

la apariencia de la transparencia de lo que ellos mismos proclaman como “la vida en directo”, (1) los llamados docu-games introducen un elemento competitivo que dramatiza en clave emocional la vida cotidiana y articulan discursos determinados encaminados a construir realidades concretas y a transmitir valores sociales particulares. Producto de la fusión de los mecanismos propios del género concurso con el seguimiento telenovelesco de las vidas de los participantes, los docu-games resultan ser un material de inestimable valor para el estudio de las estrategias discursivas implícitamente ideológicas vehiculadas por este tipo de entretenimiento televisivo. A tal efecto, nuestra intención es la de someter a un análisis semiológico a dos de los exponentes más representativos en la breve historia nacional del formato: *Gran Hermano* y *Operación Triunfo*. El objetivo del estudio es detectar las diferencias fundamentales existentes entre dos programas a menudo clasificados como iguales, pero que con demasiada frecuencia han sido desequilibradamente criticados con relación al discurso ideológico y ético transmitido.

Diversos elementos sitúan a la semiótica estructural y, más concretamente al estudio semionarrativo, como metodología especialmente adecuada para la disección del discurso ideológico articulado por cada uno de los programas analizados. En primer lugar, el hecho de que el concurso base su discurso en la prueba como acción central estructural enlaza con la centralidad del mismo concepto en el esquema narrativo greimasiano. (2) En segundo lugar, el componente narrativo introducido en esta nueva hibridación formal evidencia la existencia de un relato explícitamente construido y, por lo tanto, susceptible de ser analizado semióticamente. Si además tenemos en cuenta que el modelo del recorrido generativo (3) se inicia en el nivel más profundo de los valores para llegar al más superficial de la manifestación, la idoneidad de la metodología utilizada se ve confirmada no solo por las características inherentes al texto (las primeras descritas), sino también por la naturaleza funcional del método.

Aunque en los llamados concursos de pregunta y respuesta, la existencia de un relato y, por lo tanto, la extracción de un esquema narrativo, puede ser una tarea difícil, la nueva variante del género reviste la simplicidad de la prueba con los relatos vivenciales de los concursantes. El relato macroestructural resultante de la suma de los microrrelatos vivenciales constituye en sí mismo un gran esquema narrativo que a su vez es contenedor general de pequeñas historias también reducibles a modelos canónicos narrativos.

La investigación expuesta en el artículo presente se conforma en primer lugar, de un análisis general del esquema narrativo propuesto por cada programa. En segundo lugar, se procede a un análisis concreto de los conceptos de prueba y misión, centrales en la articulación del esquema canónico narrativo establecido por Greimas. Al estudio de la situación, tratamiento y funcionalidad de estas pruebas en cada uno de los concursos, le seguirá, finalmente, un tercer grado de análisis centrado en los programas narrativos desarrollados en cada uno de los productos televisivos analizados.

2. Las normas del concurso

Operación Triunfo es una producción e idea propia de Gestmusic Endemol que se estrena el 22 de octubre de 2001 en La Primera de TVE. (4) El objetivo del juego es el de representar RTVE en el festival de Eurovisión. Dieciséis candidatos son seleccionados para pasar tres meses en una escuela de canto y de música llena de cámaras que registran todos sus movimientos durante las veinticuatro horas del día. Cada semana les es otorgada una pieza musical cuya interpretación ensayan durante seis días para acabar llevándola a cabo en la gala de los lunes, celebrada en un plató adjunto al edificio donde viven. Al final de la gala, un jurado formado por profesionales relacionados con la industria musical evalúa las actuaciones y propone cuatro nombres para abandonar la Academia la semana siguiente. Los profesores tienen el poder de salvar a uno de ellos basándose en sus aptitudes académicas; y los mismos concursantes, en directo desde el plató, deciden, por suma de votos, la salvación de un segundo compañero. Los dos restantes dejan a disposición del voto del público su permanencia o expulsión del programa. A través de un resumen diario (de unos cuarenta y cinco minutos), de las galas semanales (de dos horas y media aproximadamente), y de un espacio de una hora en directo, desde la Academia después de la gala, el espectador puede observar como la formación de los concursantes avanza y como los menos votados son progresivamente eliminados.

Gran Hermano se estrena en Telecinco el 23 de abril de 2000. Creado por John De Mol y la productora Endemol, el formato ya se había emitido en Holanda y Alemania bajo el nombre de *Big Brother* (5) y con una repercusión social impredecible. El objetivo del concurso es permanecer durante tres meses en el interior de la casa en la que inicialmente vivirán diez concursantes. Cámaras instaladas en todas las habitaciones gravan los movimientos de los habitantes durante las veinticuatro horas del día. El último concursante en abandonar la casa es proclamado ganador y recibe un sustancioso premio económico. Cada semana los habitantes deciden (por voto secreto/privado) las personas que optarán a abandonar la casa. El recuento de votos permite establecer dos nombres (los más votados) que quedan a disposición del público hasta la semana siguiente, momento en el que uno de los dos nominados es elegido para abandonar la casa. El programa está basado en cuatro elementos: el carácter básico del entorno en el que conviven los personajes, el sistema de expulsiones, las tareas semanales encargadas por el "Big Brother" (cuya superación determina la compra semanal), y el llamado *diary room* (aquí confesionario), pequeña estancia insonorizada en la que los concursantes pueden expresar a los psicólogos y al director del programa sus miedos, pensamientos y frustraciones.

El seguimiento del concurso se lleva a cabo mediante un programa semanal de dos horas y media en el que se producen las nominaciones o expulsiones según la semana y uno o dos resúmenes diarios (al

mediodía y, en las primeras ediciones, por la noche) de treinta minutos en los que se introducen fragmentos de aquello más relevante sucedido durante el día.

3. El concepto de prueba y el esquema narrativo canónico

A partir del análisis de las treinta y una funciones establecidas por Propp (6) en su modelo, Greimas establece la iteración de tres pruebas que agrupan los conjuntos de funciones y que configuran un modelo de carácter abstracto y universal que el autor bautiza como esquema narrativo canónico. Greimas proporciona una definición para cada una de las tres pruebas detectadas: (7)

- La prueba cualificante corresponde a la adquisición de la competencia, concretamente, de las modalidades actualizantes del “saber hacer” y/o del “poder hacer”. Desde el punto de vista de la sintaxis narrativa de la superficie, la prueba cualificante puede ser considerada como un programa narrativo de uso en relación con el programa narrativo de base (8) (la performance). (1979: 304)

- La prueba decisiva corresponde a la performance. Presupuesta por la prueba glorificante, presupone ella misma la prueba cualificante. En el nivel de la sintaxis narrativa de la superficie, la prueba decisiva representa el programa narrativo de base que conduce a la conjunción del sujeto con el objeto de valor buscado. (1979:83)

- La prueba glorificante se sitúa en la dimensión cognitiva y solamente aparece en el relato cuando la prueba decisiva ha sido efectuada sobre el modo del secreto. Es un cruce de la acción cognitiva del sujeto y la sanción cognitiva del destinador. De esta manera, el destinador final o judicador es aquél a quien el sujeto comunica la performance realizada, y le solicita el reconocimiento como autor de sus actos. (1979: 166-167)

El sostenimiento del esquema narrativo en estas tres pruebas se traduce en la correspondiente división del relato en sus tres episodios constitutivos: la cualificación del sujeto, la realización del sujeto y el cumplimiento de los objetivos, y el reconocimiento o sanción que atribuye los actos a su autor y lo constituye en su ser. Greimas añade además un cuarto episodio previo que permite presentar la prueba decisiva como resultado de un contrato: la manipulación o momento en el que se determinan las condiciones del relato. Como resultado de esta operación, las grandes secuencias de este modelo ideológico se convierten en: contrato, competencia, actuación y sanción.

Greimas diferencia tres pares de categorías actanciales (sujeto-objeto, adyuvante-oponente, destinador-destinatario) que se distribuyen interrelacionadas para cada etapa del esquema: el contrato pone en relación el destinador con el sujeto-destinatario, la competencia pone en relación el sujeto con el objeto, la actuación relaciona el sujeto con el adyuvante y el oponente con el objeto de valor, y la sanción, finalmente, pone en contacto el sujeto con el destinador que entonces juega el papel de juez.

4. Análisis semionarrativo de los programas

- *El esquema narrativo general*

Partiendo de la base que texto y relato no tienen por qué ser conceptos homólogos –un texto puede incluir varios relatos, y un único relato puede englobar varios textos-, tanto *GH* como *OT* pueden ser considerados un hipertexto configurado por una conjunción de microrrelatos. Entendiendo por historia, la sucesión lógico-causal-temporal de aquello narrado y, por la trama, la particular sucesión que aquello narrado presenta en cada relato; la función de los microrrelatos alrededor de los cuales se estructuran los resúmenes diarios, es la de insertarse en una trama y configurar la historia general del programa. En el caso de *Gran Hermano* los resúmenes diarios subordinan la sucesión temporal a una artificiosa relación lógico-causal, obligada por la necesidad de dar sentido a los diversos fragmentos que se montan en cada programa. En *Operación Triunfo*, en cambio, los resúmenes hacen, con algunas excepciones muy puntuales, estrictos repases cronológicos de la jornada. Sea o no a través de la subordinación del tiempo y del espacio, ambos programas utilizan su herramienta diaria como mecanismo esencialmente dirigido a la construcción de los personajes, tercer pilar –el fundamental- de la narrativa de ficción. No obstante, en este caso, la identidad y los atributos de los protagonistas no se configuran sólo a partir de las condiciones establecidas por la cadena, ni a través de las propias acciones emprendidas en el transcurso del programa; sino mediante roles auto-atribuidos por los propios concursantes manifestados de forma muy concreta y regular.

En los macrorrelatos tanto de *Gran Hermano* como de *Operación Triunfo*, el momento contractual corresponde al pacto establecido entre el programa y los participantes, en el que se establecen las reglas y las pautas que regulan el concurso. La dirección del programa actúa como destinador y los sujetos que reciben la misión, los destinatarios, son los concursantes. Aunque la adquisición de las competencias presenta algunas diferencias para cada uno de los dos casos, existe una base común: la selección del individuo para formar parte del concurso le proporciona directamente una competencia inicial del “poder hacer” y teóricamente (por un contrato firmado) del “deber”. Mientras que el “querer hacer” se hace evidente en el momento que el sujeto se presenta a las pruebas para optar a ser concursante, el “saber

hacer” y el desarrollo del “poder hacer” se alcanzan (o se hacen visibles) a medida que avanza el concurso.

En ambos programas se plantea el desdoblamiento de la acción o performance en dos fases distintas: la “nominación” de dos candidatos, y la posterior expulsión de uno de ellos por decisión de un espectador juez que está, a su vez, al alcance de todos los adyuvantes y oponentes exteriores al propio programa, grandes influyentes en la evolución narrativa de concurso. Esta tercera dimensión del esquema narrativo canónico consolida y enfatiza definitivamente la introducción del espectador empírico en el relato.

De esta forma, después de una ejecución y competencia solapadas, la sanción positiva prometida es únicamente recibida por el ganador. No obstante, mientras que en el caso de *Gran Hermano*, reciben premio económico el primero, segundo y tercer finalistas; en el caso de *Operación Triunfo*, aunque la gran sanción prometida es una y única, tanto en la primera edición como (prácticamente también) en la segunda y en la tercera, todos los concursantes reciben pequeñas sanciones positivas que hacen de la participación en el concurso una sanción en ella misma. (9)

- *La prueba y la misión*

Aunque la periodicidad temporal no es un criterio óptimo para la división del macrorrelato del concurso en pequeños subrelatos, es evidente que, en el caso de *Operación Triunfo* se dibuja como la herramienta más cómoda y lógica. Cada semana los concursantes reciben una misión por la cual deben alcanzar un objeto de valor claro y concreto: cantar e interpretar la canción de la mejor manera posible. Durante toda la semana, el sujeto se esfuerza para llevar a cabo la misión (performance) y para realizar, finalmente, la llamada prueba decisiva, por la cual se produce una conjunción del sujeto con el objeto de valor buscado (la canción). El seguimiento detallado de la evolución de la relación sujeto-objeto a través de los resúmenes diarios transfiere a la prueba decisiva una importancia crucial.

Después de la consecución de la prueba decisiva, el jurado ejerce manifiestamente de sancionador. Una sanción positiva implica directamente una nueva pequeña misión que acerca el sujeto a la macromisión final. Por el contrario, una sanción negativa sitúa al concursante destinatario en posición de perder todas las competencias que en un primer momento le habían sido otorgadas. No obstante, el programa enfatiza enunciativamente la voluntad de la sanción de no negar nunca definitivamente las competencias del sujeto. A través de la enunciación, el destinatario y el espectador son convencidos del hecho que el poder y el querer se mantienen vivos en todo momento desde el instante en el que se inicia el programa. Tan solo el “saber hacer” es la competencia premiada en las microsanciones semanales.

Aunque la figura del destinador coincide normalmente con la del actante que otorga la sanción, en este caso es interesante ver como se desdobra la función por motivos evidentes de simpatía con el espectador. El destinador, personificado en la figura de la directora de la Academia y la directora de cásting del concurso, es una persona próxima a los concursantes e interesada en que todos y cada uno de ellos lleven a cabo la misión. El jurado, en cambio, externo al mundo interior de la escuela y sin ninguna relación emotiva con los concursantes, asume un tipo de autoridad oficial que concursantes y público perciben, debido a esta exterioridad, como más objetiva y racional.

Por lo tanto vemos como, según el esquema planteado, la individualidad de la macromisión (ganar el concurso y participar en Eurovisión) se disuelve en las pequeñas misiones encargadas cada semana. La responsabilidad individual de cada uno de los sujetos-héroes en cada una de las misiones respectivas hace desaparecer formalmente la figura del oponente. En consecuencia, todos los concursantes se convierten en adyuvantes colectivos y las dificultades para el cumplimiento de la misión son solamente impuestas por profesores y jurado o, como máximo, por las propias condiciones físicas y emocionales del sujeto.

Gracias a la potenciación ejercida desde los microrrelatos semanales, en el nivel del enunciado así como en el nivel de la enunciación, la prueba es situada como elemento central en el devenir de todo el macrorrelato. Por un lado, la prueba cualificante se presenta como una constante básica del programa; las clases diarias y la asistencia personalizada de los profesores hacen de la Academia un espacio constante de otorgación de competencias. En base a esto, la estructura del programa lleva a cabo una repetición eterna del esquema canónico narrativo en su forma más simple (contrato - competencia - actuación - sanción) y una enfatización extrema de las pruebas decisiva y glorificante (10) que acercan el relato propuesto al del cuento maravilloso. Si a esta potenciación básicamente enunciativa le añadimos la constante adquisición de competencias y la identificación creada en el público gracias a la condición aparente de normalidad de los héroes, entendemos por qué las dos últimas pruebas, ambas concentradas en la gala semanal, cobran una emoción de elevadas cotas.

Contrariamente a la reproducción explícita y en su versión más simple del esquema canónico narrativo de *OT*, en *GH* la articulación del relato no se lleva a cabo con la misma constancia y solidez. Aunque podemos considerar las pruebas semanales encargadas a los concursantes como microrrelatos derivados de otros relatos que se desprenden del tronco principal, su presencia, en tanto que no encaminada de una forma directa a la realización de la misión final del concurso, no tiene la misma fuerza que le es adjudicada en el concurso musical. Aunque, como en el caso de *OT*, las pruebas presenten una delimitación tanto inicial como final y se realicen independientemente de las relaciones entre los

personajes que conforman la estructura del texto completo, podemos observar diversos factores que restan peso a su función.

En primer lugar, el carácter de las micromisiones genera una debilidad narrativa del concepto de prueba. Aunque el cumplimiento o no de la misión esté planteado por la dirección del programa como fundamental, el éxito o el fracaso implican una sanción económica que solamente tiene una repercusión en las comodidades de los concursantes. Esto es, el carácter de supervivencia (referente a la vida del concursante como miembro del concurso) de la misión planteado por *OT* se convierte en un carácter de comodidad de vida en el caso de *GH*. En consecuencia, en este segundo caso, la sanción “vital” no está sujeta a ninguna misión concreta que vaya más allá del establecimiento de buenas relaciones con el resto de los concursantes.

En segundo lugar, la inexistencia de pequeñas misiones individuales en contraste con la evidencia de una macromisión de prueba glorificante única, resta fuerza a las misiones encargadas a través de las pequeñas pruebas semanales. Aunque el objeto de valor a alcanzar es claro para cada una de las pruebas, la ausencia de repetición y regularidad (en el caso de los llamados impulsos) las dibuja como lúdicas y no vitales.

La presentación del macrorrelato es por lo tanto clara y simple: la misión es la resistencia en la casa, las micromisiones semanales son la supervivencia a las expulsiones, y la prueba glorificante o sanción es la expulsión/resistencia final de/a la casa. Tal y como ya hemos apuntado, los pequeños microrrelatos que alimentan e impulsan el concurso se basan fundamentalmente en las historias de relaciones personales establecidas entre los concursantes. Aunque la adquisición de la competencia puede identificarse formalmente con la progresiva superación de las pruebas semanales y los llamados impulsos que el programa propone periódicamente, aquello que determina sucesivamente el éxito o el fracaso de la misión de los concursantes es la imagen que de ellos se forma el espectador. Si bien las pruebas son introducidas en el programa como fundamentales para la supervivencia en el interior de la casa, su función real es la de desencadenar las tensiones dramáticas y discusiones entre los concursantes, enfatizar los roles simultáneos de adyuvante y oponente respecto a determinados sujetos participantes (generada por la fusión relativa de las funciones de destinatario –conкурсante- y destinador –juez o nominador-), y formar, cara al público (el último juez), la imagen de cada concursante, herramienta fundamental para la toma de decisión final.

La debilidad narrativa de la prueba se corrobora cuando se observa que a través de la prueba cualificante no se adjudican competencias concretas. La única competencia otorgada para alcanzar la misión (resistir en el interior de la casa y ganar el premio) es aquella alcanzada en el momento de la selección para

formar parte del concurso. Y aunque las pruebas decisivas y la prueba glorificante son dotadas de fuerza narrativa, el mecanismo para hacerlo pertenece más al nivel de la enunciación que no al del enunciado.

- *Programas narrativos*

Dejando a parte las modificaciones progresivas de las que ha sido objeto el programa por lo insospechado de su éxito, la premisa inicial de *OT* es la de lanzar a la fama musical al concursante ganador. De esta forma, nos encontramos con un programa narrativo en el cual el sujeto, el concursante, quiere conseguir el objeto, ser lanzado en el mundo de la música (y no tanto participar en el festival de Eurovisión, objeto de valor establecido por la dirección del concurso, pero percibido como valor añadido tanto por los concursantes, como por la audiencia, como, en último término, por el propio concurso). (11)

Aunque el esquema de la estructura narrativa básica es fundamentalmente único, el concurso ofrece tres posibilidades añadidas que implican el desarrollo de programas narrativos de uso diferentes, todos ellos (los tres) relacionados con la adquisición de competencias a través del esfuerzo.

Si observamos los programas narrativos de uso que se desarrollan para alcanzar cualquiera de los cuatro objetos de valor que permiten al sujeto continuar con la ejecución de su misión (Ilustración 1), vemos como cada uno de ellos exige el desarrollo de unas determinadas competencias concretas, cuyo discurso subyacente lleva una carga moral y ética añadida que, en el caso de *Gran Hermano*, no ha sido tan trabajada (al menos enunciativamente). La suma de todos estos programas narrativos de usos por los cuales, de una forma o de otra, prácticamente todos los concursantes acaban pasando, dibujan un ganador plenamente competente y plantean la sanción final no tanto como un premio a la resistencia, sino como un reconocimiento público y glorificante tanto de las competencias previas como de las adquiridas en el transcurso del concurso.

El esquema de la estructura narrativa básica de *Gran Hermano* contrasta, como veremos, por su simplicidad. El programa narrativo de base presenta un materialismo aparente que el programa base de *OT* no dibuja. Como podemos observar en la Ilustración 2, las competencias requeridas en *GH* para la obtención del premio económico final (objetivo clásico en cualquier concurso) no presentan una especificidad, ni un esfuerzo de trabajo determinado. La aleatoriedad de medios a través de los cuales pueden ser alcanzados los objetos 3 y 4 es muy elevada (aquí solamente hemos hecho constar algunas posibilidades, pero existen muchos otros factores no controlables por el concursante que juegan en su contra) y desdibuja unos programas narrativos de uso que, debido a esta poca concreción, arrastran un discurso moral y ético por muchos calificado como poco elogiabile.

En efecto, como podemos observar, las pruebas semanales no aparecen en ninguno de los programas narrativos de uso presentados y, por lo tanto, el único esfuerzo físico y material requerido en el concurso (a través de estas pruebas) no encuentra una traducción directa en el objeto de valor final a alcanzar. El mensaje transmitido, por lo tanto, no es nunca de esfuerzo personal y dedicación, sino que avanza en una dirección aparentemente más irracional y emotiva, posible clave de la no-caducidad del éxito del programa.

5. Construcción narrativa y percepción pública

Como hemos podido observar, aunque los dos programas analizados, como concursos que son, presentan la prueba como fundamental en el relato planteado, las diferencias observadas tanto en el enfoque del concepto en cuestión, como en los programas narrativos que los configuran, los alejan mucho más de lo que en un principio puede parecer.

Desde la crítica especializada hasta el mismo público, siempre se ha percibido *OT* como un producto mucho más elaborado y moralmente más correcto que *GH*. El análisis llevado a cabo en estas páginas delata algunos de los motivos que alimentan esta corriente de opinión y matiza algunas de sus sentencias.

Desde un principio hemos optado por aplicar la semántica estructural (la semiótica narrativa) en el análisis de los dos concursos. Esta decisión inicial implica una asociación de base entre el género del concurso y el esquema del relato propuesto desde la semiología. Aunque sin todo el revestimiento que estos programas presentan en lo que refiere a historias vitales reales (elemento propio de la llamada televisión-realidad), también hubiésemos podido aplicar el modelo en cuestión para el análisis del relato propuesto, la grabación y construcción de la vida de los personajes participantes durante todos los días de su estancia en el interior del habitáculo hace que la aplicación del esquema de Greimas, entendido por el mismo autor como estructura correspondiente al "sentido de vida", (12) sea ideal para el estudio del modelo de conducta que cada uno de los concursos propone. Es precisamente a través del análisis del relato de cada programa, a partir del esquema semionarrativo en el que la prueba es un elemento central (como en el concurso), y mediante el estudio de las principales diferencias observadas, que es posible intentar dibujar el modelo de vida planteado desde las estrategias discursivas articuladas por ambos concursos.

Las diferencias fundamentales constatadas son varias. Aunque el análisis llevado a cabo evidencia una construcción moral concreta para cada uno de los programas, el valor fundamental de los resultados reside en el hecho de que, de alguna manera, proporcionan explicaciones (que no justificaciones) a la

percepción pública cualitativa que, al margen de la validez objetiva de la construcción y del éxito cuantitativo de audiencia obtenido (cuyo análisis debe tener en cuenta muchas otras variables), han tenido los dos espacios. De forma sistemática las podemos resumir en tres:

1. El grado de énfasis de la prueba como concepto narrativo. La prueba y la dificultad para superarla son esenciales en la definición y el éxito posteriores de un concurso. Si además se enmarca en un contexto más general (la "vida" grabada constantemente por las cámaras) la prueba se presenta, en el interior y, por extensión, en el exterior del concurso, como mecanismo para alcanzar el éxito profesional y personal. Mientras que en *OT*, se presenta la prueba como central y determinante en la supervivencia dentro del concurso, en *GH*, la prueba, en el sentido más clásico y explícitamente planteado por el mismo programa (como "prueba semanal"), es un mecanismo secundario. El triunfo no está sujeto a él.

2. El grado de potenciación de la adquisición de competencias como clave para cumplir la misión encargada. La reflexión se deriva o es paralela a la de la prueba. En *OT* la adquisición de competencias no sólo es constante, sino que se presenta de forma progresiva y se constituye como condición fundamental (sobre todo en el nivel de la enunciación) para la continuación en la persecución del objeto de valor final. En cambio, en *GH* la competencia da paso a la posibilidad. Aunque en realidad, son necesarias distintas competencias para alcanzar el objeto final y cumplir la misión, el programa no las presenta explícitamente y el público no las valora como criterios de decisión a la hora de eliminar el concursante.

3. La simplicidad y claridad en la construcción del relato según el esquema canónico narrativo propuesto por Greimas. Si en el cuento maravilloso el esquema narrativo canónico se hace siempre presente y por esta misma razón, probablemente, hace perdurar el relato en el tiempo, en el concurso el proceso se reproduce. En *OT*, semana a semana, el esquema (prácticamente desnudo de artificios) se repite de forma individualizada. Las modificaciones llevadas a cabo en algunas de las ediciones de *GH* con relación a la potenciación de las pruebas semanales y a la sujeción de las condiciones de vida básica a la superación de tales obstáculos evidencian de alguna forma el reconocimiento de la importancia demostrada de la existencia de un esquema narrativo clásico, simple y repetitivo.

Pero aunque es cierto que éstas son las diferencias fundamentales que el análisis semionarrativo de los programas ha hecho surgir, no podemos concluir nuestra aportación sin la constatación de la parte no analizada (y sí contemplada en el recorrido generativo del que forma parte el nivel semionarrativo): las características diferenciales de los respectivos concursos deben ser filtradas por el dispositivo de la enunciación.

Como hemos apuntado en algunos puntos del presente estudio, la enunciación que presenta el esquema narrativo profundo de la forma en que lo hace asume un papel decisivo en la construcción del concepto de prueba y del de competencia adquirida. El énfasis de la necesidad de esfuerzo y dedicación del sujeto para cumplir la misión fijada que se produce en *OT*, y gracias al cual la percepción pública del discurso moral es positiva, se desprende tanto de la construcción narrativa de fondo como de la insistencia enunciativa centrada en aspectos muy concretos de la manifestación superficial. Cuando, como en el caso de *OT*, se produce la conjunción del planteamiento semionarrativo con el de todos los niveles superiores hasta llegar al de la manifestación (i por este motivo es necesario un análisis de los diversos niveles textuales determinados por el modelo del recorrido generativo), el discurso ético transmitido resulta compacto, sólido e incuestionable, y la percepción pública, en consecuencia, notablemente controlada.

NOTAS

(1) Mercedes Milá, conductora en todas las ediciones de *Gran Hermano* excepto una (en la que el conductor fue Pepe Navarro), empieza el programa semanal con la frase: “*Bienvenidos a la vida en directo*”.

(2) El concepto de esquema canónico narrativo es creado por el lingüista francés Algirdas Julien Greimas para definir la estructura narrativa universal y abstracta de cualquier relato. Greimas y Courtés (1979) citan textualmente: “El esquema narrativo constituye una especie de marco formal en el que se inscribe el ‘sentido de la vida’ con sus tres instancias esenciales: la cualificación del sujeto, que le introduce a la vida; su ‘realización’ para algo que ‘hace’; y finalmente, la sanción –a la vez retribución y reconocimiento– que es la única que garantiza el sentido de sus actos e le instaura como sujeto según su ser” (Greimas i Courtès, 1979: 245).

(3) El llamado recorrido generativo define el ascenso desde el nivel más profundo del texto (el modelo “constitucional” del cuadrado semiótico) hasta su manifestación. La teoría greimasiana diferencia tres campos autónomos por orden de profundidad (de más a menos): las estructuras semionarrativas

profundas y de superficie, las estructuras discursivas y las estructuras textuales. Es conveniente apuntar que las estructuras textuales no corresponden a las estructuras lingüísticas de superficie que corresponderían a la manifestación.

(4) El share histórico obtenido en la primera edición (con una mediana del 44,2%) ha disminuido en las dos ediciones que le han sucedido. Actualmente el programa ya no está en antena.

(5) En 1984, George Orwell describe una sociedad totalitaria en la que el gobierno llamado “The Party” y personificado en la figura de su líder, “Big Brother” (gran hermano), ejecuta un control absoluto sobre la población. Carteles colgados en todos sitios con el lema “Big Brother is watching you” y pantallas de televisión eternamente encendidas emitiendo propaganda sobre programas gubernamentales son el paisaje de fondo de una sociedad antiutópica de un hipotético futur no demasiado lejano (la novela se publicó en 1949 profetizando el mundo treintaicinco años después).

(6) PROPP, V. *Morfología del cuento*. 8a ed. Madrid: Fundamentos, 1992. Esta edición incluye también, a continuación de la obra en cuestión, *Las transformaciones de los cuentos maravillosos* de Vladimir Propp y *El estudio estructural y tipológico del cuento* de E. Méléntinski. A partir del estudio de la morfología del cuento popular ruso, Propp determina la constancia de las funciones de los personajes (su acción definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga). El número de funciones es limitado, la sucesión es siempre idéntica y todos tienen en general el mismo tipo de estructura. Propp denomina **función** al valor simbólico de las acciones. Las treinta funciones establecidas son: el alejamiento, la prohibición, la transgresión, el interrogatorio, la información, el engaño, la complicidad, la fechoría, la carencia, la mediación, el principio de la acción contraria, la partida, la primera función del donante, la reacción del héroe, la recepción del objeto mágico, el desplazamiento, el combate, la victoria, la reparación, la vuelta, la persecución, el socorro, la vuelta de incógnito, las pretensiones engañosas, la tarea difícil, la tarea cumplida, el reconocimiento, el descubrimiento, la transfiguración, el castigo y el matrimonio.

(7) Aunque aquí nos hemos servido de la traducción española de 1982 *Semiotica: diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos, la referencia de la obra original es GREIMAS, A.J. i COURTES, J. *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette, 1979. I v.

(8) El programa narrativo (PN) es la estructura sintáctica elemental que anima el paradigma actancial, es decir, la relación en el sujeto y el objeto. El PN articula dos enunciados de base: los enunciados de estado y los enunciados de acción. El relato mínimo, como comentábamos, descansa en la transformación

de un estado de cosas por la privación o la adquisición que resulta de un predicado de acción. El PN designa la operación sintáctica elemental que garantiza la transformación de un enunciado de estado en otro enunciado de estado con la mediación de un enunciado de acción. Este enunciado de acción puede convertirse a su vez en un programa narrativo de uso, es decir, un programa narrativo de carácter instrumental desarrollado para alcanzar el programa narrativo fundamental o de base.

(9) El premio inicialmente establecido de una carrera discográfica para los tres primeros concursantes, más la participación en Eurovisión para el ganador absoluto, se amplió hasta la adjudicación de una discográfica para todos los concursantes de la primera edición, para la mayor parte de los de la segunda (con una prueba previa de ventas de un EP editado por Vale Music, la discográfica oficial del concurso) y para muchos de los participantes de la tercera. En este punto, cabe decir que, tras observar las últimas ediciones puede entenderse en un sentido similar la dinámica de sanciones en el caso de GH. La integración del concurso en los contenidos de otros programas de la cadena y la consecuente participación de sus concursantes convierten la mera participación en el concurso en una sanción económica futura asegurada.

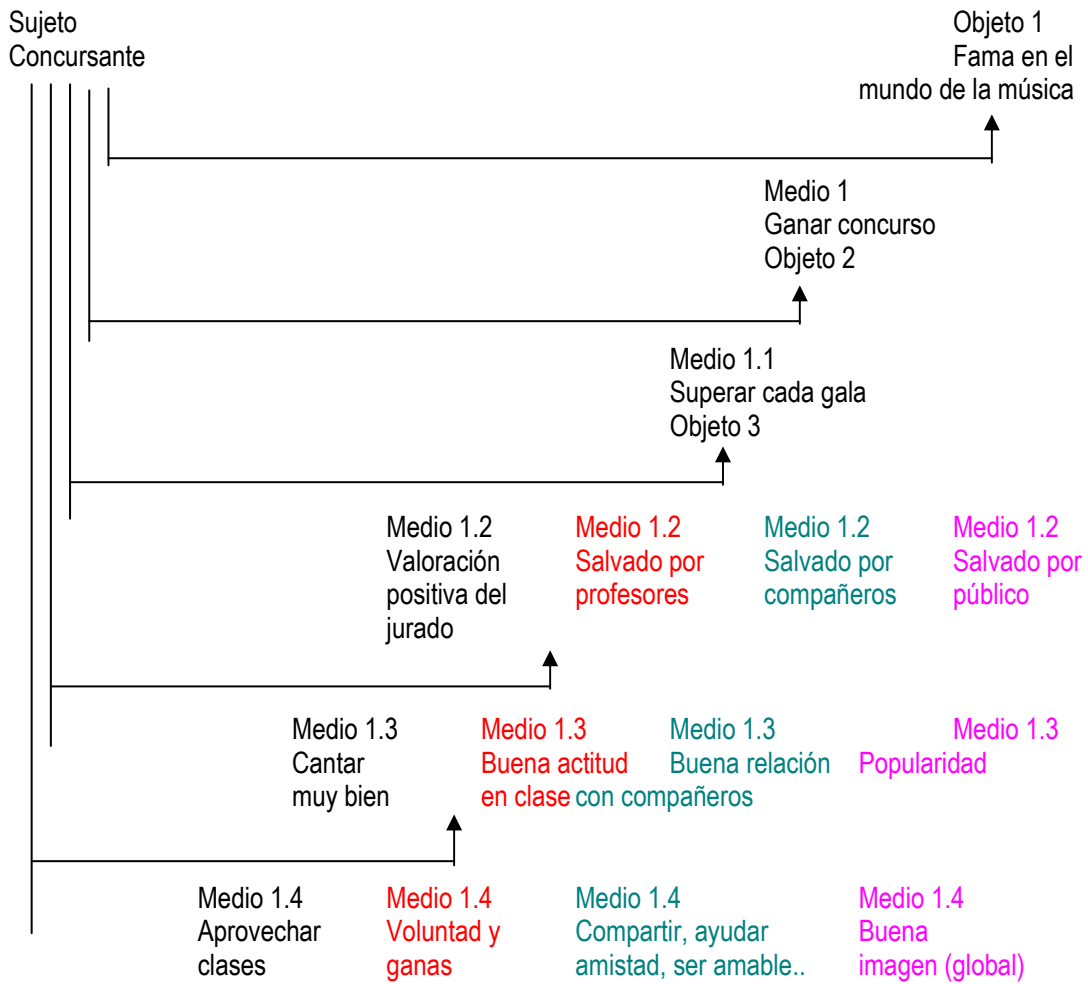
(10) En este caso, hablamos de prueba glorificante sin la necesidad de que la prueba decisiva sea llevada a cabo bajo el modo del secreto (como afirman Greimas y Courtes, 1979), y la entendemos simplemente como consecución del otorgamiento de la sanción al ganador.

(11) Incluso la estructura del programa se debilitó en el último tramo, programáticamente planteado como añadido.

(12) Ver la nota 2.

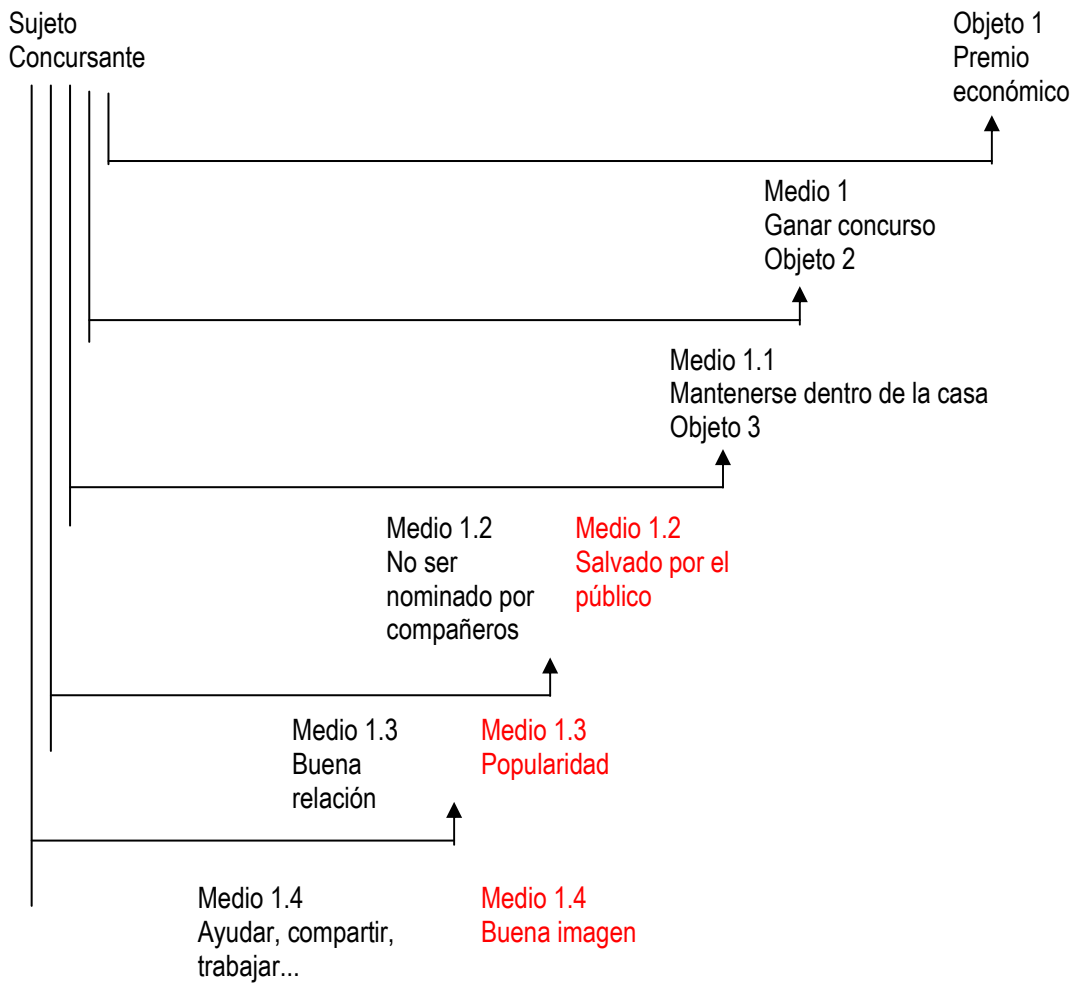
ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Programas narrativos desarrollados en Operación Triunfo



Fuente: elaboración propia

Ilustración 2. Programas narrativos desarrollados en Gran Hermano



Fuente: elaboración propia

BIBLIOGRAFÍA

BERTRAND, D. *Précis de sémiotique littéraire* [En línea]. Paris: Nathan, 2000.

<www.geocities.com/semiotico/bertrand1.html> [Consulta: juliol 2003]

GREIMAS, A.J. *Semántica estructural*. 1a ed. 3a reimpr. Madrid: Gredos, 1987.

ISBN 84-249-1179-2.

GREIMAS, A.J.; COURTES, J. *Semiótica: diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. 1a ed. 1a reimpr. Madrid: Gredos, 1982.

ISBN 84-249-0851-1

LACALLE, C. *El Espectador televisivo*. 1a ed. Barcelona: Ed. Gedisa, 2001.

ISBN 84-7432-803-9

PROPP, V. *Morfología del cuento*. 8a ed. Madrid: Fundamentos, 1992.

ISBN 84-245-0004-0

SERRANO, E. "El Concepto de prueba en la semiótica greimasiana: examen crítico". *Poligramas*. (1993), núm. 11.

Laia Aubia de Higes, licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universitat Pompeu Fabra, está cursando el doctorado en Comunicación Social que ofrece la misma universidad. Actualmente es becaria de investigación (FPU) en el Departamento de Periodismo y de Comunicación Audiovisual y ofrece apoyo a la docencia en las asignaturas Estructura de la Comunicación Social y Políticas de Comunicación, de primer y tercer curso de la licenciatura en Comunicación Audiovisual. Como miembro del grupo UNICA (Unidad de Investigación en Comunicación Audiovisual), ha participado en varios proyectos de investigación relacionados con la construcción de la realidad social a través de los medios de comunicación. Actualmente colabora en un estudio sobre la agenda electoral mediática de las elecciones catalanas de 2003 y en una investigación sobre la publicidad institucional en España financiada por el Ministerio de Ciencia y Tecnología. Su línea de investigación actual es la de la construcción mediática (principalmente televisiva) de los líderes políticos.