

JESÚS GONZÁLEZ REQUENA (ED.)

## De Gran Hermano a El juego del calamar

AVATARES DEL ESPECTÁCULO  
TELE-VISIVO CONTEMPORÁNEO



CÁTEDRA

Signo e Imagen

**Jesús González Requena, ed., *De Gran Hermano a El juego del calamar. Avatares del espectáculo tele-visivo contemporáneo*. Madrid: Cátedra, 2024, 399 págs.**

El estreno televisivo en España del programa *Gran Hermano*, emitido por Telecinco en abril de 2000, generó un auténtico revuelo por cuanto generaba diversos debates en torno a los límites de los formatos audiovisuales y el uso social del medio. Importado de los Países Bajos, el éxito fue fulgurante. La idea de filmar durante las 24 horas del día la convivencia de un grupo de personas encerradas en una casa, con la expulsión periódica de cada uno de los

concurantes para que únicamente quedara un vencedor, atrajo la atención inmediata de millones de espectadores que seguían tanto las galas semanales como los resúmenes diarios que recogían los mejores momentos de la jornada. Al ser una grabación constante de la intimidad de los concursantes, el programa se publicitó como «la vida en directo», un «experimento sociológico» que, reforzado por la poderosa referencia a su título orwelliano, sumergiría a los espectadores en una experiencia completamente novedosa cuya resolución era imposible de adivinar.

«Conviene señalar de inmediato que la insistencia en el *experimento sociológico* se extinguirá con la primera temporada», señala Jesús González Requena. «A partir de la segunda, ya asentado el nuevo formato en la televisión española, todo el acento será puesto en su carácter espectacular». Esta tensión entre espectáculo y experimento es el punto de partida del libro *De Gran Hermano a El juego del calamar. Avatares del espectáculo tele-visivo contemporáneo*, volumen con el que González Requena aborda los cambios audiovisuales que llevan desde *Gran Hermano* hasta *El juego del calamar*, la serie coreana de ficción estrenada por Netflix en 2021, exitosa en más de noventa países y que daría pie a una segunda temporada al cabo de tres años. En ella, un grupo de concursantes participan en una macabra competición en la que han de sobrevivir a la práctica de sucesivos juegos infantiles. Quienes fracasan en cada juego, pagan su derrota con la vida, y el ganador se embolsa una cantidad millonaria de dinero.

En el volumen, conformado por once capítulos (además de la introducción y epílogo), diversos autores analizan una serie de textos audiovisuales de las últimas décadas para trazar ese espectáculo televisivo de lo real, la relación entre realidad y ficción con los dos extremos conformados por *Gran Hermano* y *El juego del calamar*. El programa de Telecinco contaba, según apunta González Requena, con unas reglas bien definidas (como el encierro, la incomunicación con el exterior, la absoluta visibilidad o la confesión) que resultan completamente reconocibles en películas y series como *El juego del calamar* o *El show de Truman*, y activan en el espectador un deseo de ver relacionado con una cierta pulsión por la vigilancia. La eliminación de la intimidad o la instauración de una fi-

gura demiúrgica (la presentadora Mercedes Milá en *Gran Hermano* o el personaje de Ed Harris en *El show de Truman*) son rasgos añadidos e indispensables para despertar el interés y mantener la atención de lo que se muestra en pantalla, tanto en la grande como en la pequeña.

Los casos escogidos ofrecen un recorrido fascinante por la cultura contemporánea. Junto al de *Gran Hermano* y *El juego del calamar* (en que acompañan al González Requena, respectivamente, Eva Hernández Martínez y Lorenzo J. Torres Hortelano), se da paso a un estudio sobre la telerrealidad en el cine (a cargo de Antonio Díaz Lucena), para analizar acto seguido ejemplos significativos: *El show de Truman* (por parte de Basilio Casanova Varela), *Battle Royale* (Lara Madrid del Campo), *Perdidos* (Luis N. Sanguinet), *Black Mirror* (Begoña Siles Ojeda y Carolina Hermida-Bellot), *3%* (Vanessa Brasil Campos Rodríguez), *Nine Perfect Strangers* (Begoña Gutiérrez-Martínez), *Pánico* (Julio César Goyes Narváez) y *Alice in Borderland* (Lorenzo J. Torres Hortelano). De todos ellos se estudian sus rasgos narrativos y aquellos elementos sim-

bólicos (como el fantasma o la máscara) que dan sentido al juego y diluyen las fronteras entre realidad y ficción.

«Los juegos proliferan en el mundo de las ficciones audiovisuales contemporáneas», concluye González Requena. «Del sin duda laxo corpus que constituyen los materiales de reflexión de este libro, dos rasgos unificadores se distinguen de inmediato: sus protagonistas son siempre, como siempre fueron los de su matriz, *Gran Hermano*, jugadores, partícipes de juegos que otros han diseñado y que otros, que pueden coincidir con estos últimos o no, contemplan en calidad de espectadores» (pág. 383). Esta visión de la consideración del audiovisual como un juego, que abarca desde películas y series hasta videojuegos y otros formatos caracterizados por su hibridación genérica, resulta esclarecedora y productiva, de modo que el presente libro constituirá una obra de referencia para futuros análisis al respecto.

**Manuel de la Fuente**  
*Universitat de València*