

La desaparición del héroe: espacio y épica en el *reality*

Edysa Mondelo González, Alfonso Cuadrado Alvarado¹

Desde hace varios años las televisiones de todo el mundo han dado con un nuevo filón que parece haber revitalizado el *prime time* ampliamente consolidado con los espacios dramáticos en forma de teleseries y con los eventos deportivos. Nos referimos al *reality show* o simplemente *reality*. Su repercusión trasciende horarios y medios. El estreno de un *reality* es algo que va más allá de la franja horaria en la que se exhibe y hace que otros programas, como por el efecto de una onda expansiva, incluyan en sus contenidos personajes, temas, revisiones de lo sucedido, etc.² Los protagonistas de estos programas abundan en las páginas de las revistas del corazón y consiguen, gracias a su participación, el aval como tertulianos y comunicadores populares en el medio.

¿Qué ofrece este nuevo formato para cautivar audiencias en todas las televisiones del mundo, como un formato universal por encima de cualquier singularidad nacional?

Una aproximación empírica y coloquial nos permite describir este tipo de *reality*, sobre el que nos centraremos, también denominado *docu-show*, *docu-game*, televerdad, telerrealidad, ..., como un formato televisivo donde unos personajes cotidianos, corrientes, conviven en un espacio cerrado para conseguir una cantidad económica que se ofrece como premio. Los personajes no son atractivos, a veces ni quiera físicamente, ni tienen profesionalidad como actores (no olvidemos que son “reales”), no hay un conflicto dramático lo suficientemente sugestivo como en cualquier film o serie de éxito, no hay grandes pasiones ni intrigas. Y el escenario es cerrado y enormemente parecido a cualquier casa del teleespectador. ¿Dónde está entonces el poder de seducción de estos programas para que se conviertan en el formato de más éxito en los últimos años de la televisión mundial?

Para entender en buena medida el éxito del *reality* y la novedad que se esconde en

su formato debemos, y éste el propósito del presente trabajo, rastrear los cambios producidos en un grupo de factores interdependientes que han cambiado su peso y naturaleza en la red que sustenta la estructura de la ficción clásica. Nos referimos a las relaciones creadas entre los protagonistas, el papel del espacio y el tiempo en el drama y el lugar que ocupa la mirada del espectador en este conjunto.

El héroe clásico y la aventura

La narración clásica presupone un determinado estado de esta red: eleva al héroe como el elemento más poderoso de la ficción, cuyo trabajo se produce en lucha contra el espacio y el tiempo, y mantiene al espectador en un nivel inferior, de contemplación admirativa.

Cuando se habla del HÉROE el referente más inmediato es nuestro imaginario cultural, normalmente las narraciones épicas clásicas. Pero, ¿a qué o a quién nos referimos cuando hablamos de héroe?, ¿cuáles son sus características, sus atributos? Desde planteamientos narrativos, que son aquellos de los que aquí partimos, debemos precisar que con este término podríamos aludir a dos aspectos diferentes, según sea considerado como función narrativa o como cualidad del personaje. En la narración clásica, el héroe es aquel personaje sobre quien recae el peso de la acción y que manifiesta la orientación del relato, pero, al mismo tiempo, es aquel que desempeña funciones que están pautadas como heroicas. Por lo tanto acción y atributos son las dos caras de una misma moneda: no existen cualidades sin acción, ni acción sin cualidades.

Donde el héroe clásico aparece con todos sus atributos es en el reino de la aventura, o mejor dicho, es en la aventura donde se forja el héroe. Podríamos, sin pretender ser exhaustivos, mencionar una serie de rasgos

relacionados entre sí, que pueden entenderse como señales que acompañan y anuncian la aventura del héroe:

a) Por un lado debemos hacer referencia a la ruptura vital que supone el cambio del *tiempo* cotidiano, rutinario, por otro al que podríamos denominar *dramático*, en el que ocurren cosas diferentes a las habituales y que exigen por parte de quien lo vive acciones y reacciones que son las que lo convierten precisamente en héroe.

b) Ligado a esta cuestión de ruptura con el tiempo cotidiano podríamos destacar un segundo rasgo que sería la *suspensión* o incluso la desaparición *de la normalidad*. Nuestra vida cotidiana se sustenta por frágiles mecanismos que defienden nuestra tranquilidad. Un entorno familiar, costumbres entre las que nos movemos con soltura, escasas agresiones naturales, instituciones teóricamente encargadas de impedir la violencia entre los individuos, rituales amorosos culturalmente codificados... Pero la aventura es el ámbito de lo inseguro e imprevisible, donde no se puede anticipar qué ocurrirá o cómo reaccionaremos sin puntos de referencia que se hacen más remotos o acaban por desvanecerse: países extranjeros, costumbres desconocidas, naturaleza indómita, violencia interpersonal frente a la que no tenemos otra defensa que nuestros propios recursos, amores que rompen con la moderación o la “decencia” debidas... En esas situaciones de inseguridad son las acciones que realiza las que convierten al individuo en héroe. En la narración épica clásica, el héroe estaba hasta cierto punto destinado a serlo, incluso antes de su nacimiento en muchos casos (Rank, 1991); sin embargo, en las narraciones épicas contemporáneas, son muchos los individuos corrientes que, enfrentándose a situaciones ajenas a su cotidianidad, se ven obligados a comportarse como tales.

c) Otro de los rasgos fundamentales es el *itinerario*, el trayecto que debe recorrer el héroe en el transcurso de su aventura. Este camino tiene un inicio y tiene un final, generalmente el mismo, doméstico, cotidiano, en un movimiento circular en el que se regresa al punto de partida, con la salvedad de que no es el mismo individuo quien regresa. Puede que el héroe manifieste

explícitamente su intención de alcanzar algún objetivo concreto (material o no: salvar al mundo o rescatar a la chica, alcanzar reconocimiento, encontrar algún ser, algún objeto o algún conocimiento, resolver un enigma o alcanzar algún bien) y para ello se ve lanzado a recorrer un camino cuyo final es el logro de lo perseguido. Pero también puede ocurrir que accidentalmente se vea obligado a recorrer ese camino sin que exista un objetivo previo. En cualquier caso, lo importante es el itinerario recorrido, la aventura, donde, a través de múltiples y arriesgadas pruebas, obtendrá quizá lo buscado, pero siempre experiencia y conocimiento. Y es ese conocimiento el que transforma al individuo, el que hace que la persona que partió y la que vuelve ya no sean la misma. El itinerario es el espacio de la aventura por oposición al *espacio doméstico*, el lugar de la no-aventura, de la rutina por excelencia, el lugar donde es imposible investirse con los atributos del héroe, donde no es posible realizar pruebas heroicas, donde no existe un camino que nos permita alcanzar experiencia o conocimiento, porque todo es sabido: es el espacio opuesto a la narración. Por eso el héroe abandona el espacio doméstico, espacio aislado del tiempo, porque nada ocurre en él que no sea previsible, no hay movimiento, y se lanza al camino para lograr una trayectoria vital que confirme o cambie una identidad estancada. Y sin embargo, si el héroe supera las pruebas, vuelve (como Ulises) al hogar, principio y fin de su aventura, donde, tal vez ni siquiera sea reconocido o haya sido olvidado. Un hogar que, por su inmovilidad espacial y temporal pueda ser considerado, como antes apuntábamos, como una especie de muerte: el héroe vuelve a casa para morir (metafóricamente o no) entre los suyos, pero pidiendo el reconocimiento de su nueva identidad. Cuando esta nueva identidad ha sido domésticamente reconocida se cierra la posibilidad de continuación narrativa.³

d) En la aventura *siempre está presente la muerte*: la muerte es lo desafiado. Es precisamente el protagonismo de la muerte lo que diferencia a la aventura del juego, o bien lo que convierte ciertos juegos en aventuras. Pero, ¿qué es la muerte en la narración épica? El héroe puede

efectivamente perder la vida en su recorrido, al enfrentarse a las pruebas correspondientes y, tal vez, sea precisamente esa muerte la que lo invista con los atributos del héroe. Pero hay otra posibilidad y es que puede ocurrir que el héroe considere que la rutina, lo cotidiano, la falta de riesgo, son una forma de no-vida, de muerte, y que sea precisamente su intento de huida lo que de origen al recorrido, a la aventura en busca de la vida.

e) La mirada en la aventura está supeditada al héroe y su trayecto. Acompañamos a éste a lo largo de su recorrido como si se tratara de un pequeño genio que viaja instalado en su hombro. Vemos lo que él ve y podemos casi escuchar sus pensamientos. Compartimos su esfuerzo, sus luchas y dolor y finalmente quisiéramos reconocer en nosotros mismos alguno de aquellos valores positivos que ha desplegado el héroe. El cine pone al servicio de esta actitud una cámara móvil tan libre como la acción del protagonista y un lenguaje cinematográfico que hace posible la identificación del espectador con el héroe. La gratificación que obtiene el espectador reside en la sabiduría y la experiencia que le aporta el héroe en su aventura como en una donación sobrenatural, una enseñanza que nos remonta a los más primitivos ritos en los que lo sobrenatural (dioses, mitos y chamanes intermediarios) se comunicaba con los hombres para transmitirles su conocimiento.

Subversión contemporánea: de la acción a la situación

Las relaciones entre estos elementos cambian ya con la *sitcom*. Los condicionantes técnicos y económicos van a dar lugar a un tipo de ficción que rebaja el aura mítica de acciones y personajes y coloca al espectador en otro lugar y lo gratifica de otra forma. La compleja tecnología en la que se sustenta la televisión hace imposible la autonomía que posee la cámara cinematográfica, por lo que la variedad de escenarios que necesita la aventura se torna ya inviable. Hasta la aparición de los primeros sistemas de edición en los años setenta el tiempo televisivo era el directo, con limitadas posibilidades de intervención. Ante este panorama, el nuevo

género busca formatos y dramas que se adapten a tan estrecho margen técnico y serán el teatro y la comedia de vodevil las fuentes que con el paso del tiempo y con la indispensable evolución darán lugar a un género específico: la *sitcom*.

Si el hogar se presenta en el relato clásico como el punto de referencia constante, añorado, recordado y deseado como meta final, pero elidido en cuanto no conocemos más que someramente la vida el héroe en ese antes y después del cuerpo principal de la aventura, en los relatos producidos específicamente para la televisión la tendencia es la contraria: el hogar se constituye en el territorio por excelencia de la ficción desde los orígenes de los dramas televisivos de los años cincuenta.

El espacio abierto e indefinido, el camino de la narración clásica se cambia por un espacio doméstico en el que los personajes y las acciones que desempeñan tienen el atractivo de lo conocido, de lo ya visto, de lo sabido, porque precisamente lo que se trata de evitar es el cambio. Estamos ante personajes perfectamente reconocibles porque son únicamente la encarnación de sus atributos, héroes sin acción, donde lo importante es la reiteración de sus comportamientos, cómo van a reaccionar en cada momento, ante cada situación: siempre igual.

Este estatismo espaciotemporal impide radicalmente el itinerario del héroe: no hay camino que recorrer porque estamos siempre en el mismo punto del espacio y del tiempo, no puede haber conocimiento porque no hay cambio; no hay un final porque no hay trayecto, el principio y el final se confunden; no hay regreso al hogar porque nunca se salió de él.

La épica clásica ofrecía personajes que personificaban virtudes, comportamientos y valores que se proponían como *exempla* para la sociedad, tenían una función ética. En algún momento llegábamos a identificarnos con ellos, o al menos aprendíamos de forma vicaria con sus aventuras: todos hemos querido ser de alguna forma el espadachín justiciero, el pirata generoso, el príncipe valiente, el aventurero sin miedo y todos de alguna forma hemos aprendido con ellos, o a través de ellos, lo que era la justicia, la generosidad, el ingenio, el valor.

Este nuevo tipo de relato no presenta al héroe clásico ni siquiera al héroe ambiguo, descreído y un tanto cínico de la modernidad sino que lo que se nos propone es el tipo corriente, la persona devenida en personaje, alguien cotidiano, alguien como nosotros, al que le ocurren las mismas cosas y que reacciona de manera similar a como nosotros lo haríamos en parecidas situaciones.

La *sitcom* o comedia de situación toma como constante un grupo de personajes y unos escenarios. Las tramas son débiles comparadas con la gran narrativa propia del cine. La necesidad de la continuación a la que obliga la serialidad hace bascular el proceso dramático del trabajo con la experiencia a los atributos de los personajes, y de la acción como motor del héroe a la reacción de personajes cotidianos frente a situaciones cercanas a la vida cotidiana, casi siempre en tono humorístico.

Si el héroe actúa sobre un espacio y tiempo a través de un trayecto físico externo y un trayecto moral y emotivo interno que le hace saldar la aventura con un cambio, es decir con una experiencia, en la comedia de situación cambio, acción y trayecto desaparecen. Los personajes no pueden cambiar porque alterarían el planteamiento de la comedia y de los escenarios, estos deben de permanecer inmutables porque el presupuesto no podría permitir construir decorados nuevos para cada episodio. Así el espacio se convierte en un condicionante narrativo. La trama se transmuta en situación, pequeño conflicto que hace reaccionar a los personajes con su habitual repertorio de respuestas, gags, chistes verbales, etc. es decir, los atributos que les caracterizan como personajes singulares.

La *sitcom* se construye como un planteamiento de relaciones entre personajes singulares, que predicen un tono o una visión más o menos original de un tema. Los guionistas y productores de una *sitcom* saben que, más que tramas y conflictos poderosos, la base de una telecomedia son unos personajes bien caracterizados, a los que adecuar actores con carisma, dentro de una red de relaciones bien coordinada. El espectador asiste a una telecomedia como el buen compañero que se reúne una y otra vez

con amigos que conoce, un grupo donde nada va a cambiar, revelar sorpresas ni poner en cuestión las bases de la relación. Los sucesos, las situaciones que mueven la ficción son externos y provocan la reacción, más que la acción de los protagonistas, todo ello con el fin no de alterar o cambiar un estado, ni descubrir algún sentimiento recóndito, sino de volver a exteriorizar lo conocido: la forma de ser de esos personajes (sus maneras que provocan la risa y la complicidad) y el mensaje final que predica constantemente la *sitcom* y es lo que se obtiene como saldo del episodio, no la experiencia sino la repetición constante de un tema con mensajes positivistas y convencionales del estilo: es posible la convivencia aún entre personas dispares (*Doctor en Alaska*) o podemos ser buenos padres aunque seamos estúpidos o fracasados (*Los Simpson*).

La imposibilidad del cambio en los personajes anula por completo la capacidad de aprendizaje, de experiencia y por lo tanto ésta no se ofrece como saldo final al espectador, no hay “mensaje” ni marco de valores que aprender, como sucedía con el héroe. El espectador busca una identificación con personajes semejantes en actitudes y perfil social. La serie y la situación tienen de valores positivos a estos personajes y el drama en el que se insertan. De esta forma lo que el espectador consigue con su fidelidad como público es una revalorización de sí mismo, un refuerzo a su vida, sus costumbres, sus creencias, etc.

¿Y qué ocurre con la muerte, ese otro elemento fundamental en la narración clásica? El héroe podía morir tras ver cumplida su misión, tras llegar al fin de su hazaña, no sin antes dejar claro la enseñanza que su acción debe transmitir: la muerte se encuentra omitida, el héroe como cualquier dios desaparece de escena y regresa o ingresa en el olimpo mítico. En la *sitcom* no puede haber muerte porque al igualarnos nosotros como espectadores con sus protagonistas la muerte de ellos implicaría nuestra propia muerte como espectadores, sería un corte sin balance positivo, equivaldría a una simple interrupción de la emisión.

Realismo fin de siglo: hacia la mirada omnipotente

La tecnología audiovisual de los años setenta puso al alcance de artistas y aficionados las primeras cámaras de vídeo para uso doméstico. Dejaron de ser pesados y costosos artefactos que sólo se utilizaban en el terreno profesional. Reducidas en dimensiones y asequibles económicamente, salieron a la calle para otros usos ajenos al ámbito televisivo. Uno de ellos es el circuito cerrado de televisión que se generalizó en centros educativos, culturales, empresariales, etc. La miniaturización de las cámaras permitió que se utilizarán bajo un nuevo uso heredado del circuito cerrado: la *videovigilancia*. Bancos, locales, centros oficiales, calles y carreteras se han llenado de cámaras. Nos hemos acostumbrado a convivir con este ojo omnipotente y no sólo a ser mirados sino también a mirar. Y este es un factor fundamental para entender el cambio hacia una nueva actitud en el espectador que sustenta la atracción del *reality*.

Cuando miramos la pantalla cinematográfica o televisiva para contemplar una ficción quedamos seducidos por los hábiles mecanismos del drama que con su intriga, el poder de identificación con los protagonistas, etc. atrapan nuestra atención. Sin embargo en el *reality* lo observado carece, de forma calculada por los autores, de la construcción artificiosa y seductora de la ficción. La realidad en su estado más cotidiano deviene en objeto de interés gracias a que el hecho de nuestra observación nos eleva a un rango de poder sobre lo observado. Mirar a los demás con el deseo de revelar secretos que ocultan y no ser descubiertos por ello es una de las pasiones más antiguas del hombre. Mirar entre los visillos al vecino de enfrente intentado descubrir en sus actos cotidianos un algo de extraordinario, y si es posible censurable, es un pequeño pecado común. Nuestra mirada no es neutra ni meramente registradora como la cámara que da fe de los clientes que pasan por un cajero automático o de los coches que se agolpan en un cruce en hora punta. Miramos buscando penetrar la apariencia de la realidad, urdir tramas con las acciones inconexas de los

observados, en una palabra, nuestra mirada aplica un deseo narrativo.

Lo que los realizadores de los *realities* ofrecen al espectador es convertirse en mirones privilegiados ya que otorgan el poder de observar cualquier espacio y en cualquier momento. El realizador tradicional construye el espacio dirigiendo la mirada con la cámara. Aquí la realización parece inexistente gracias a la sensación de que no hay dirección y por reacción campo oculto sino que todo es visible.

Ciertos formatos del *reality show* nos ofrecen una mirada permanente sobre un espacio acotado, generalmente una casa compartida por unos seres extraídos de la realidad, ya ni siquiera personajes con atributos cercanos a nosotros, a nuestra cotidianeidad, son ciudadanos con nombres y apellidos reales. No han sido seleccionados precisamente por su carácter heroico, bien sea por haber realizado acciones que les avalan o por atributos dignos de un héroe. Tampoco podrían representar lo que llamamos estereotipos del hombre de la calle. Muchos de ellos ni son atractivos físicamente, se expresan verbalmente con dificultad, no saben moverse o no tienen gracia dialogando.

Estos personajes, seguiremos llamándolos así por convención aunque su caracterización dista cada vez más de lo que entendemos como agentes de un drama, se mueven por el espacio cerrado de la casa y sus alrededores (patio, piscina, etc.) sin aparente motivación, sin casi objeto ni conflicto, su móvil no es otro que el del común de los espectadores: levantarse, ir al baño, cocinar, lavarse la ropa, etc. en una palabra vivir. Y para ello los productores y técnicos del programa han desplegado una infraestructura tecnológica de cámaras que situadas estratégicamente nos permiten observarlos en cualquier rincón de su cómoda cárcel. Pero el alcance de la mirada no sólo es físico sino también temporal. El *reality* dinamita las largamente consolidadas estructuras temporales de la ficción: los actos dramáticos del cine y el teatro, el *tempo* del *gag* con su juego de réplicas y contrarréplicas que es la base del éxito de muchas *sitcom*, las pausas en momentos de tensión que elevan el interés de la acción, etc. Todo ello queda suspendido por una retrasmisión que suministra acciones

cotidianas sin casi estructura dramática, sin tensión, sin ritmo. Y, además, en ocasiones durante 24 horas al día.

Los protagonistas de los *realitys* son gente real, de la que, a veces, llegamos a saber más que de los que nos rodean en nuestro entorno. En estos formatos, más o menos híbridos, a los que denominamos *televerdad* o *telerealidad*, se plantea la recuperación de la mirada omnisciente del relato decimonónico, nos convertimos en el ojo que todo lo ve (espacio) en todo momento (tiempo). Desaparece el tiempo de la representación para dejar paso (aparentemente) a un tiempo real en el que evolucionan seres (aparentemente) reales. El carácter realista de la emisión produce la impresión de que el programa es meramente un “espejo” que muestra directamente lo real, que el programa abre las ventanas de la casa para que el espectador pueda ver lo que allí ocurre tal cual sucede⁴.

vedado: el poder de la mirada sobre la realidad y en cierta forma el control de la muerte.

Retomando la red de factores mencionada arriba podemos concluir señalando la evolución de cada uno de sus componentes:

a) Del héroe al individuo real. Los dioses dejaron de ser los protagonistas de los relatos ejemplares de la ficción. De ahí pasaron a ser mortales dignos de cariño, comprensión y afecto, aunque fueran mezquinos y calvos o con kilos demás; eran los individuos tipo con los mismos defectos que nosotros, un espejo, en definitiva, en el que mirarnos y reafirmarnos. Y los protagonistas del *reality* pierden su carácter tipificador y ya son seres reales, con nombres y apellidos, no representan clases sociales ni prototipos familiares, no tienen atributos singulares, se les reduce a su mera condición biológica: seres que viven, comen, duermen, interactúan, pelean y mueren.

GENERO	PERSONAJE	TIEMPO	ESPACIO	ESPECTADOR
Narración clásica	Héroe. Cercano a los dioses.	La lucha contra el tiempo es un triunfo sobre la muerte.	Enigma o laberinto que esconde la sabiduría.	Se encuentra por debajo del héroe.
Sitcom	Personajes prototipo, cercanos al espectador.	El formato seriado suspende el tiempo. No hay final ni muerte.	Espacio sin enigma ni conocimiento. Es el hogar conocido.	A la misma altura que los personajes.
Reality	Personajes reales sin virtudes ni atractivo.	Tiempo permanente. El espectador elige la muerte o salvación simbólica de los protagonistas.	Contenedor. No representa nada reconocible.	Por encima de los protagonistas, los observa y domina.

Conversión del espectador en héroe: el *reality*

De lo expuesto hasta ahora se puede deducir que el *reality* es, desde un punto de vista dramático, muy banal, y en su puesta en escena retrocede a una televisión primitiva que ignora los depurados recursos del montaje y el manejo temporal por el que habían luchado durante largo tiempo los realizadores televisivos. Lo que el *reality* ha restado al drama narrativo clásico y a la telecomedia de fuerza narrativa lo compensa otorgando por primera vez al espectador algo que hasta ahora cualquier programa de ficción le tenía

b) Del espacio y la mirada como continuo del drama al contenedor de vida. El laberinto como arquitectura de un enigma con sus recorridos falsos y sus obstáculos y trampas es uno de los espacios modélicos y más antiguos de la ficción. El devenir que supone la exploración de este espacio se congela en la *sitcom*, no hay nada que explorar porque el territorio es conocido, podríamos cerrar los ojos y reconstruir el escenario donde se mueven los personajes como en nuestra propia casa andamos a oscuras y encontramos sin problemas la llave de la luz. La casa, el bar, la oficina, son los espacios sin misterio, sin conflicto, tan acogedores y poco peligrosos

como pretendemos que sea nuestra casa. En el *reality* los personajes viven en contenedores. Su espacio muchas veces es artificial, no pretende reproducir un lugar habitual, ni las habitaciones o salones están personalizados, sólo se disponen y articulan en función de las necesidades vitales: dormitorios, cocina, baños, etc. Este diseño redundante en la sensación de experimento y laboratorio que tienen este tipo de programas. El espacio ahora no es narrativo ni cotidiano, es transparente. Los antecedentes de la casa transparente y el deseo de mirar a través de las paredes es un viejo sueño de la cultura occidental.

Ya en la literatura española de principios del siglo XVII podemos encontrar un claro antecedente en *El diablo cojuelo*, Vélez de Guevara. En esta sátira social, el diablo lleva al estudiante a un vuelo por la ciudad que le permite ver (sólo ver, no actuar sobre ellos) los interiores y las vidas de los vecinos de Madrid, poniendo al descubierto y criticando los vicios, miserias y engaños generales de la sociedad del momento.

La arquitectura se esforzó en el siglo XX por romper el modelo clásico y llegar a una fórmula pura que convirtiera el diseño en una simple combinatoria de módulos básicos habitables. La progresiva incorporación de materiales como el cristal y el aligeramiento de las estructuras hicieron que el sueño de una casa libre de divisiones interiores pudiera dar lugar a un espacio diáfano con grandes ventanales, es decir a una casa transparente.

Esta labor de la arquitectura se ve correspondida en el tiempo por la que ejerció la pintura con la muerte de la hegemonía de la perspectiva clásica. El cubismo y las vanguardias buscaron la posibilidad de contemplar la realidad desde varias perspectivas para establecer un diálogo entre formas y espacios que aportaran una nueva visión de la realidad. La tecnología fotográfica y televisiva vino a potenciar este deseo que culmina con esa red de cámaras de la videovigilancia que da luz a un ojo poderoso gracias a la multiplicidad de la visión.

c) La muerte en manos del espectador. Decíamos que el espectador asistía a las aventuras del héroe y a su mensaje como fieles ante un rito religioso. Mirábamos a los héroes **desde abajo**, porque tras su muerte ascendían al cielo. Y nosotros quedábamos en la tierra

imbuidos de su gracia. A los personajes de la *sitcom* los miramos **cara a cara**, de frente, son el nosotros de la realidad, y a los que participan en un *reality* los miramos **desde arriba**, son demasiado vulgares para que les consideremos nuestros semejantes, los observamos como si fuéramos los artífices de un experimento antropológico⁵, como cobayas en un laboratorio, más aún, con la misma superioridad y curiosidad de niño ante la boca de un hormiguero que, sabedor de su poder vacía una botellita de agua en la entrada y observa sus efectos.

Las nuevas tecnologías se alían para aumentar el poder de la mirada y gracias a dispositivos como el teléfono móvil decidimos el destino de sus vidas. La muerte, inherente a toda aventura, tiene en este tipo de narración una forma muy distinta a la del héroe épico: es el espectador quien, actuando como demiurgo, decide la vida y la muerte de los personajes, es decir, decide quién debe abandonar el relato con una simple llamada telefónica. Pero lo paradójico es que, para el individuo real que se ha convertido en personaje, esa muerte es el comienzo de una vida diferente, igual que ocurría en el caso del héroe clásico. No es una muerte real evidentemente, pero tampoco la muerte metafórica de volver a la cotidianeidad, al anonimato, ya imposible. El camino empieza en el final del relato, porque se inicia un nuevo itinerario vital en el que el individuo ya es personaje, ya es héroe y, manteniendo sus atributos, comienza a recorrer el camino. Y el olimpo en el que ingresa no es un cielo intemporal del que emanan todo tipo de virtudes y valores, es el terrenal mundo mediático, los otros programas a los que asistirá, ya como invitado o como tertuliano en nómina, como cronista cuya voz ya es legítima. Le permitimos por lo tanto, eso que antes se llamaba el salto a la fama.

El espectador entonces ha dejado de ser el miembro de un grupo que asiste a un ritual dramático en el que conecta con los dioses para convertirse en un solitario dios en el salón de su casa que, gracias al poder de la mirada y su móvil, decide sobre la realidad de unos personajes reales, con un cierto grado de estremecimiento y con el placer que supone jugar con un destino que no es el propio. Con el *reality* la épica desaparece. Lo que el *reality* nos ofrece cómodamente en el sillón de casa es la sensación de poder sobre la realidad.

Bibliografía

Abril, G.: “La televisión hiperrealista” *C.I.C.*, nº 1, 1995.

Aladro, E.: “De la telenovela a la televigilancia. “Gran Hermano” y la nueva era del perspectivismo relacional en televisión” *C.I.C.*, nº 5, 2002.

Berciano, R.: (1999). *La comedia enlatada. De Lucille Ball a Los Simpson*, Barcelona, Ed. Gedisa.

Bou, N. & Perez, X.: (2000) *El tiempo del héroe*, Barcelona, Ed. Paidós.

Bueno, G.: *Televisión: Apariencia y verdad*, Barcelona, Gedisa, 2000.

Castañares, W.: “Géneros realistas en televisión: los reality shows”, *C.I.C.*, nº 1, 1995.

Castañares, W.: “Nuevas formas de ver, nuevas formas de ser: el hiperrealismo televisivo”, *Revista de Occidente*, 170-171, 1995.

Mondelo, E. y Gaitán J. A.: “La función social de la televerdad”, *Telos*, nº 53, Madrid, octubre-diciembre 2002.

Rank, O.: (1991) *El mito del nacimiento del héroe*, Barcelona, Ed. Paidós.

Savater, F.: (1992) *La tarea del héroe*, Barcelona, Ed. Destino.

¹ Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.

² Una forma de referirnos a este fenómeno es denominarlo “efecto salpicadura”, puesto que se expande por toda la programación de la cadena que lo emite. Algunos teóricos del medio van más allá y hablan de “*killer formats*”, llegando a plantearse que la onda expansiva es tan potente que no sólo contamina sino que asesina el resto de la programación de la cadena que emite el programa que deja de tener entidad por sí misma y depende absolutamente del reality.

³ Podemos señalar como excepción los cuentos populares rusos, donde las historias de princesas salvadas por héroes tienen en muchos casos continuación en el desarrollo de su vida doméstica.

⁴ Por ejemplo, Gran Hermano muestra acciones y situaciones que no podríamos calificar como reales puesto que no existirían fuera del medio, pero tampoco podríamos calificarlas como ficción porque ocurren en la realidad y, sobre todo, porque están protagonizadas por personas que existen en la vida real. Son acontecimientos generados, contruidos por el medio, pero con apariencia de realidad porque están protagonizados por sujetos comunes y porque (aparentemente) no existe nadie detrás que los dirija, nadie crea el relato porque este se va creando solo (aparentemente) ante la vista de todos.

⁵ Este es quizá el argumento que más se ha manejado para justificar Gran Hermano, y también el más contestado y criticado.