

## **Sota pressió: anàlisi de l'efecte de realitat en la telerealitat**

*Under pressure: an analysis of the "real" effect  
in reality television*

**Mercè Oliva**

Professora visitant del Departament de Comunicació  
de la Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.  
*merce.oliva@upf.edu*

## **Sota pressió: anàlisi de l'efecte de realitat en la telerealitat**

*Under pressure: an analysis of the "real" effect in reality television*

### **RESUM:**

En el present article es repassa la història de la telerealitat en els països occidentals i l'Estat espanyol. L'objectiu és identificar els elements estructurals d'aquest macrogènere i entendre com es construeix l'efecte de realitat en el qual es basa. L'anàlisi conclou que la telerealitat ha evolucionat des de la documentació d'una realitat externa i preexistent a la construcció d'entorns artificials amb l'objectiu de generar en els participants emocions i reaccions incontrolables. D'aquesta manera, aquests programes reivindiquen la indexicalitat de la imatge a la vegada que s'aparten de la representació del món històric. Finalment, l'article proposa la simulació (representació d'un sistema) com un concepte que permet entendre les relacions que mantenen telerealitat i realitat.

### **PARAULES CLAU:**

telerealitat, efecte de realitat, història, llenguatge audiovisual, narrativa audiovisual, simulació.



## **Under pressure: an analysis of the "real" effect in reality television**

*Sota pressió: anàlisi de l'efecte de realitat en la telerealitat*

### **ABSTRACT:**

This paper summarises the history of reality TV in western countries and Spain. The purpose of this paper is to identify the key features of this television genre and understand how the "reality" on which it is based is constructed. The analysis reveals that reality TV has evolved from programmes that represent a pre-existing and external reality to programmes that create an artificial environment in order to cause uncontrollable emotions and reactions in the participants. Thus, these programmes emphasise the indexicality of the image and, at the same time, ignore the historical world. Finally, this paper suggests simulation (representation of a system) as a useful concept in order to understand the connection that reality TV establishes with reality.

### **KEYWORDS:**

reality TV, real effect, media history, audiovisual language, audiovisual narrative, simulation.

## 1. Introducció: objecte d'estudi i objectius de la recerca

Sovint quan es parla de nous formats televisius s'inclou en aquesta categoria la telerealitat. Tot i que ja té una llarga història i s'ha convertit en un fenomen consolidat a les graelles televisives dels països occidentals, la constant reinvençió, hibridació i mutació dels formats de la telerealitat situen aquest macrogènere dins l'àmbit de la innovació televisiva.

Aquest article té com a objectiu identificar les claus estructurals de la telerealitat, prestant especial atenció a l'efecte de realitat<sup>1</sup> mitjançant el qual aquest macrogènere reivindica tenir una relació privilegiada amb la realitat. Per assolir aquest objectiu, en primer lloc es repassarà la història de la telerealitat des del seu naixement fins a l'actualitat en els països occidentals (especialment en l'àmbit anglosaxó) i l'Estat espanyol, prestant especial atenció a les característiques textuais dels programes (tant pel que fa a la forma com als continguts). En segon lloc, s'assenyalaran els trets recurrents d'aquests programes.

Aquest treball s'emmarca en el context metodològic de l'anàlisi textual. És a dir, entendrem l'obra audiovisual (en aquest cas els programes televisius) com un text, una construcció discursiva que treballa a partir de material simbòlic, obeeix regles de composició específiques i produeix determinats efectes de sentit (Casetti i Di Chio, 1999: 249). A partir de l'anàlisi del llenguatge i la narrativa audiovisual identificarem les instruccions de lectura del text, la *intentio operis* a la qual es referia Umberto Eco (1992: 29-32), és a dir, com un text vol ser llegit i com limita la seva polisèmia (Fiske, 1999: 1). L'anàlisi de text és una perspectiva que manté la seva vigència, tot i que darrerament ha perdut acceptació a causa del poder assignat al receptor en el procés de descodificació d'una obra.<sup>2</sup> Al cap i a la fi, és el text el que genera i emmarca les interpretacions de l'espectador, de manera que no hem d'oblidar la seva responsabilitat en relació amb els significats transmesos.

El present article parteix d'una investigació duta a terme com a tesi doctoral i presentada en el Departament de Comunicació de la Universitat Pompeu Fabra el setembre de 2010 (Oliva, 2010). Aquí se sintetitzen alguns dels continguts i resultats d'aquest treball.

## 2. La telerealitat: definició i història

### 2.1. Què és la telerealitat?

La *telerealitat* és un gènere difícil de definir i delimitar a causa del seu caràcter híbrid i la seva contínua i ràpida evolució, cosa que fa que sota aquest terme sovint s'englobin programes molt dispars i que diferents autors, depenent del moment en el qual escriuen, identifiquin com a telerealitat uns programes o uns altres (Holmes i Jermyn, 2004: 1-8).

Ara bé, resulta imprescindible confeccionar una primera definició que serveixi com a punt de partida. Així, definirem la *telereialitat* com un gènere televisiu format per programes protagonitzats habitualment per persones anònimes i que representen uns fets i accions sovint influïts o guiats pel programa, mitjançant les convencions audiovisuals del documental i una estructura narrativa pròpia de la ficció seriadada.

A continuació es resseguirà breument la història de la telereialitat des del seu naixement fins a l'actualitat. Aquest repàs històric s'ha organitzat cronològicament i per etapes. El pas d'una etapa a l'altra el marca l'aparició i expansió de nous subgèneres, a la vegada que els anteriors perden força. Ara bé, això no vol dir que aquests períodes siguin estancs ni que el pas de l'un a l'altre signifiqui la substitució d'uns subgèneres per uns altres, ja que en general s'estableix una certa coexistència.

## 2.2. El naixement de la telereialitat: *crime-time*, *A&E* i *reality shows*

Tot i que podem identificar alguns precedents en les dècades dels seixanta i setanta,<sup>3</sup> la telereialitat neix a finals dels anys vuitanta paral·lelament a Europa i els Estats Units (EUA) com a resposta a la necessitat de trobar formats econòmics que poguessin captar grans audiències en un context de desregulació i multiplicació de canals (vegeu Raphael, 2004; Kilborn, 2003: 24-50; Prado, 2002). Aquests programes es van expandir ràpidament per les televisions públiques i privades dels països occidentals, seguint el cicle de la innovació/repetició/saturació propi dels mitjans de comunicació.

Els primers formats de la telereialitat tenien com a objectiu documentar una realitat preexistent al programa, de manera que es mantenia un vincle amb el món històric (concepte extret de Nichols, 1997). Estem parlant dels programes de *crime-time*, els programes «d'accidents i emergències» (*A&E*)<sup>4</sup> i els *reality shows*.<sup>5</sup>

Els programes de *crime-time* relataven crims reals que havien succeït en un passat recent i que eren actualitzats mitjançant reconstruccions (ficcions en les quals actors desconeguts posaven en escena els fets i en les quals es barrejaven les convencions del reportatge i la ficció) i la narració oral de testimonis i protagonistes. Sovint es demanava la col·laboració ciutadana per aconseguir resoldre els crims, de manera que s'autodefinien com a programes de servei públic (Raphael, 2004). Exemples pioners d'aquest subgènere són *Crimewatch UK* (Regne Unit, BBC1, 1984-actualment), *America's Most Wanted* (EUA, Fox, 1988-2011) i *Unsolved Mysteries* (EUA, NBC, 1987-1997; CBS, 1997-1999; Lifetime, 2001-2002, i Spike TV, 2008-actualment).

Els programes d'*A&E* mostraven esdeveniments fortuïts i dramàtics (accidents, desastres naturals) gravats en el mateix moment en què es produïen per càmeres domèstiques, de videovigilància o de la policia i els equips mèdics (fonts no professionals i externes a la televisió). Així doncs, els esdeveniments es mostraven en present, en el mateix moment que es produïen. Si no es disposava d'imatges, s'uti-

litzaven reconstruccions, moltes vegades interpretades pels mateixos protagonistes dels fets. Les imatges s'intercalaven amb escenes a plató en les quals aquests rememoraven les situacions mostrades i les seves sensacions i sentiments. Exemples d'aquests programes són *Rescue 911* (EUA, CBS, 1989) i *999 Lifesavers* (Regne Unit, BBC1, 1992).

Finalment, els *reality shows* eren programes que es desenvolupaven en platós i en els quals persones anònimes relataven les seves experiències personals (habitualment doloroses o traumàtiques i de caràcter íntim) a un presentador que exercia el paper de confident o terapeuta. Així doncs, es tractava de fets que havien ocorregut en el passat independentment del mitjà televisiu i que eren actualitzats en el plató a través del relat oral dels participants (que no només revivien els fets, sinó també les emocions experimentades). En alguns d'aquests formats el mateix programa influïa en la realitat, propiciant retrobaments. Dos bons exemples de *reality show* són *Stranamore* (Itàlia, Canale 5, 1994-actualment), que té com a objectiu reconstruir relacions sentimentals trencades, i *Bas les masques* (França, France 2, 1992-1996), en el qual persones anònimes i conegudes relataven les seves experiències personals.<sup>6</sup>

En definitiva, aquests tres subgèneres incloïen trets que la telerealitat ha mantingut fins a l'actualitat:

- Estaven protagonitzats per persones anònimes «normals i corrents»;
- donaven forma narrativa i dramatitzaven esdeveniments reals;
- s'interessaven per l'esfera íntima, especialment per aquells esdeveniments espectaculars i dramàtics;
- tot i que centraven la seva atenció a documentar una realitat exterior i preexistent al programa, alguns també intervenien en la realitat.

### 2.3. Els *docusoaps*

En la segona meitat dels anys noranta apareix en la televisió pública britànica un nou subgènere de la telerealitat: els *docusoaps*.<sup>7</sup> Aquests programes relataven la vida quotidiana de persones anònimes (amb especial interès en la seva vida laboral) a través dels codis del documental d'observació (una càmera que no intervé en la realitat representada) i unes estructures narratives de la ficció seriada molt elaborades (personatges i espais recurrents, accions que es desenvolupaven al llarg de diversos capítols, trames paral·leles, *cliffhangers*...). Exemples d'aquests programes són *Children's Hospital* (Regne Unit, BBC1, 1994), centrat en un hospital infantil; *Airport* (Regne Unit, BBC1, 1996-2005), sobre la feina dels treballadors de l'aeroport de Heathrow (Londres); *Vets' School* (BBC1, 1996), que relatava les experiències d'estudiants de veterinària en la seva darrera etapa de formació, i la seva continuació *Vets in Practice* (1997-2002), sobre les seves primeres experiències professionals, o *Driving School* (Regne Unit, BBC1, 1997), centrat en els alumnes d'una autoescola britànica.

Encara que la màxima esplendor dels *docusoaps* es va limitar al Regne Unit i va

durar menys de cinc anys (1996-2000), el format va calar profundament en els codis genèrics de la telerealtat, de manera que la seva fórmula per a donar forma narrativa a fets reals es pot detectar en la majoria de *realities* actuals.

#### **2.4. Els *reality game shows*, la *contrived reality TV* i els *realities* protagonitzats per famosos**

A finals de la dècada dels noranta van aparèixer a Europa dos programes que van tenir un impacte sense precedents en les televisions de tot el món i que van inaugurar el gènere dels *reality game shows*:<sup>8</sup> *Expedition: Robinson* (Suècia, SVT, 1997) i *Big Brother* (Holanda, Veronica, 1999). A *Expedition: Robinson* un grup de persones anònimes era enviat a una illa tropical remota en la qual havien de sobreviure pels seus propis mitjans (pescar, buscar fruita, construir un refugi) i competir entre elles (inicialment formant dos equips i posteriorment de manera individual). Aquest programa adoptava la forma d'una docuserie setmanal emesa en diferit. Cada episodi girava a l'entorn de la quotidianitat dels concursants a l'illa, les proves/competicions i l'expulsió d'un dels concursants mitjançant els vots de la resta de companys, que constituïa el clímax de cada episodi.

Pel que fa a *Big Brother*, un grup de persones anònimes havien de conviure en una casa construïda pel programa i plena de càmeres. Cada dues setmanes s'havien de votar entre elles per a escollir els nominats perquè fossin expulsats pels espectadors, mitjançant votacions telefòniques. Com a novetat, el programa es desenvolupava en directe i les emissions s'expandien al llarg de tot el dia (resums diaris, gales setmanals, comentaris en altres programes)<sup>9</sup> i en altres mitjans (Internet).

Així doncs, aquests dos programes van introduir un canvi important en la telerealtat: ja no es representava una realitat preexistent, sinó que es construïa una situació artificial i es mostraven persones anònimes interactuant-hi «lliurement». Així, l'espai i les regles del programa limitaven i guiaven les accions i emocions dels participants, i facilitaven que es desenvolupessin trames determinades. És a dir, el seu objectiu era narrativitzar la realitat, de manera que eren l'equivalent al guió de la ficció (Ytreberg, 2006).

Al mateix temps, aquests dos formats van introduir elements que han passat a formar part de la telerealtat fins als nostres dies:

— Van sumar als codis i característiques dels reportatges, el documental d'observació i la ficció altres gèneres com el concurs, els videoclips i les varietats.

— Eren programes immersius en els quals les fronteres entre concurs i vida es desdibuixaven i se sotmetien els participants a situacions extremes durant llargs períodes de temps. Com a part d'aquesta naturalesa immersiva, els participants eren gravats constantment (videovigilància).

— Es traspassaven els límits d'allò mostrable i s'entrava en el terreny del tabú (per exemple, mostrant la intimitat dels participants).

— Van introduir els monòlegs com a forma d'expressió dels sentiments i pensaments dels participants a través dels confessoraris.

— *Big Brother* va reformular la interactivitat introduïda pels programes de *crime-time*, assignant als espectadors un paper actiu amb efectes en el desenvolupament del programa.

Van seguir a *Expedition: Robinson* i *Big Brother* tot tipus de formats: per exemple, *The Mole* (Bèlgica, VRT, 1999), en el qual els concursants havien de superar proves en equip i esbrinar qui d'ells era el talp contractat pel programa per boicotejar les proves; *Temptation Island* (EUA, Fox, 2001), en el qual parelles que volien posar a prova la seva fidelitat i confiança s'instal·laven en un hotel de luxe a Belize, on vivien separats i convivien amb nois i noies esculturals; *The Bachelor* (EUA, ABC, 2002-actualment) i *The Bachelorette* (EUA, ABC, 2003-actualment), en el qual un «solter/a d'or» busca l'amor de la seva vida per poder-s'hi casar, o *The Amazing Race* (EUA, CBS, 2001-actualment), en el qual parelles de concursants competeixen en una cursa al voltant del món: han de passar proves en cada país i ser els més ràpids a fer els recorreguts de cada etapa i arribar als punts de control.

Finalment, els *reality game shows* van endinsar-se en el terreny musical amb *Popstars* (Nova Zelanda, 1999), un format que un any més tard es va adaptar a Austràlia i des d'allà es va estendre internacionalment (vegeu Holmes, 2004: 151). En aquest programa les participants competien entre elles per formar un grup vocal de *pop* femení, de manera que el premi era un contracte discogràfic. A partir de *Popstars* va aparèixer *Pop Idol* (Regne Unit, ITV, 2001), que va superar l'èxit del primer, en el qual el premi era individual. Davant l'èxit d'aquests programes, el format es va ampliar a diferents àmbits professionals: actors (*Soapstars*, Regne Unit, ITV, 2001); models (*America's Next Top Model*, EUA, CW, 2003-actualment); empresaris (*The Apprentice*, EUA, NBC, 2004-actualment); cuiners (*Hell's Kitchen*, Regne Unit, ITV, 2004); dissenyadors de moda (*Project Runway*, EUA, Bravo, 2004-actualment), o futbolistes (*Campioni, il sogno*, Itàlia, Italia 1, 2004).

En aquests programes trobem la mateixa dualitat observada a *Expedition: Robinson* i *Big Brother* en relació amb la forma com s'elegeix el guanyador: en alguns és l'audiència qui tria els guanyadors (*Popstars*, *Pop Idol*, *Soapstars*, *Hell's Kitchen*, *Campioni, il sogno*), mentre que en altres aquesta elecció és interna al programa, és a dir, és un jurat d'experts qui ho escull, sense intervenció dels espectadors (*America's Next Top Model*, *The Apprentice*, *Project Runway*).

Paral·lelament a l'explosió dels *reality game shows* apareix la *contrived reality TV*, un subgènere molt proper a l'anterior: aquests programes s'interessen per la reacció de persones anònimes en un entorn que els és aliè i al qual intenten adaptar-se. És difícil fer un resum unitari d'aquest subgènere, però es pot detectar una gradació en el nivell d'intervenció dels programes en la realitat.

En primer lloc, trobem formats en què s'introdueix un element perturbador en la quotidianitat d'una família. Per exemple, *Wife Swap* (Regne Unit, Channel 4, 2003-2009), en el qual dues famílies s'intercanvien les esposes i han d'experimentar diferents maneres d'organitzar la vida familiar.

En segon lloc, els *makeover shows*.<sup>10</sup> Aquests formats tenen com a objectiu

transformar l'aspecte físic o el comportament dels participants (o de la seva casa, els seus fills i gossos) buscant la màxima rapidesa i espectacularitat. Els primers programes apareixen en la segona meitat dels anys noranta al Regne Unit: *Changing Rooms* (Regne Unit, BBC 1, 1996-2004), en el qual dues famílies s'intercanviaven temporalment les cases i en transformaven la decoració; *Ground Force* (Regne Unit, BBC 1, 1997-2005), en el qual es transformava un jardí, i *What Not to Wear* (Regne Unit, BBC 1, 1999-2007), en el qual l'objectiu era millorar l'aparença (vestuari) de persones anònimes. L'explosió del gènere es produirà a partir de la primera dècada del segle XXI, quan apareixen programes en els quals s'augmenta l'espectacularitat de les transformacions i s'amplien els àmbits que són modificats (de transformacions materials a comportamentals): *Extreme Makeover* (EUA, ABC, 2002-2007), en el qual es transformava l'aparença dels participants mitjançant la cirurgia estètica; *Extreme Makeover: Home Edition* (EUA, ABC, 2004-actualment), en el qual es reconstruïen cases en males condicions; *Supernanny* (Regne Unit, Channel 4, 2004-2008), centrat a millorar el comportament dels nens, o *How Clean Is Your House?* (Regne Unit, Channel 4, 2003-2009), en el qual es canviaven els hàbits de neteja d'una família.

Van un pas més enllà aquells programes en què se situen els participants en un entorn totalment artificial (ja sigui exòtic, del passat o del futur). Per exemple, *Groeten uit de Rimboe* (Holanda, SBS 6, 2005), en el qual tres famílies havien de conviure amb tribus d'Àfrica i Indonèsia; *The 1900 House* (Regne Unit, Channel 4, 1999), en el qual una família va haver de viure durant tres mesos d'acord amb les condicions de vida de les classes mitjanes de l'època victoriana, o *The Colony* (EUA, Discovery Channel, 2009), en el qual s'introdueixen deu persones anònimes en un escenari postapocalíptic propi de la ciència-ficció en què han de sobreviure durant deu setmanes.

En darrer lloc, trobem formats en què es construeix un entorn de ficció en el qual s'introdueix un individu que desconeix part d'aquest artifici. L'exemple paradigmàtic és *The Joe Schmo Show* (EUA, Spike TV, 2003), en què es feia creure a un noi que estava concursant en un *reality game show*, tot i que en realitat tot era una farsa i els seus companys, actors.

Finalment, l'any 2002 *The Osbournes* (EUA, MTV, 2002-2005) va inaugurar els *realities* protagonitzats per famosos. *The Osbournes* és una docusèrie en to de comèdia que narra la vida quotidiana d'Ozzy Osbourne (exlíder de Black Sabbath) i la seva família. A partir d'aquest moment tots els formats de la telerealtat possibles han estat adaptats amb famosos: per exemple, *Newlyweds: Jessica & Nick* (EUA, MTV, 2003-2005), docusèrie en la qual es narren els primers anys de casada de la cantant Jessica Simpson; *The Simple Life* (EUA, Fox, 2003-2005; E!, 2006-2007), programa de *contrived reality TV* en el qual les riques hereves Paris Hilton i Nicole Richie s'han d'integrar en la vida de la gent normal i corrent (per exemple, treballar en una granja); i *reality game shows* com *Celebrity Big Brother* (Holanda, Veronica, 1999); *I'm a Celebrity, Get Me out of Here!* (Regne Unit, ITV, 2002), ver-



sió d'*Expedition: Robinson*, o *The Farm VIP* (França, TF1, 2004), on els famosos han de conviure en una granja.

Ara bé, en aquests programes els personatges famosos són tractats com les persones anònimes, ja que es mostra la seva intimitat i se'ls sotmet a situacions humiliants o extremes. És a dir, s'espera que el programa tregui a la llum els seus aspectes ordinaris i quotidians (vegeu Holmes, 2006; Kompare, 2004).

## 2.5. La telerealitat a l'Estat espanyol<sup>11</sup>

La telerealitat a l'Estat espanyol segueix una evolució similar a la de la resta de països europeus i els Estats Units, amb presència de tots els gèneres vistos en els apartats anteriors. De fet, la gran majoria de programes de telerealitat emesos a Espanya són adaptacions de formats estrangers, originats a Europa (especialment el Regne Unit i Holanda) i els Estats Units.

En la primera meitat de la dècada dels noranta, coincidint amb l'entrada dels primers canals privats, s'inicia la primera explosió de la telerealitat a Espanya. *¿Quién sabe dónde?* (TVE1, 1992-1998), adaptació d'un format italià, és el programa que va inaugurar aquesta etapa. *¿Quién sabe dónde?* girava a l'entorn de desaparicions sense resoldre en les quals es demanava la col·laboració ciutadana. En el programa es combinaven reportatges en què es relataven les desaparicions, entrevistes a plató, intervencions telefòniques de persones que proporcionaven informació sobre els casos i retrobaments en directe. Altres exemples de programes de *crime-time* de l'època van ser *Código 1* (TVE1, 1993-1994) i *Misterios sin resolver* (Telecinco, 1993-1994), en els quals es reconstruïen fets de la crònica negra.

Pel que fa als programes d'A&E, destaca *Valor y coraje* (TVE1, 1993), adaptació de *Rescue 911*, i *Impacto TV* (Antena 3, 1997), en el qual es mostraven imatges d'accidents i emergències gravades per videoaficionats o càmeres de videovigilància, sovint extretes de programes estrangers.

Finalment, a Espanya es va emetre en aquesta època també un bon nombre de *reality shows*: *Confesiones* (Antena 3, 1994-1995), programa en què una persona anònima explicava alguna cosa de la seva vida íntima oculta darrere d'una mànecara que només en deixava veure la silueta; al final del programa, el participant decidia si mostrava el seu rostre o es mantenia en l'anonimat; *Lo que necesitas es amor* (Antena 3, 1993), adaptació de *Stranamore*; *Veredicto* (Telecinco, 1994), tribunal catòdic en què dues persones anònimes presentaven un conflicte a un jutge per tal que arbitrés.

Pel que fa als *docusoaps*, aquest subgènere no va tenir gaire presència ni èxit en les graelles espanyoles, exceptuant Televisió de Catalunya (TVC), que el va convertir en el producte estrella del Departament de Nous Formats. Exemples d'aquests programes són *Bellvitge Hospital* (1999), amb el qual s'inaugurà el *docusoap* a TVC, sobre els treballadors i pacients de l'Hospital de Bellvitge; *Veterinaris* (2000-2011), sobre la feina de diversos veterinaris; *Jutjats* (2000), centrat en el dia a dia dels jutjats de Barcelona; *Barri* (2000), sobre els veïns d'un barri de Cornellà; *Aero-*

port (2005), sobre l'aeroport del Prat, o *A la presó* (2009), que explicava les vivències dels interns d'onze presons catalanes.

L'any 2000 va arribar a Espanya un gènere que marcaria un abans i un després, tal com havia passat en les televisions de tot el món: *Gran hermano* (Telecinco, 2000-actualment). Aquest programa va representar una fita en la història de la televisió per les dades d'audiència aconseguides (Pérez Ornia, 2001: 228-231) i la influència que ha tingut en la telerealtat espanyola, i ha marcat l'estàndard dels *reality game shows*<sup>12</sup> i ha convertit aquest subgènere en la forma hegemònica de la telerealtat a Espanya fins avui (vegeu Oliva, 2010: 61-66). Aquest gènere ha omplert les graelles de Telecinco i Antena 3 des d'aleshores: per exemple, *El bus* (Antena 3, 2001), adaptació d'un format holandès en el qual un grup de joves convivia en un autobús que recorria Espanya; *Confianza ciega* (Antena 3, 2002), adaptació de *Temptation Island*; *La casa de tu vida* (Telecinco, 2004-2007), en què diverses parelles construïen una casa per la qual competien, o *Libertad vigilada* (Antena 3, 2006), en què un grup de joves competien per guanyar la independència sense saber que qui els observava i nominava eren els seus pares.

L'estrena d'*Operación triunfo* (TVE1, 2001-2004; Telecinco, 2006-2011), format on també es detecta la influència de *Gran hermano*, i el gran èxit que va aconseguir van acabar de consolidar els *reality game shows* en les graelles espanyoles i van marcar l'entrada d'altres formats similars: *Popstars* (Telecinco, 2002), adaptació del format amb el mateix nom; *Supermodelo* (Cuatro, 2006-2008), adaptació d'*America's Next Top Model*, en què joves aspirants a model competien per aconseguir un contracte amb Elite; *Fama ja bailar!* (Cuatro, 2006-2010), en què ballarins de diferents estils competeixen per guanyar una beca d'estudis, o *El aprendiz* (LaSexta, 2009), adaptació de *The Apprentice*. Tots, excepte *El aprendiz*, segueixen la lògica de *Gran hermano* i *Operación triunfo*.

Pel que fa als *realities* protagonitzats per famosos, aquests s'han desenvolupat a Espanya en forma també de *reality game show*. Aquesta tendència es va iniciar el 2003 amb *La isla de los famosos* (Antena 3, 2003-2005), que seguia el model de *Supervivientes*, i *Hotel Glam* (Telecinco, 2003), programa que seguia la lògica de *Gran hermano* però protagonitzat per famosos com Pocholo, Tamara, Dinio, Malena Gracia o Yola Berrocal. Van seguir a aquests programes *Gran hermano VIP* (Telecinco, 2004-2005) i *La granja de los famosos* (Antena 3, 2004-2005), adaptació de *The Farm VIP*.

Finalment, l'arribada de Cuatro i LaSexta l'any 2006 va representar la diversificació de la telerealtat, amb l'entrada de tot tipus de formats. Per exemple, Cuatro ha emès un bon nombre de *makeover shows* (*Desnudas*, *Supernanny*, *Hermano mayor*, *Ajuste de cuentas*, *Ponte verde*, *Soy lo que como...*), així com programes com *Perdidos en la tribu* (2009-2010), adaptació de *Groeten uit de Rimboe*, o *Granjero busca esposa* (Cuatro, 2009-2010), adaptació d'un format holandès en el qual pagesos i ramaders de diverses parts d'Espanya busquen parella. Pel que fa a LaSexta, va emetre *El show de Cándido* (LaSexta, 2006), adaptació de *The Joe*

*Schmo Show*, i en la darrera temporada ha emès docusèries d'humor com *Mujeres ricas* (2010-2011) i *Princesas de barrio* (2011).

### 3. Els elements estructurals de la telerealitat

Tal com s'ha vist en l'apartat anterior, la telerealitat destaca per la seva contínua i ràpida evolució i resulta difícil trobar algun tret que sigui comú a tots els *realities*. Su Holmes i Deborah Jermyn, en el seu intent de definir la *telerealitat*, conclouen que «it is perhaps only possible to suggest that what unites the range of programming conceivably described as 'reality TV' is primarily its discursive, visual and technological *claim* to 'the real'» (Holmes i Jermyn, 2004: 5). Estem d'acord amb aquesta afirmació, ja que és la reivindicació d'una relació privilegiada amb la realitat allò que perviu i es manté al llarg de tota la història del gènere.

La relació de la telerealitat amb la realitat i el realisme és una qüestió controvertida. És habitual afirmar que aquests programes són textos que es fan passar per allò que no són (per exemple, Mondelo i Gaitán, 2002; Cáceres, 2001). Altres autors destaquen per sobre de tot el caràcter de ficció (*performance*) i simulacre d'aquests programes (per exemple, García Martínez, 2009). Aquest tipus d'investigacions, en el seu afany per assenyalar que la telerealitat no és una finestra oberta al món, oblidem que aquest macrogènere es basa en una estratègia híbrida que demana un joc interpretatiu entre els pols del documental, la ficció i el joc (vegeu Jost, 2005) i que són programes que mantenen una relació complexa amb el món històric.

A continuació, resseguirem breument aquestes estratègies, és a dir, com es configura en aquests programes l'efecte de realitat i com es combina amb els elements lúdics i de ficció.

#### 3.1. Recursos formals

El principal tret formal que caracteritza la telerealitat és el seu caràcter híbrid: té la capacitat d'incorporar elements de tots els gèneres televisius i la seva història es pot entendre com una constant suma de gèneres i una variació en el pes que aquests tenen dins dels programes.

Així, un dels elements més visibles de la telerealitat i sobre el qual es fonamenta l'efecte de realitat és l'ús de «l'estètica del pla no premeditat», és a dir, l'ús de les convencions del documental d'observació (segons la tipologia proposada per Bill Nichols, 1997: 65-114), que John Caughie (1985) anomena *documentary look*: moviments bruscos de la càmera, plans desenquadrats, so inaudible... elements que neguen l'existència d'un guió i que transmeten la idea que la càmera és sorpresa per un esdeveniment inesperat, una acció espontània. Aquesta estètica revela la naturalesa mediatitzada de la representació i aquesta sinceritat transmet a la

realitat profílmica (allò que és posat davant la càmera) la connotació de preexistent i espontània (tot i que estigui generada i guiada pel programa).

A aquestes convencions s'han anat incorporant altres estètiques documentals, igualment lligades a gravar una realitat preexistent i espontània (vegeu Kilborn, 2003: 17-22): la càmera de videovigilància (introduïda pels programes d'A&E i que *Big Brother* va convertir en un estàndard), la càmera domèstica, la càmera oculta, la càmera nocturna o la càmera web (de la qual sorgeix el confessionalari).

Sovint els estils realistes es construeixen sobre una estètica de l'austeritat, caracteritzada pel rebuig a l'estilització (Monterde, 1994: 53) i que, a la pràctica, significa l'ús d'aquesta estètica del pla no premeditat. Ara bé, la telerealtat trenca amb aquesta estètica ascètica a través de l'ús d'una gran quantitat de recursos propis de la ficció i l'espectacle, com ara la música extradiagètica, la càmera ràpida i lenta, muntatges rítmics, jocs amb el color, narradors i recursos infogràfics. Un bon exemple és *The Edwardian Country House* (Regne Unit, Channel 4, 2002), programa en el qual un grup de persones anònimes viu seguint les condicions de vida dels nobles de 1905 (adoptant els papers d'una família benestant i els seus dotze criats). Aquest *reality* abandona l'estètica documental a favor d'una realització molt cuidada que segueix l'estil de les sèries de ficció de qualitat.

Al mateix temps, des del naixement del *docusoap*, la telerealtat comparteix algunes de les característiques del relat televisiu (Kozloff, 1992: 90-94): trames predictibles que segueixen fórmules establertes (els *realities* que segueixen una estructura idèntica en cada episodi; per exemple, els *makeover shows*); trames múltiples que s'intercalen i relacionen de forma complexa (especialment en els *docusoaps* i *reality game shows*); resistència a la clausura; ús de *previews* (per a captar l'atenció) i salts enrere (*flashbacks*) (per a recordar informació ja transmesa); acomodació de les trames a les interrupcions publicitàries, i llargades estàndard.<sup>13</sup>

Per exemple, en la versió nord-americana de *Survivor* (EUA, CBS, 2001-actualment) es dramatitza la història a través d'una estructura narrativa fèrria que organitza els esdeveniments generant punts d'intensitat dramàtica en les proves i les votacions finals i ocultant informació a l'espectador per generar intriga i sorpresa. D'aquesta manera, cada episodi segueix l'estructura de corbes dramàtiques «en onades» típiques de les sèries televisives (vegeu Comparato, 1989: 90). Al mateix temps, aquest relat episòdic centrat en les competicions i expulsions es combina amb altres trames serials que es desenvolupen al llarg de la temporada (centrades en les relacions i aliances entre els concursants).

Finalment, els *makeover shows* com *Hermano mayor*, *Supernanny*, *Ajuste de cuentas*, *Esta casa era una ruina* o *Cambio radical* utilitzen moltes capes d'informació verbal (narradors i subnarradors, infografia), així com el muntatge, per tal d'organitzar els esdeveniments d'acord amb una estructura narrativa que es repeteix sense variacions d'un programa a un altre, caracteritzada pels arcs dramàtics i el final feliç (per a una anàlisi detallada, vegeu Oliva, 2010: 195-592).

A través de l'ús de tots aquests recursos formals i narratius, en la telerealtat no

es deixa lloc a l'ambigüitat i poques vegades es presenta una realitat polisèmica. Es tracta, doncs, de textos autoritaris que proposen un únic significat preferent. Només en programes més perifèrics (canals de vint-i-quatre hores de *Gran hermano*, *La academia en directo* d'*Operación Triunfo*) la narració va a la deriva.

### 3.2. Continguts

Els protagonistes dels *realities* són, majoritàriament, persones anònimes «normals i corrents». Aquest anonimat i aquesta normalitat s'han de llegir en clau d'autenticitat: són gent «real» que fa d'ella mateixa davant la càmera. Aquest és un aspecte habitualment lligat al realisme: l'ús d'actors no professionals que posen en escena la seva pròpia vida. Al mateix temps, la presència majoritària de persones de classes mitjanes i baixes també és un tret lligat habitualment al realisme: es tracta de la *social extension* a la qual es referia Raymond Williams (1977).

Per tant, s'espera d'aquests participants un cert grau d'espontaneïtat i sinceritat en les accions i emocions. Tal com afirma Ellis (2009), atès que la telerealitat ha introduït la importància de les emocions sinceres, també ha introduït la preocupació per a saber detectar-les. Per aquest motiu s'han creat dispositius per a expressar-les, com ara els confessionaris (on els participants parlen en un context de sol·licitud en què «ningú» els escolta). És paradoxal que sigui precisament el monòleg la forma privilegiada d'expressar i autenticar emocions, per la seva naturalesa teatral i poc corrent en la vida real (Aslama i Pantti, 2006). És, per tant, un bon exemple de la complexitat de les relacions entre autenticitat i ficció de la telerealitat.

De la mateixa manera, tot i la importància que es dóna a aquestes emocions autèntiques, la telerealitat es basa en un joc entre sinceritat/espontaneïtat i *performance* (actuació conscient davant la càmera). Així, els mateixos programes demanen un cert grau de *performance* per part dels participants: aquests són seleccionats per a respondre als codis de la televisió pel que fa a aparença, comportament i possibles interaccions que puguin establir entre ells (Kilborn, 2003: 13-14 i 73-77; Cáceres, 2001). Al mateix temps, les regles de joc de molts *realities* estan construïdes per a afavorir-la. Posem l'exemple de *Big Brother*: en aquest concurs el destí dels participants depèn tant dels seus companys com dels espectadors, de manera que les regles demanen que aquests interpretin un paper davant dels altres participants (perquè no siguin nominats) i dels espectadors (perquè no siguin expulsats i puguin guanyar el concurs).

Però les regles dels programes no només afavoreixen la *performance*, sinó que també la limiten. Com? Introduint elements que generin en els participants sentiments i reaccions intensos i incontrolables. Rachel Moseley (2000: 313-314) entén que aquestes estratègies s'utilitzen quan la simple presència de persones «normals i corrents» ja no és suficient per a assegurar l'efecte de realitat, atès que a mesura que els participants s'habituen a posar-se davant de les càmeres la seva actuació cada vegada és més conscient i premeditada. Aquest tipus d'estratègies també permeten la inclusió de famosos en els *realities*, ja que se'ls sotmet a situacions que

fan aflorar reaccions i sentiments autèntics, al mateix temps que perden tot control sobre la imatge projectada.

De fet, l'evolució dels gèneres de la telerealtat que hem tractat en el segon apartat d'aquest article confirmaria la hipòtesi de Moseley: hem vist com la telerealtat evoluciona des de la voluntat de documentar una realitat preexistent i independent del programa (programes de *crime-time*, *A&E*, *reality shows* i *docusoaps*) fins a crear situacions i entorns caracteritzats per la naturalesa immersiva i les condicions de vida extremes en què s'introdueixen els participants (*reality game shows* i *contrived reality TV*).

El centre d'aquest darrer tipus de programes és el conflicte entre participant i entorn, que es manifesta primordialment en el seu rostre i cos. En primer lloc, el rostre és el lloc on s'expressen els sentiments, que són la prova que els fets mostrats són «reals» en tant que tenen un impacte real (independentment del fet que estiguin generats pel programa). Per exemple, la seqüència de la revelació final de *makeover shows* com *Cambio radical* o *Esta casa era una ruina*, en la qual es mostra per primer cop als participants o als seus familiars l'estat final del mateix participant o els seus béns (casa, jardí).

En segon lloc, el cos com a matèria en transformació sobre la qual s'exerceix violència. Exemples d'això són *Dirty Sanchez* (EUA, MTV, 2002), en el qual tot l'interès del programa recau en les ferides que s'infligeixen els protagonistes; *Survivor*, en el qual es mostren les ferides, la pell cremada pel sol i el pes perdut pels participants, o *Man vs. Wild*, en el qual Bear Grylls viu experiències extremes davant la càmera: per exemple, li pica una abella que li causa una forta reacció al·lèrgica en el desert de Baixa Califòrnia, i menja o beu coses fastigoses en cada episodi (insectes, carn podrida, orina...). De fet, el fàstic és una reacció que sovint es busca en aquests programes (també present a *Survivor* o *The Amazing Race* a través de les proves relacionades amb el menjar).

Finalment, en altres programes s'espera que la realitat emergeixi en forma d'imprevistos, afavorits per l'emissió en directe. Un bon exemple és *Derren Brown Plays Russian Roulette Live* (Regne Unit, Channel 4, 2003), programa en què el mentalista britànic jugava a la ruleta russa davant de la càmera en directe (i així s'especificava en la imatge). També *Sálvame* (Telecinco, 2009-actualment) es basa en la promesa que pot passar qualsevol cosa: proves d'embaràs en directe, depilació de celles de Kiko Hernández, llàgrimes, confessions i conflictes.

En tots aquests casos, les imatges reivindiquen principalment la seva naturalesa indexical<sup>14</sup> (Andacht, 2003), és a dir, la imatge com a document o prova. Així, aquestes imatges dirigeixen la nostra atenció a la realitat profílmica, que es carrega de connotacions de realitat i autenticitat. D'aquesta manera, la telerealtat reivindica una connexió amb allò real.

Ara bé, aquesta realitat no és la del món històric, sinó que té un caràcter diferent. Com hem vist en els apartats anteriors, a partir de l'arribada d'*Expedition: Robinson* i *Big Brother* la telerealtat passa a representar esdeveniments provocats

pel mateix programa. Això ha fet que sovint es relacioni aquests gènere amb els *pseudoesdeveniments* (concepte proposat per Daniel Boorstin en la dècada dels seixanta i que es refereix a esdeveniments creats pels mitjans de comunicació per a ser mostrats per aquests) o la *neotelevisió* (Eco, 1986: 151-167), nom amb el qual es designa un tipus de programes que perden la connexió amb la realitat exterior i que només parlen de la televisió mateixa.

Un tercer concepte que ens pot resultar útil a l'hora d'entendre les formes contemporànies de telerealitat i que en pot permetre l'anàlisi des d'un nou punt de vista és la *simulació* (concepte utilitzat en la ludologia i els *game studies*), entesa com la representació del comportament d'un sistema a través de la construcció d'un model (mitjançant unes regles de funcionament) que representa un sistema-referent i que es posa en funcionament gràcies a les accions per part d'un jugador (en aquest cas, els concursants/participants) (Frasca, 2001: 15-54; Frasca, 2003; Oliva, Besalú i Ciauriz, 2009).<sup>15</sup>

Per a entendre aquesta estratègia, un bon exemple és *The Colony*. Com hem dit, en aquest programa s'introdueix un grup de persones anònimes en un entorn postapocalíptic (Los Angeles després d'una gran catàstrofe). Aquest programa, tot i situar els participants en un context fantàstic, reivindica una certa relació amb el món històric a través, precisament, de la simulació. Així, a *The Colony* es construeix un model que representa què passaria realment en una catàstrofe (fet per tres experts en enginyeria, seguretat i psicologia, que també apareixen en el programa) amb què els participants hauran d'interactuar: buscar maneres de generar energia, defensar-se d'altres supervivents (actors que assalten el seu campament), filtrar l'aigua, buscar menjar...

## 4. Conclusions


Els continguts i recursos formals sobre els quals la telerealitat construeix l'efecte de realitat no són nous: la presència de persones anònimes pertanyents a classes populars, la representació de la quotidianitat i l'esfera privada, l'ús d'una estètica del pla no premeditat, la inclusió de l'atzar i l'espontaneïtat en el relat, l'ampliació d'allò representable (temps morts, moments banals, tabús) o la reivindicació de la indexicalitat de la imatge també estan presents en estils realistes anteriors, com el realisme pictòric del segle XIX, el neorealisme italià, el docudrama anglès o el Dogma 95 (vegeu Nochlin, 1991; Monterde, 1994; Fiske, 1999: 21-47; Jerslev, 2002; Oliva, 2006). De fet, és destacable la recurrència des de finals del segle XIX d'aquests trets en aquells estils que volen reivindicar una relació privilegiada amb la realitat.

A grans trets, aquest tipus de realisme està relacionat amb valors com l'empirisme i l'individualisme. És a dir, per una banda, apel·la a l'existència d'una realitat física objectiva, unívoca i representable (Fiske, 1999: 21-47), present també en la

MERCÈ OLIVA

telerealitat. Hem vist com aquests programes es concentren a representar fets i emocions tangibles i construint un sentit preferent. Per l'altra banda, la realitat representada en la telerealitat és primordialment emocional, lligada a les vivències d'individus concrets que tenen dificultats per a adaptar-se a entorns agressius i competitius.

De fet, podem dir que en la telerealitat col·lideixen dues tendències oposades: en primer lloc la necessitat de l'audiovisual contemporani de reivindicar una connexió amb la realitat, perduda en l'era postmoderna d'imatges sintètiques i la creença de no poder distingir entre realitat i simulacre (Fetveit, 1999; Quintana, 2003: 253-296; Baudrillard, 2005).<sup>16</sup> En aquest sentit, les imatges indexicals en les quals es basen aquests programes ens ajuden a retrobar aquesta connexió amb la realitat. En segon lloc, la telerealitat també contribueix a augmentar aquesta desconexió, a causa de la complicada naturalesa de la realitat profílmica mostrada en aquests programes, propera als pseudoesdeveniments.

Precisament, el concepte de *simulació* (en la seva accepció de representació d'un sistema) ens pot ajudar a solucionar aquesta contradicció. És des d'aquesta perspectiva, encara no desenvolupada en relació amb aquest objecte d'estudi, que podem reconciliar telerealitat i realitat. 



## Notes

**I1** Per *efecte de realitat* ens referim a l'ús de determinats recursos per a connotar «realitat», és a dir, es tracta d'una estratègia textual. El terme s'extreu de l'estudi de Roland Barthes sobre la novel·la realista i la inclusió de «detalls inútils» o insignificants en les descripcions per a crear aquest efecte (Barthes, 1972). Els autors anglosaxons acostumen a utilitzar el terme *real claim* o *truth claim* per a referir-se a aquest tipus d'estratègia.

**I2** Per a una genealogia de la pèrdua de centralitat de l'anàlisi textual i l'auge de l'èmfasi en el poder interpretatiu del receptor que es produeix a partir de les dècades dels setanta i vuitanta en l'anàlisi de l'audiovisual, vegeu Fetveit (2001) i Tous-Rovirosa (2010: 24-30).

**I3** Els exemples més citats són: *Aktenzeichen XY... Ungelöst* (Alemanya, ZDF, 1967), *Candid Camera* (EUA, CBS, 1959-1967) i *An American Family* (EUA, PBS, 1971). *Aktenzeichen XY... Ungelöst* és un precedent dels programes de *crime-time* en el qual es representaven crims reals sense resoldre mitjançant reconstruccions i es demanava la col·laboració ciutadana. *Candid Camera* era un programa humorístic de càmera oculta en el qual es feien bromes a persones anònimes i se'n gravava la reacció. Finalment, *An American Family* és una docuserie que relatava al llarg de dotze capítols la vida d'una família de classe mitjana de Santa Barbara (Califòrnia), combinant els codis audiovisuals del documental d'observació amb una estructura narrativa pròpia de les sèries de ficció.

**I4** Terme proposat per Richard Kilborn (2003: 55-57), en anglès: *accident & emergency formats*.

**I5** Per a una descripció detallada d'aquests tres subgèneres, vegeu Bondebjerg (1996), Kilborn (2003), Hicketier (1995), Mehl (1996), Cavicchioli i Pezzini (1995), Prado (2002) i Fishman i Cavender (1998).

**I6** En aquesta època apareixen també altres subgèneres híbrids propers a la telerealitat. Ens referim a l'*infotainment* o entreteniment informatiu (vegeu Álvarez Berciano, 1995; Palacio, 2001): programes informatius centrats en les *soft news* o notícies «toves» (cor, crònica negra, històries «d'interès humà») i un tractament espectacularitzat de les notícies; programes de càmera oculta; programes de vídeos domèstics, i *talk shows* o programes d'entrevistes (vegeu Livingstone i Lunt, 1994): programes en els quals es discuteixen temes d'interès públic a través de les intervencions d'experts i persones anònimes (per exemple, *Oprah*, EUA, sindicació, 1984-2010).

**I7** Per a una descripció detallada dels *docusoaps*, vegeu Kilborn (2000, 2003: 89-121) i Bruzzi (2000: 75-98).

**I8** Per a una descripció dels *reality game shows*, vegeu Hill (2005: 31-39), Bignell (2005), Roscoe (2001), Corner (2002) i Mathijs i Jones (2004).

**I9** Això ha portat alguns autors a vincular els *reality game shows* amb el concepte *killer format* (vegeu Pérez Ornia, 2004: 81-84).

**I10** Vegeu Moseley (2000), Brunson (2003), Brunson *et al.* (2001: 51-57), Ouellette i Hay (2008) i Oliva (2010).

**I11** Destaca la poca bibliografia en la qual s'inclou un repàs seriós de la història de la telerealitat a Espanya. Aquest apartat s'ha basat en Palacio (2001: 171-178), Lacalle (1995 i 2001), Monclús i Vicente (2009) i Pérez Ornia (1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005 i 2006).

**I12** Per exemple, això queda palès en l'evolució de *Superviventes* a Espanya, que ha anat abandonant les característiques del format original i adoptant trets de *Gran hermano* com el directe, el model de programació i la intervenció del públic.

**I13** En relació amb les característiques de la narrativa televisiva, vegeu també Allrath, Gymnich i Surkamp (2005).

**I14** És a dir, la imatge com a index. Aquest terme sorgeix de C. S. Peirce, que distingeix entre tres tipus de signes segons la seva relació amb el referent: *icona* (similitud o analogia), *simbol* (arbitrària i convencional) i *índex* (signe i referent mantenen una connexió existencial).

**I15** És a dir, aquí utilitzem una accepció diferent de la proposada per Jean Baudrillard (2005), que vincula *simulació* amb *simulacre* (imatges sense referent a través de les quals perdem tota connexió amb el món real).

**I16** Síntoma d'aquest malestar, en el mateix moment en què van aparèixer els *reality game shows* s'estrenen també una gran quantitat de films que aprofundeixen en la idea que ja no podem distingir entre realitat i ficció: per exemple, *The Matrix* (H. i L. Wachowski, 1999), *ExistenZ* (D. Cronenberg, 1999), *Abre los ojos* (A. Amenábar, 1997) o *The Truman Show* (P. Weir, 1998) (Quintana, 2003: 280-296).

## Bibliografia

- ALLRATH, G.; GYMNICH, M.; SURKAMP, C. (2005). «Introduction. Towards a narratology of TV series». A: ALLRATH, G.; GYMNICH, M. (ed.). *Narrative strategies in television series*. Nova York: Palgrave Macmillan, p. 1-43.
- ÁLVAREZ BERCIANO, R. (1995). «La era americana del *reality show*. Un territorio intermedio entre información y entretenimiento». *Telos*, núm. 43, p. 63-70.
- ANDACHT, F. (2003). *El signo indicial en la representación televisiva de la realidad*. Comunicació presentada en el XXVI Congreso Brasileño de Ciencias de la Comunicación.
- ASLAMA, M.; PANTTI, M. (2006). «Talking alone: Reality TV, emotions and authenticity». *European Journal of Cultural Studies*, vol. 9, núm. 2, p. 167-184.
- BARTHES, R. (1972). «El efecto de real». A: PIGLIA, R. (ed.). *Polémica sobre el realismo*. Buenos Aires: Tiempos Contemporáneos, p. 141-155.
- BAUDRILLARD, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- BIGNELL, J. (2005). *Big Brother. Reality TV in the twenty-first century*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- BONDEBJERG, I. (1996). «Public discourse/private fascination. Hybridization in 'true-life-story' genres». *Media, Culture & Society*, vol. 18, núm. 1, p. 27-45.
- BRUNSDON, C. (2003). «Lifestyling Britain. The 8-9 slot on British television». *International Journal of Cultural Studies*, vol. 6, núm. 1, p. 5-23.
- BRUNSDON, C. [et al.] (2001). «Factual entertainment on British television. The Midlands TV Research Group's "8-9 Project"». *European Journal of Cultural Studies*, vol. 4, núm. 1, p. 29-62.
- BRUZZI, S. (2000). *New documentary: a critical introduction*. Londres: Routledge.
- CÁCERES, M. D. (2001). «La mediación comunicativa. El programa *Gran hermano*». *ZER*, núm. 11, p. 143-166.
- CASETTI, F.; DI CHIO, F. (1999). *Análisis de la televisión*. Barcelona: Paidós.
- CAUGHIE, J. (1985). «Progressive television and documentary drama». A: BENNETT, T. [et al.] (ed.). *Popular television and film*. Londres: BFI Publishing, p. 327-352.
- CAVICCHIOLI, S.; PEZZINI, I. (1995). «Televerdad en Italia. Un complejo territorio». *Telos*, núm. 43, p. 105-113.
- COMPARATO, D. (1989). *El guió. Art i tècnica d'escriure per al cinema i la televisió*. Barcelona: Publicacions de la UAB.
- CORNER, J. (2002). «Performing the real. Documentary diversions». *Television & New Media*, vol. 3, núm. 3, p. 255-269.
- ECO, U. (1986). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.
- (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- ELLIS, J. (2009). «The performance on television of sincerely felt emotions». *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, núm. 625, p. 103-115.
- FETVEIT, A. (1999). «Reality TV in the digital era. A paradox in visual culture?». *Media, Culture & Society*, vol. 21, núm. 6, p. 787-804.
- (2001). «Anti-essentialism and reception studies. In defense of the text». *International Journal of Cultural Studies*, vol. 4, núm. 2, p. 173-199.
- FISHMAN, M.; CAVENDER, G. (ed.) (1998). *Entertaining crime: Television reality programs*. Nova York: Aldine de Gruyter.
- FISKE, J. (1999). *Television culture*. Londres: Routledge.
- FRASCA, G. (2001). *Videogames of the oppressed. Videogames as a means for critical thinking and debate*. Tesi de màster. Atlanta: Georgia Institute of Technology. També disponible en línia a: <<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>> [Consulta: 26 octubre 2011].
- (2003). «Simulation versus narrative. Introduction to ludology». A: WOLF, M.; PERRON, B. (ed.). *The video game theory reader*. Londres: Routledge, p. 221-236.
- GARCÍA MARTÍNEZ, A. N. (2009). «La hibridación de lo real. Simulacro y performatividad en la era de la postelerrealidad». *Anàlisi*, núm. 38, p. 237-251.
- HICKETHIER, K. (1995). «Evoluciones del género en Alemania. Debates y polémicas sociales». *Telos*, núm. 43, p. 71-77.
- HILL, A. (2005). *Reality TV: Audiences and popular factual television*. Londres: Routledge.

## SOTA PRESSIÓ: ANÀLISI DE L'EFECTE DE REALITAT EN LA TELEREALITAT

- HOLMES, S. (2004). «"Reality goes pop!". Reality TV, popular music, and narratives of stardom in *Pop Idol*». *Television & New Media*, vol. 5, núm. 2, p. 147-172.
- (2006). «"It's a jungle out there!". Playing the game of fame in celebrity reality TV». A: HOLMES, S.; REDMON, S. (ed.). *Framing celebrity: New directions in celebrity culture*. Londres: Routledge, p. 45-65.
- HOLMES, S.; JERMYN, D. (2004). «Introduction. Understanding reality TV». A: HOLMES, S.; JERMYN, D. (ed.). *Understanding reality television*. Londres: Routledge, p. 1-32.
- JERSLEV, A. (2002). «Dogma 95, Lars von Trier's *The Idiots* and the "Idiot Project"». A: JERSLEV, A. (ed.). *Realism and 'reality' in film and media*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press: University of Copenhagen, p. 41-65.
- JOST, F. (2005). «Lógicas de los formatos de tele-realidad». *Designis*, núm. 7-8, p. 53-66.
- KILBORN, R. (2000). «The docusoap. A critical assessment». A: IZOD, J.; KILBORN, R. (ed.). *From Grierson to the docusoap: Breaking the boundaries*. Luton: University of Luton, p. 111-119.
- (2003). *Staging the real. Factual TV programming in the age of Big Brother*. Manchester: Manchester University Press.
- KOMPARE, D. (2004). «Extraordinarily ordinary. *The Osbournes* as "An American family"». A: MURRAY, S.; OUELLETTE, L. (ed.). *Reality TV: Remaking television culture*. Nova York: New York University Press, p. 97-116.
- KOZLOFF, S. (1992). «Narrative theory and television». A: ALLEN, R. C. (ed.). *Channels of discourse, reassembled. Television and contemporary criticism*. Londres: Routledge, p. 67-100.
- LACALLE, C. (1995). «La voz del espectador. El caso español». *Telos*, núm. 43, p. 97-104.
- (2001). *El espectador televisivo. Los programas de entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- LIVINGSTONE, S.; LUNT, P. (1994). *Talk on television: Audience participation and public debate*. Londres: Routledge.
- MATHUS, E.; JONES, J. (2004). *Big Brother international: Formats, critics and publics*. Londres; Nova York: Wallflower Press.
- MEHL, D. (1996). «The television of intimacy. Meeting a social need». *Reseaux*, vol. 4, núm. 1, p. 73-84.
- MONCLÚS, B.; VICENTE, M. (2009). «Reality games en España. Crónica de un éxito anunciado». A: LEÓN, B. (ed.). *Telerrealidad: El mundo tras el cristal*. Sevilla: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, p. 72-86.
- MONDELO, E.; GAITÁN, J. A. (2002). «La función social de la televerdad». *Telos*, núm. 53, p. 35-43.
- MONTERDE, J. E. (1994). «Bases estéticas para la definición del neorealismo». A: *Actas del IV Congreso de la A. E. H. C.* Madrid: Editorial Complutense, p. 37-53. També disponible en línia a: <[http://213.0.4.19/servlet/SirveObras/03698374399292795207857/p0000001.htm#\\_1\\_](http://213.0.4.19/servlet/SirveObras/03698374399292795207857/p0000001.htm#_1_)> [Consulta: 30 setembre 2011].
- MOSELEY, R. (2000). «Makeover takeover on British television». *Screen*, vol. 41, núm. 3, p. 299-314.
- NICHOLS, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona: Paidós.
- NOCHLIN, L. (1991). *El realismo*. Madrid: Alianza Editorial.
- OLIVA, M. (2006). *Construcció d'un protocol d'anàlisi per a l'estudi de la telerealitat i el Dogma 95*. Treball de recerca. Doctorat en comunicació social. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- (2010). *Disciplinar la realitat: narratives, models i valors dels 'realities' de transformació*. Tesis doctoral. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació. També disponible en línia a: <<http://www.tesisenxarxa.net/TDX-1008110-124403/>> [Consulta: 30 setembre 2011].
- OLIVA, M.; BESALÚ, R.; CIAURRIZ, F. (2009). «"Más grande, más rápido, mejor". La representación de la historia universal en *Civilization IV*». *Comunicación*, vol. 1, núm. 7, p. 62-79.
- OUELLETTE, L.; HAY, J. (2008). *Better living through reality TV*. Malden, Mass.: Blackwell Publishing.
- PALACIO, M. (2001). *Historia de la televisión en España*. Madrid: Gedisa.
- PÉREZ ORNIA, J. R. (ed.) (1999). *El anuario de la televisión*. Madrid: GECA.
- (2000). *El anuario de la televisión*. Madrid: GECA.
- (2001). *El anuario de la televisión*. Madrid: GECA.
- (2002). *El anuario de la televisión*. Madrid: GECA.
- (2003). *El anuario de la televisión*. Madrid: GECA.
- (2004). *El anuario de la televisión*. Madrid: GECA.
- (2005). *El anuario de la televisión*. Madrid: GECA.

## MERCÈ OLIVA

- (2006). *El anuario de la televisión*. Madrid: GECA.
- PRADO, E. (2002). «Telerrealidad. Globalización y uniformización». A: VIDAL BENEYTO, J. (ed.). *La ventana global*. Madrid: Taurus, p. 369-394.
- QUINTANA, A. (2003). *Fábulas de lo visible: El cine como creador de realidades*. Barcelona: El Acantilado.
- RAPHAEL, C. (2004). «The political economic origins of reali-TV». A: MURRAY, S.; OUELLETTE, L. (ed.). *Reality TV: Remaking television culture*. Nova York: New York University Press, p. 123-140.
- ROSCOE, J. (2001). «Big Brother Australia. Performing the 'real' twenty-four-seven». *International Journal of Cultural Studies*, vol. 4, núm. 4, p. 473-488.
- TOUS-ROVIROSA, A. (2010). *La era del drama en televisión: 'Perdidos', 'CSI: Las Vegas', 'El ala oeste de la Casa Blanca', 'Mujeres desesperadas' y 'House'*. Barcelona: UOC. (UOCpress. Comunicació; 15)
- WILLIAMS, R. (1977). «Realism, naturalism and their alternatives». *Ciné-Tracts*, vol. 1, núm. 3, p. 1-6.
- YTREBERG, E. (2006). «Premeditations of performance in recent live television. A scripting approach to media production studies». *European Journal of Cultural Studies*, vol. 9, núm. 4, p. 421-440.