobre su regreso al medio. Pero la conclusión de estos intentos de hibridación es curiosa: a pesar de la inmensa popularidad de los formatos de telerrealidad, el éxito comercial de todos estos programas ha sido muy limitado. Sin embargo, han logrado algo que parece ajeno al *reality*, la admiración de los críticos y la legitimación en forma de multitud de premios. La realidad tiene sus buenas dosis de ironía.

Si echamos un vistazo al panorama televisivo español, apreciamos que estos procesos de hibridación no se están dando con la misma abundancia y variedad que en el caso norteamericano. La razón, más allá de la limitada flexibilidad de la ficción televisiva producida localmente, la podemos encontrar, regresando a la consideración inicial con la que comenzó este trabajo, en el carácter negativo que se otorga al medio como un hecho cultural perjudicial desde el punto de vista moral y prescindible desde el estético. En este sentido, debemos recordar aproximaciones fílmicas a formatos de telerrealidad como *Kika* (1993), de Pedro Almodóvar, *El día de la bestia* (1995), de Alex de la Iglesia, y *No somos nadie* (2002), de Jordi Mollá, que, aunque reconocen su impacto cultural, también los asocian a conceptos como la alienación y la explotación. La ficción televisiva a duras penas ha llegado si quiera a este punto. *El auténtico Rodrigo Leal* (Antena 3, 2005), basado en un formato colombiano, seguía el desarrollo de un *reality show* de encierro desde la perspectiva de los concursantes, sus familias y el manipulador productor del concurso. Por su parte, el auge actual de la prensa rosa en televisión intentó ser aprovechado de manera poco disimulada por *Divinos* (Antena 3, 2006), desarrollada en una agencia de *paparazzi*. Ya sea por la falta de interés de ambos productos, un error en su estrategia de programación o la resistencia de la audiencia televisiva ante este tipo de representaciones negativas, lo cierto es que ambos programas han pasado rápidamente al olvido, mientras que los formatos a los que se referían siguen de plena actualidad.