

El espectáculo de la aniquilación: *Gran Hermano* y *El juego del calamar* [Reseña]

The extermination show: Big Brother and Squid Game [Review]

Fechas | En edición: 24/09/2024 - Publicación final: 01/01/2025

Dr. Raúl RODRÍGUEZ-FERRÁNDIZ

Universidad de Alicante, España. r.rodriguez@ua.es
<https://orcid.org/0000-0003-1341-255X>

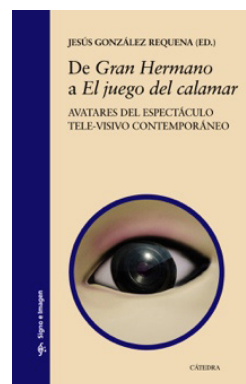
De Gran Hermano a El juego del calamar: Avatares del espectáculo televisivo contemporáneo

Editor: J. GONZÁLEZ REQUENA

Editorial Cátedra, 2024. Madrid.

398 páginas

ISBN: 978-84-376-4746-3



Resumen

El libro *De Gran Hermano a El juego del calamar* explora las relaciones entre ambas producciones televisivas seriales, una de telerrealidad y la otra de ficción, y descubre sus afinidades. Se analiza con detalle minucioso la mecánica de las competiciones que ponen en escena ambas y se llega a conclusiones sobre el estatuto del espectáculo y del juego en la sociedad contemporánea. Además se dedican estudios monográficos a otras series y filmes que ponen en juego los mismos mimbres narrativos: la vigilancia y la intimidad destruida, la competición, la eliminación o el exterminio físico y el goce que procura su contemplación. Una aproximación estimulante y llena de sugerencias no solo para quienes han seguido ambos programas, sino para docentes y estudiantes de títulos de Comunicación, Sociología y Ciencia Política.

Palabras clave

Gran Hermano, El juego del calamar, vigilancia, exterminio, espectáculo, juego, goce

Abstract

The book *From Big Brother to The Squid Game* explores the relationship between both serial television productions, one a reality show and the other a fiction series, and highlights their affinities. The mechanics of the competitions which stage both are analysed in detail and conclusions are drawn about the status of spectacle and play in contemporary society. Monographic studies are also devoted to other series and films that bring into play the same narrative ingredients: surveillance and destroyed intimacy, competition, elimination or extermination and the enjoyment they provide. An extremely stimulating approach not only for those who have followed both programmes, but also for academics and students of Communication, Sociology and Political Science.

Keywords

Big Brother, The Squid Game, surveillance, extermination, show, game, enjoyment

1. Introducción

Raymond Williams escribió un libro iluminador y casi profético en 1975, que llamó *Televisión: tecnología y forma cultural*. En él identificaba y describía fenómenos que estaban solo apuntándose, y que no se consolidarían en las parrillas de todo el mundo hasta la década de los ochenta: la autorreferencialidad, la hibridación de contenidos, el flujo planificado, la participación de la audiencia, todo aquello que sería llamado la neotelevisión.

Un cuarto de siglo después, con el cambio de siglo y milenio, *Gran Hermano* supuso un hito no solo en España, sino en prácticamente todo el mundo. En cierto modo vino a ser como la guinda del pastel neotelevisivo: un programa sobre unos tipos del común encerrados en una casa, casi reflejando la nuestra propia del otro lado de la pantalla (una aparente banalidad doméstica a la que se inyectaba narratividad en el montaje y el comentario), unos tipos que se asomaban a la cadena casi a todas horas, colonizando espacios distintos e hilvanando con ello toda su programación, sea en la casa como texto o en su paratexto (el plató con expulsados, familiares, parejas, damnificados...), que aparecían incluso en los telediarios de la cadena, en los magazines, en las tertulias, y más allá de la caja, en la radio, la prensa rosa, la red y luego las redes sociales: un transmedia *avant la lettre*. Unos tipos por los que, además, había que votar desde nuestros hogares para expulsarles del suyo y permitir que el concurso siguiera adelante con nuestro concurso. *Gran Hermano* fue una revolución tranquila, en cierto modo esperable, pero que resultó, en España desde luego, más longeva de lo que nadie quizá hubiera imaginado. De hecho, y después de un conato de cierre definitivo por agotamiento en 2017 y un barbecho de siete años, el programa ha resucitado en 2024 y aborda su decimonovena temporada a la escritura de estas líneas.

El juego del calamar fue una serie de ficción surcoreana de 2021, un éxito mundial que Netflix llevó a cientos de millones de hogares, y del que ya anuncia una segunda temporada a estrenar a finales de 2024. Un relato de extrema violencia no tanto por las ejecuciones sumarias y la lucha por la supervivencia a costa de la aniquilación del otro, lo cual es moneda común en géneros como el bélico, sino porque su desencadenante era la deuda, la codicia y la pasión por el juego en una sociedad próspera, en paz y relativamente munificente con el necesitado, una sociedad como la nuestra a día de hoy.

El libro *De Gran Hermano a El juego del calamar*, coordinado por el profesor de la Universidad Complutense Jesús González Requena y publicado en la colección "Signo e imagen" de Cátedra, explora precisamente la vinculación entre aquel concurso de telerrealidad, cuyas ediciones se acompañaron casi a los años del nuevo milenio (el 2000 fue el Año I de *GH*...) y la serie surcoreana. La idea es que la serie lleva hasta sus últimas consecuencias, dentro de la ficción -no podría hacerlo como telerrealidad, por razones legales y penales-, lo que el concurso plantea como competición incruenta: el espectáculo del exterminio de los rivales en sucesivas rondas cada vez más selectivas -solo puede quedar uno- y el placer hipnótico que experimentamos los telespectadores, que queremos más y más escabechina.

El libro se divide en tres partes, más una introducción y un epílogo a cargo del coordinador. La primera de esas grandes partes aborda el fenómeno *Gran Hermano* (Telecinco, 2000-) como formato televisivo, con las declaraciones programáticas de sus conductores -Mercedes Milá sobre todo-, con sus reglas -el encierro, el aislamiento mediático del exterior, la promiscuidad, la absoluta visibilidad, la confesión (la delación, en realidad)- y con los avatares de su evolución en las casi dos décadas de emisiones, todo ello en estudios muy concienzudos y documentados de Jesús González Requena y Eva Hernández Martínez. En segundo lugar se expone y analiza la serie *El juego del calamar* (Netflix, 2021), prueba a prueba y episodio a episodio, de nuevo a cargo del coordinador del volumen junto a Lorenzo Torres Hortelano en este caso.

Y finalmente se tratan, en una decena de capítulos de autores distintos, estudios monográficos sobre otras series (*Perdidos*, *Nine perfect strangers*, *Black Mirror*, *3%*, *Pánico*, *Alice in Borderland*) y filmes (*Battle Royale*, *El show de Truman* y el subgénero cinematográfico de las pruebas letales entre competidores). La selección es muy pertinente, porque se trata de relatos que tratan alguno o varios de los ejes temáticos que anudan *GH* y *EJDC*: la vigilancia implacable, la intimidad destruida (o, tanto da, escenificada, pues dirigida bien a los otros concursantes, bien a los vigilantes, o a ambos), la supervivencia que exige la aniquilación del otro, siendo ambas -supervivencia y aniquilación- precisamente los objetos y los productos de aquella vigilancia. Sin olvidar la complacencia del telespectador en ser ese vigilante, sea directamente o por personas interpuestas: esos VIP superricos que financian el espectáculo para combatir su aburrimiento en *EJDC*, como hacían los césares en el circo romano con los gladiadores.

En todo ello hay, como muy bien apunta González Requena, un aroma totalitario. No es la menor de las sugerencias extremadamente estimulantes del libro la que nos hace reparar en el origen de nuestro placer, que muchos habrán llegado a pensar que era culpable (por razones distintas, quizá más estéticas en *GH* y más éticas en *El juego*, seguramente). Otra virtud, a la que nos tiene

acostumbrados el coordinador del volumen, es el detalle minucioso y perspicaz del análisis audiovisual, con abundantes fotogramas extraídos de los dos programas que ilustran ese análisis. Y que se extiende a todos y cada uno de los capítulos del libro, en los que se desmenuza la trama y la urdimbre de los textos audiovisuales, sean cinematográficos o televisivos.

Hemos empezado por Williams, quien hablaba de la TV como tecnología y como forma cultural, en la inextricable juntura de ambas dimensiones. Una pregunta que suscita el libro, a mi juicio es, ¿cuál es, a día de hoy, la tecnología y la forma cultural de nuestros consumos audiovisuales? Sin duda la TV y el televisor mismo han quedado relegados, o más bien absorbidos, por Internet y el móvil, respectivamente. Pero hay una continuidad en los espectáculos que nos atrapan, ahora como a principios de siglo. Seguimos embrujados por el espectáculo de otros ofreciéndonos su intimidad, y destruyéndola por tanto, y nos vemos impelidos a hacer lo mismo, porque si no nos sentimos *fuera de juego*.

El *instagramming* y el *streaming* al que se someten en su día a día millones de personas en sus redes sociales equivale al *Veinticuatro horas*, ese "bruto" o master de *GH*, con la diferencia de que no hace falta haber sido seleccionado ni padecer un encierro ni concursar por un premio, salvo el de nuestra vanidad, sometida a métricas: nos entregamos alegremente a la vigilancia de otros por gusto, es decir, por un puñado de likes (y lo llamamos *compartir*: otra acepción que incorporar al diccionario de la neolengua...). Que vigilar y ser vigilados se vuelvan reversibles quizá nos parezca un triunfo democrático, pero en cierto modo es una continuidad totalitaria por otros medios, más *soft*, travestida de curiosidad y de competición por el *sharing*, *liking* y *friending*.

Lo explicó muy bien David Runciman en *Así termina la democracia*:

La pesadilla orwelliana consiste en estar sometidos a un escrutinio que hace toda ocultación inútil porque no hay donde esconderse. La vigilancia digital, sin embargo, hace que ocultarse sea inútil porque cuesta demasiado distinguirla de la búsqueda de verdaderos conocimientos. No es nuestra pasividad lo que nos delata, sino nuestra curiosidad. Siempre que acudimos a internet a desenterrar nueva información para nosotros, terminamos entregando más información sobre nosotros mismos a toda clase de actores interesados en ella (2019: 129).

La no reversibilidad de la vigilancia, que vemos representada en *GH* y en *EJDC*, era una de las palancas de los totalitarismos. Mejor dicho: el poder totalitario encajaba las vigilancias como *matrioshkas*, de manera que el rango más alto es el de aquel no sometido a ninguna vigilancia y sin embargo recibiendo informes de todos los vigilantes escalonados. El libro que nos ocupa nos recuerda que el placer de vigilar y hasta el de sentirse vigilado persisten como juego en sociedades democráticas. Vigilar no está orientado solo a controlar, evaluar y en su momento castigar o premiar, no puede ser explicado en el marco de un estricto racionalismo utilitarista, sino que también provee goce: su parte maldita.

Referencias

Runciman, D. (2019). *Así termina la democracia*. Paidós.

Williams, R. (2012). *Televisión: tecnología y forma cultural*. Paidós.