

Gran Hermano: una aproximación sociosemiótica a su análisis en producción.

Armilio, Lucia, Folino, Fernando y Santos, Silvana.

Cita:

Armilio, Lucia, Folino, Fernando y Santos, Silvana (2009). *Gran Hermano: una aproximación sociosemiótica a su análisis en producción. V Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-089/110>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ezpV/mft>

Instituto de Investigaciones Gino Germani
5° Jornadas de Jóvenes Investigadores
4, 5 y 6 de noviembre de 2009

Lucia Armilio (armilio_lucia@yahoo.com) - Facultad Ciencias Sociales (UBA)
Fernando Folino (fernandof@gmail.com) - Facultad Ciencias Sociales (UBA)
Silvana Santos (santos_silvana@yahoo.com.ar) - Facultad Ciencias Sociales (UBA)

Eje: Producciones y consumos culturales. Arte. Estética

Ponencia: "Gran Hermano": Una aproximación sociosemiótica a su análisis en producción"

Una de las repercusiones más claras de la nueva oleada de realidad que en los últimos años ha desembarcado en la televisión argentina se ha producido en el género concurso. Basta pensar en aquellos programas que últimamente han tenido altísimas audiencia y repercusión, en cuanto a su invasión de las parrillas televisivas: Talento Argentino, Bailando por un Sueño, Cuestión de Peso, Gran Hermano. Bajo la apariencia de la transparencia de lo que se proclama como "la vida en directo", los llamados reality shows introducen un elemento competitivo que dramatiza en clave emocional la vida cotidiana. Producto de la fusión de los mecanismos propios del género concurso con el seguimiento telenovelesco de las vidas de los participantes, los reality shows resultan ser un material de gran valor para el estudio de las estrategias discursivas implícitamente puestas en práctica por este tipo de entretenimiento televisivo. A tal efecto, nuestra intención es la de someter a un análisis socio-semiótico al exponente más significativo y representativo de la no tan breve historia nacional del formato: Gran Hermano, en particular su edición número cuatro, emitida durante el año 2008 por Telefé.

GH es un formato en el que un número de concursantes de ambos sexos, deben convivir en una casa construida ad hoc —denominada la "Casa de Gran Hermano"—durante varios meses, mientras su cotidianidad es incesantemente captada en directo por cámaras y micrófonos. Periódicamente, dichos concursantes deben señalar a dos de sus compañeros para que sean expulsados, pero es el público, a través de votación telefónica, quien finalmente decide la expulsión de los nominados. El concursante ganador, el último en salir de la casa, obtiene un premio de cien mil pesos.

En dicho programa esperamos reconocer los rasgos del discurso televisivo en el que se integra: el de la hibridación televisiva. Como corpus de investigación, utilizamos grabaciones

de distintas emisiones del programa, en particular de aquellos programas en los que, o bien se “nomina” -esto es, los propios concursantes señalan entre sus contrincantes a aquellos que deberían abandonar la casa-, o bien se expulsa a los concursantes -a través de las votaciones del público-. Sin embargo no excluimos los formatos “Resumen” y “Debate”. Este segundo tipo de emisiones efectúan una selección de los sucesos acaecidos en la Casa, en función de su potencial dramático–espectacular. Los apartados en letra itálica corresponden al grillado de los aspectos temáticos, retóricos y enunciativos de cada uno de los segmentos de una emisión modelo de GH4, para su análisis semiótico, en el marco del Proyecto de Investigación: *La recepción de Gran Hermano en adolescentes*, coordinado por Hugo Lewin (2008-2009).

Este trabajo se propone analizar a través qué procedimientos GH construye su estructura enunciativa, intentando dilucidar cuáles son los posibles enunciatarios que supone y promueve. Para ello nos valdremos de la dinámica propuesta por el concepto de “pacto de lectura” (Verón, 1985). El pacto de lectura es un acuerdo implícito entre enunciador y enunciatario, por el cual se regulan las expectativas del enunciatario respecto de cualquier texto, en este caso de las emisiones del programa GH. Se trata del conjunto de normas internas de una narración. Para el enunciador, determina qué herramientas puede usar para lograr un efecto determinado. Para el enunciatario, da las líneas generales del discurso, lo que puede esperar de él y cómo debe leerlo. Según Eliseo Verón “la relación entre un soporte y su lectura reposa sobre lo que llamaremos el contrato de lectura . El discurso del soporte por una parte, y sus lectores, por la otra. Ellas son las dos “partes”, entre las cuales se establece, como en todo contrato, un nexo, el de la lectura. En el caso de las comunicaciones de masa, es el medio el que propone el contrato. Se trata, primeramente, de distinguir, en el funcionamiento de cualquier discurso, dos niveles: el enunciado y la enunciación. El nivel del enunciado es aquel de lo que se dice (en una aproximación gruesa, el nivel del enunciado corresponde al orden del “contenido”); el nivel de la enunciación concierne a las modalidades del decir. Por el funcionamiento de la enunciación, un discurso construye una cierta imagen de aquel que habla (el enunciador), una cierta imagen de aquél a quien se habla (el destinatario) y en consecuencia, un nexo entre estos “lugares”.” (Verón, 1985: 76)

A pesar de que toda recepción implica un rearmado de las piezas significativas que un programa ofrece, en general bajo una nueva lógica, todo texto siempre intenta generar una o varias “lecturas oficiales”. Haciendo un análisis en producción de los contenidos temáticos, retóricos y enunciativos manifiestos y latentes de las emisiones, buscaremos las huellas genéricas que presenta GH, en tanto exponente de la superposición de géneros, y en tanto

encarnación del ya no tan nuevo género reality-show. De esta forma intentaremos dar forma a los contratos de lectura que facilita.

La relevancia de este trabajo está dada por la creciente importancia del género en la televisión actual. Para comprender la centralidad y las elevadas audiencias de este tipo de programas, nos parece preciso traer a colación los profundos cambios en las subjetividades modernas que acarrearón las transformaciones ocurridas al interior del capitalismo en los últimos 35 años. La desaparición (o importante retroceso) del estado de bienestar y sus instituciones, como el seguro de desempleo y de retiro, las inversiones en salud y educación pública y por sobre todo el pleno empleo (principal pilar de la política keynesiana), mediante la desindustrialización y los llamados programas de ajuste estructural, provocaron la entrada en lo que Ulrich Beck llama “sociedades de riesgo”; esto es, un tipo de sociedad en donde los agentes (o gran parte de ellos) se ven despojados de diversas certezas y rutinas que le permitían planificar su vida no sólo a corto, si no también a mediano y largo plazo, y son arrojados a una continua competencia por unos recursos limitados que no tiene un final en vista si no que se reproduce día a día. (Beck, 2002)

Librados entonces a un escenario cada vez mas dominado por distintas formas de flexibilización y precarización laboral, y en donde los proyectos que se extiendan mas allá de lo cotidiano tienden a convertirse en una quimera, los agentes muchas veces asisten al desvanecimiento o derrumbe de gran parte de las rutinas y certidumbres sobre la cual edificaban su vida cotidiana, para dar paso a una inseguridad ontológica, que requiere de la toma de decisiones (y por ende de riesgos) constante.

Es en este contexto en el que las identidades basadas en grandes grupos, colectivos o relatos, generalmente organizadas en torno al mundo laboral, de corte sincrónico, estables y duraderas en el tiempo dejan de ser “el principio organizador en el proceso de afirmación de la subjetividad” (Svampa, 2005:177), y las biografías “normales” (aquellas forjadas al calor de la vieja configuración del capitalismo y su Estado de Bienestar keynesiano) dan paso a las “biografías de riesgo”, en donde las certezas se diluyen y dejan paso a la incertidumbre casi permanente.

Para mitigar este “principio de soledad” (Colon, 2005), los agentes ponen en practica distintas tácticas y estrategias en forma de narrativas que buscan fomentar la seguridad ontológica, algunas de las cuales son mediadas por la neotelevisión. Si entendemos la identidad personal como la capacidad de mantener una continua narrativa personal, la neotelevisión brinda una oportunidad de realización de las mismas a través de los géneros

híbridos (mezcla de ficción y no-ficción, de referencialidad interna y externa), los que permiten la presencia en pantalla de personas reales (es decir, ajenas a la TV), o, a decir de Cingolani (2004), actantes-P, las que mediante el uso de la biografía, la autobiografía y el testimonio (casi el dispositivo legitimador por excelencia) pueden llegar a encarnar un yo “determinado, apoyado y sustentado por los demás” (Colon, 2005), un yo presentado como auténtico y que encastraría a la perfección con el deseo de presente (Imbert, 2005) y el reclamo de autenticidad y emoción que tiende a caracterizar a gran parte de las audiencias actuales, sobre todo las más jóvenes. Claro que este yo presentado como auténtico es en sí una suerte de “representación teatral de unas convenciones dramáticas que se elaboran y reelaboran en nuestras experiencias de vida” (Williams, 1989:18), dramatización que encuentra en la neotelevisión un escenario privilegiado y demandante de actantes-p dispuestos a narrar sus experiencias en público.

Así, asistimos en los reality shows en general, y en Gran Hermano en particular, al espectáculo de personas reales que acuden a la neotelevisión a expresar sus estados emocionales y cualidades morales como acciones propias de los lugares comunes de la dramatización melodramática, escogiendo entre un stock de sociotipos morales la personalidad que más les atraiga, sea “el pibe de barrio”, el “buen salvaje”, “el galán”, “la mujer que se hizo a sí misma”, etc.

Los géneros pueden ser entendidos como conjuntos de convenciones compartidas, no solo con los textos pertenecientes a un mismo género, sino también entre textos y audiencias. Se trata de un intercambio, de una mediación (conocida, aceptada tácitamente) que cuenta con cierto consenso cultural. “Los géneros pueden equipararse a las formulas (...) constituyen una práctica cultural (...) Se los define como sistemas de orientaciones, expectativas y convenciones que circulan entre la industria, los sujetos espectadores y el texto” (Escudero Chauvel, 2005). Los géneros escriben para la audiencia la gama de placeres que deben esperarse.

La noción de género supone una estructura repetitiva. Todos los géneros poseen elementos formantes y rasgos que necesariamente deben estar presentes, pero no por ello deben considerárselos inmutables: son maleables y en general es difícil encontrarlos en estado puro. Un rasgo de estilo de época es que han proliferado y se han acelerado los préstamos y cruces entre géneros .

Tradicionalmente los géneros podían ser divididos según al mundo al que hicieran referencia, configurándose una clasificación inicial entre programas de ficción y programas

de no ficción . Dentro de esos grupos los géneros fueron lo suficientemente cerrados como para generar una larga tradición de producción-reconocimiento. Sin embargo, hace unos años, se observa el deslizamiento entre las pertinencias y los límites de cada género. Este fenómeno, conocido como hibridación, permite la existencia de programas con segmentos de distintos géneros, o programas netamente hibridados, con la presencia de distintos rasgos genéricos en un mismo producto. Son géneros contaminados, en donde por ejemplo hay una presencia de elementos ficcionales en los géneros que antes se identificaban claramente como parte de una discursividad referencial, anclada en el mundo social o externo a la TV: informativos, programas de opinión, documentales, etc. Y de elementos de realidad en programas que giraban mayormente alrededor del mundo interno del medio, siguiendo particulares reglas de construcción que otorgaban verosimilitud genérica. Hablamos del surgimiento de una nueva discursividad televisiva, de los cuales los reality shows son los exponentes fundamentales: géneros que no son puramente ficción ni no ficción. Este fenómeno es también caracterizado como telerrealidad. Hay una emocionalización de lo público referencial y una autentificación de lo ficticio. En “Estrategia de la Ilusión” Humberto Eco caracteriza a la televisión actual como “neotelevisión”: una televisión- espejo en la que los espectadores ven reflejada en términos reales la sociedad en la que viven cotidianamente (Eco, 1989)

El reality show es a esta altura en la televisión un género constituido. Las audiencias ya poseen una relación medianamente larga con este tipo de programas: activan sus propios saberes y competencias necesarios entre los espectadores. En otras palabras, todos saben de qué se habla cuando se habla de reality show. Lo fundamental es que se trata de un género con una modalidad narrativa basada en un supuesto realismo. Este realismo consiste en la narración de asuntos verídicos, interpretados por sus protagonistas reales, cuyo devenir se aleja de la notoriedad, es decir que son no-famosos, comunes y corrientes, con alguna historia interesante para contar. “Se busca producir pasiones auténticas en personas reales, es decir personas que no tienen vínculo profesional con la institución” (Verón 2002). Los reality shows suelen tratar temas, que aunque considerados menores, provienen del mundo de referencia externo. Entre otras características básicas, encontramos que el reality show no respeta ni las barreras rituales, ni las narrativas, ni las doctóricas que separan a los géneros. Lo suyo es llevar a cabo un trabajo de mistificación, espectacularizando lo banal, inflando lo poco significativo, dramatizando fenómenos impensados: por ejemplo, manejando una crónica amarilla como un debate, o llamando a un programa “Gala”. Otra característica del género reality show es la eliminación de la distinción entre el mediador, quien narra lo que sucede, y el inventor, quien se implica en el acontecer, y en ocasiones provoca la

identificación de ambas funciones: son los mismos protagonistas quienes narran los sucesos que los implican o implicaron.

Una característica de los géneros es contener y controlar la polisemia, limitando el libre juego de las interpretaciones, podemos hablar de que los realities en general y GH en particular proponen varios pactos de lectura relativamente establecidos y regulados. Según Andatch (2003), este contrato es fomentado por lo que llama “la guía de lo simbólico”: una persuasión simbólica, efecto de la orientación simbólica. La guía consiste en instrucciones sobre cómo interpretar de modo genérico y adecuado lo que sucede en el programa, en palabras, gestos o imágenes. Así emerge el sentido oficial, el más plausible de ser ofrecido al público. Para GH, el pacto de lectura preferencial establecido es el de concurso-juego, con la consecuente invitación a disfrutar de las estrategias y tácticas de 18 adolescentes con distintas características e historias personales, que en este caso “juegan conviviendo” en una casa-estudio. Por supuesto, como se trata de un programa híbrido, esa lectura se entrelaza con otras. Una de matriz dramática, que se estructura alrededor de las seducciones, afectos, historias, conflictos, traiciones de los participantes. Otra de matriz documental, observa las mismas interacciones pero poniendo en primer plano su carácter de documento de la *interacción controlada*, que se produce en la casa. Finalmente también esta presente, como presente como “posible” la lectura de *catalogo de cuerpos*, producida a partir de la exposición sostenida de los cuerpos puestos en pantalla.

GH se caracteriza por presentarse bajo los distintos formatos nombrados al inicio del trabajo, de acuerdo al momento en que se emiten los programas. Cada uno de estos formatos tiene características especiales que los diferencian. Sin embargo, se logra una coherencia enunciativa a través de dos elementos: en primer lugar, la concordancia de las temáticas fundamentales. El programa se centra en la matriz lúdico-afectiva. En todas las emisiones se remarcarán, bajo diferentes motivos, las temáticas juego y convivencia. Sin embargo, los formatos difieren en cuanto a su función en la estructura narrativa y enunciativa del programa. Estas funciones, como no podía ser de otra forma, están hibridadas. Los resúmenes son la principal fuente de narratividad ficcional, pero bajo el recurso de la filmación documentalista. Los debates se presentan como la parte menos ficcionalizada del programa, donde se mostrará a un grupo de personas, presentadas casi como un grupo de expertos, discutiendo episodios de la casa, pero con una constante referencia al “juego” y al “medio televisivo”, o a moralizaciones sobre los comportamientos afectivos y competitivos de los participantes. En los debates suele ser notoria la apelación a la figura del público como juez final de los procedimientos de los habitantes de la casa. Mientras que las galas de nominación y

expulsión son los momentos en donde el perfil de juego del programa predomina, definiéndose cuestiones fundamentales de la competencia, son también momento de desarrollo de acciones nodales, que hacen avanzar la historia. Esto se debe, como hemos dicho, a que juego y convivencia, aunque puedan presentarse alternativamente como temáticas separadas, están de hecho imbricadas profundamente: GH es el juego de convivir, de la supervivencia en condiciones extremas de sociabilidad. Quién gana es quién mejor lee los códigos del microcosmos social que GH propone en la casa estudio.

Según Jost (2005), todo género reposa en una promesa de relación a uno de los siguientes mundos: el real, el ficticio y el lúdico. GH logra hacer referencia a los tres mundos, mezclándolos. El programa se presenta como reflejo de lo real. Y de esa realidad ficcionalizada hace un juego. Es un doble procedimiento enunciativo de hibridación. A través de sus recursos documentales y efectos del verosímil, logra construir un mundo de interacción que parece el real. Ese mundo es la casa y sus acciones, registradas de manera casi natural por cámaras que captan directamente y en vivo lo que aparentemente sucede sin mediación de guiones. La primera hibridación es la que mezcla realidad y ficción, es la de presentar la casa como a un mundo real, la de presentar como real a lo ficcionalizado. No obstante, GH logra un segundo paso de hibridación, convirtiendo a las personas ya ficcionalizadas /personajes de la casa en participantes de un juego. Pero de un juego de características sumamente particulares.

El mundo lúdico se define por ser un intermediario entre el mundo de la ficción, cuyas reglas toma prestadas, y el mundo real, que entrelaza de manera diversa al jugador con el mundo del juego. Aunque los jugadores pueden interpretar distintos papeles, dichos papeles difícilmente forman parte de un mundo estructurado por un relato complejo y coherente. En términos semióticos, el mundo lúdico se caracteriza por el hecho de referirse a sí mismo; es un mundo sui-reflexivo: reenvía siempre a un objeto, que es sí mismo. Como en todo juego, en GH hay competencia, ganancia y pérdida. A pesar de tener reglas internas, no sociales, el juego es real, y en este sentido no tiene nada que ver con el mundo de la ficción. Sin embargo, en GH no se juega en un estudio de TV, sino en una casa-estudio, que mezcla lo propio de la televisión (fundamentalmente el dispositivo de cámaras y micrófonos) con lo extratelevisivo (la convivencia de personas reales). Las reglas de GH no son puramente lúdicas (con suspensión del espacio tiempo social) si no proto-sociales porque *juegan a convivir*, es un juego de supervivencia (Verón, 2002) que es metáfora de la vida y la supervivencia. El juego requiere la espontaneidad de los participantes, y en GH esto llega a su paroxismo.

Ahora bien, en general los juegos son competencias en dónde se presenta a participantes que se oponen para alcanzar un premio, y como tales, exhortan al triunfo del sujeto individual sobre sus pares. La competencia difícilmente estimula la solidaridad social. Para ganar, los otros deben perder. El triunfo puede siempre conseguirse por dos medios: por la propia virtud, o perjudicando al prójimo. Lo que está en juego es “el destino individual” (Verón, 2002). Sin embargo, como hemos dicho, el juego de GH apela a competencias y reglas que son protosociales, que hacen referencia al mundo no televisivo. Por lo tanto GH consolida y refuerza el modelo social imperante de individualismo. Por otro lado GH presenta un relativismo radical: cualquier acción, aún la más moralmente condenable, puede ser vista como una estrategia de juego: en definitiva el objetivo del programa es ganar. En tanto se espectaculariza el contacto interpersonal, se propone al mismo tiempo un individualismo masivo, aunque en apariencia democrático (las reglas son claras desde el principio, los jugadores y el público votan de manera directa y secreta) pero con una alta cuota de violencia, constitutiva del programa. Es una violencia que se expresa en una micro-sociedad, bajo una consigna casi evolucionista de eliminación del menos apto. Y la intervención del público es admitida en un único sentido, como en el circo romano. Recordemos que las votaciones se hacen bajo la rúbrica “¿quién querés que deje la casa de GH?” y no “¿quién querés que se quede?”. De esta forma, GH otorga al público una posición de aparente poder, poder que evidentemente ese mismo público ha perdido en el ágora pública.

Dentro de la temática lúdica, los motivos más regulares que hemos observado son estrategia, alianza, complot, etc. Retóricamente, cuando se resalta la temática lúdica, el programa elige presentar cierta solemnidad. Por un lado transmite la intención de un “respeto” a las reglas de juego. Cuando persigue este objetivo hay un cambio importante en la enunciación. El conductor asume un papel cercano a la objetividad periodística, con un cierto distanciamiento ligado a un lugar de enunciación objetivo, acompañado en la mayoría de las ocasiones por el use de la música institucional que subraya la trascendencia de lo que está por venir, explicando (a veces en un exceso reiterativo) las reglas refirientes al juego o los próximos desarrollos. En general, las posibles violaciones a esas reglas se presentan como momentos de gran importancia en el curso del programa. Es curioso observar cómo el conductor apela al “Gran Hermano” como individuo superior regulador de las reglas de juego y convivencia. Es uno de los pocos momentos del programa en donde esto ocurre. De otra forma, el contacto regular con el GH lo ejercen los jugadores. El GH está representado por una voz en off. Retóricamente, a través de la gravedad del tono, la neutralidad del idioma, la falta de expresividad, la impersonalidad del habla, el GH se presenta como un enunciador

objetivo. Otras características retóricas cuando la temática es el juego son aquellas generadoras de tensión y suspenso. Una fundamental son los largos silencios y la música incidental. También la dilatación de los momentos previos al anuncio de las definiciones. Busca transmitir el nerviosismo y el dramatismo de las instancias de nominación y expulsión mediante los primeros planos muy cercanos de los rostros de los participantes, que colaboran con la acción con la expresión de sus propias emociones, probablemente reales, ante los momentos definitorios de la competencia que llevan a cabo, y que implica no solo la mantención o pérdida de la chance de ganar el premio en dinero, sino que los implica en sus emociones y vivencias íntimas. GH muestra a la “gente real” competir pero ya no tanto por bienes materiales (al menos no como fin constantemente citado) sino por la permanencia en un entorno de sociabilidad en donde se han ya involucrado sentimentalmente, por la supervivencia en un mundo parecido al real, sin junglas ni pruebas físicas de por medio, sino mediante la puesta en práctica de competencias que son comunes a todas las personas en tanto seres sociales. GH transforma a las relaciones humanas más habituales y prosaicas en objeto plausible de juego, a la convivencia en un argumento efectivo para una competencia. En este sentido, ya no solo acerca, como los juegos y concursos clásicos, a la gente común a la posibilidad de jugar en TV, sino que transforma ciertas temáticas y problemas de la vida misma de esa gente (sobre todo los afectivos) común en un objeto televisivo, un objeto de narrativa. Se cumple así no solo el deseo de yo de los participantes, sino que se hace posible la propia afirmación del yo de los televidentes a través del reflejo. Si la vida de esos jóvenes no carece de sentido, a pesar de no formar parte de absolutamente ningún “gran relato”, la vida de quién está del otro lado de la pantalla es equivalentemente válida e incluso valiosa. El telespectador puede encontrarse a sí mismo en la TV, con su ya conocida centralidad social, pero ya no como participante esporádico de un juego, como parte de un documental, como testimonio aislado en la calle, o como relleno en una tribuna: ahora cuentan sus emociones cotidianas, sus asuntos terrenos como comer y cagar, sus historias personales. No es la persona común que va a televisión y se inserta en los lugares secundarios que ella le ha propuesto durante años, sino que la propia TV hace un giro hacia lo más mundano.

GH es acaso la expresión más acabada del desembarco de la vida de los sectores populares, sus aspiraciones y su cotidianeidad en televisión. Pero no a una televisión antropologista, sino a los géneros más populares (en cuanto al caudal de audiencia y al tipo de público) de la historia de la tele: la vida de *los nadies* ahora es ficción y es competencia, es sujeto de entrevistas, es tema en todos los canales. GH logra el juego de identificar no a la gente con la TV sino a la TV con la gente. Este movimiento ha dado en llamarse la espectacularización de

lo cotidiano, e incluye el placer voyeurista de mirar o saber de la vida privada o de la posible historia que puede llevar oculta cualquier común. Es por ello que la parte espectacularizante debe de estar siempre mezclada con recursos que evadan la extrema ficcionalización. Estos recursos permiten que el programa no pierda su impronta verosímil. Vale la pena recordar que la gran metáfora del género es “la ventana abierta al mundo”, buscando obtener un alto grado de identificación con la audiencia a través de un mecanismo voyeurístico. Para ello recurre a retóricas, temáticas y enunciaciones propias de los géneros no ficcionales.

En la discursividad de Gran Hermano podemos encontrar numerosos rasgos que refieren al transgénero (Steimberg, 1998) de lo documental, cuyas marcas recorren las distintas dimensiones del discurso. En cuanto a la temática, podemos encontrar elementos que, tomando algunas apreciaciones de Aprea (2003) (...)referidas a los documentales biográficos, parecen dar cuenta de la existencia de arquetipos sociales ordinarios que son tomados como *exemplum* tanto por su singularidad como por su capacidad de representación. Se trata de la presencia en pantalla de personas *reales o actantes-p* (Cingolani, 2004) sobre los cuales se sostiene toda una argumentación que va recorriendo una variedad de motivos que pueden ser comunes a los géneros de la no-ficción (vida cotidiana, experimento social o relaciones de convivencia bajo el encierro, las relaciones afectivas, la de interacción de personalidades opuestas o diferentes, etc.), apoyado por determinados dispositivos de enunciación (la biografía o el testimonio) que legitiman el contacto de referencialidad entre el enunciador y el enunciatario.

Otro aspecto que podemos destacar desde los dichos de Aprea (2003) es cierta referencia hacia lo que se denomina “baja” cultura o “cultura popular”, mediante lo cual más allá de la identificación que se puede establecer con los personajes que se construyen, se pueden establecer vínculos con estructuras narrativas y argumentativas de las biografías. Estos relatos se ocupan de representar al personaje con las particularidades que permitan incluirlo dentro de un tipo social altamente estereotipado: el joven cándido del interior, el pibe de barrio, la porteña guarra, etc. Además, estos relatos, a diferencia de los que se refieren a la “alta cultura” que aporta indicios y testimonios para destacar las complejidades de la figura del héroe y se orientan a la revelación del secreto; aportan datos sobre lo ya conocido, son de carácter confirmatorio. Y, ante la documentación de estos relatos *biográficos*, el enunciador se puede comportar de manera cómplice o acusatoria.

Rial comenta al público, de manera cómplice, el suceso anterior (el segmento mostró escenas de pura convivencia entre los participantes en las que alguien parecía haber visto un ratón en la casa, con un sobreimpreso de un dibujo animado que contribuyó a

caricaturizar la situación, acompañado con efectos de sonido como comentario para una posible lectura burlona da la acción de los participantes): “el ratón lo vieron solo ellos”. Hace un giro en la temática y pasa a relatar un acontecimiento en el cual uno de los integrantes de la casa lee un libro sobre filosofía. Utiliza un tono irónico (se burla hasta de sí mismo), de "falsa solemnidad", para referirse a la inquietud casi ridícula de un chico de clase media-baja del interior del país, en su intento de acercamiento a la “alta cultura”; apoyado por música clásica, que funciona como refuerzo semántico de la ironía, continuando con su enunciación de tipo cómplice. En este caso, se supone un enunciatario desapegado a las formas clásicas de la cultura y prejuicioso. – GH4, 27-3-07, GALA NOMINACIÓN.

Desde el punto de vista de la retórica, también podemos encontrar numerosas marcas del documental. Principalmente, este carácter genérico se apoya en la transmisión en continuo del reality, el carácter argumentativo de la enunciación y en la presencia emblemática de un Conductor / Presentador, Jorge Rial, que funciona como guía de lectura.

El carácter híbrido de este reality show, se vigoriza con la presencia de un conductor polifacético que encarna una multiplicidad de roles. Su ubicuidad le otorga importancia y legitimidad. Es un conductor a cargo de operaciones de embrague y desembrague entre los distintos escenarios, es gestor del debate social y encargado de instruir y aplicar las reglas del juego. Es también moderador de la palabra e intérprete de la opinión pública.

El juego de cámaras ubica al conductor, a través de planos medios, en un lugar de cierta neutralidad y objetividad; cuando el plano se abre (plano general) se muestra el juego de todos los actores del plató y se puede ver la jerarquización del espacio. En el estudio puede observarse la ubicación jerarquizada de todos los participantes (conductor, panelistas, familiares invitados, participantes expulsados) y la centralidad del rol del conductor. El público invitado refuerza la centralidad y así se conforma la escena en la que "el plató es la escenografía mediática del debate social... pocos tienen acceso a la palabra pública" (Escudero Chauvel, 2005)

A través de un paneo general, y con la música “institucional” del programa, se puede observar una gran tribuna con público que aplaude y porta carteles (participantes favoritos, lugares de origen, etc.), las cámaras. La escenografía está compuesta por una tarima central de forma circular, rodeada por pantallas de LCD y una gran pantalla central, que transmiten un clip en donde predomina la marca institucional (un ojo gigante, el plano de la casa, contadores numéricos). Predominan los colores plateados en el

mobiliario, las luces rojas, en contraste con fondos negros; remitiendo a la estética HiTec y al barroquismo. La espacialidad denota autorreferencialidad sobre el programa y la TV misma. Hay una presencia permanente de la marca (el ojo) en la pantalla de fondo. Luego se abre la pantalla gigante, aparece Rial en el centro de manera muy espectacular, con una fuerte luz, balance de fondo que recorta su silueta (iluminación barroca). Se adelanta entre alaridos, aplausos y aclamaciones. Rial valida la interacción con el público devolviendo el saludo (gesticula mucho). La vestimenta del conductor denota una síntesis entre lo formal y lo casual, viste traje gris sin corbata. Rial presenta el programa y hace un resumen de lo acontecido en la semana (“acá van a ver todo”), al estilo de una melocrónica. Su habla es informal, predomina la retórica lúdica específica de GH, pero en tono periodístico. Anuncia que es “noche de nominación” apoyado por la música institucional de suspenso que subraya, aporta ritmo y clima. Rial irrumpe de modo espectacular y se presenta como gestor de lecturas (“cada vez hay menos peleas (...) antes lo mejor era tener un enemigo”); hace la interpretación “oficial” del juego. Alterna entre la complicidad (habla de fútbol) y la objetividad. – GH4, 27-3-07, GALA NOMINACIÓN, ingreso de Jorge Rial al estudio.

Como el documental permite la incorporación de la narrativa, se puede reconocer en él las marcas de un relato. El conductor sirve para imprimir esos elementos narrativos a la documentación de “lo real” (el testimonio de personajes que narran su historia o comentan a través de entrevistas lo ocurrido en la casa y los resúmenes que están a cargo del presentador) por ejemplo, cuando se presenta la pelea entre Nadia y Marianela. Para referirse a estas situaciones, los recursos retóricos se dirigen a reforzar la visibilidad de las subjetividades. El uso del primer plano para exaltar los detalles y acceder así a la distancia íntima, subraya esta centralidad.

En el plano verbal, el enunciador alterna entre hablarle al público directamente a través del presentador y el uso de recursos paratextuales que van conformando una guía de lectura para el enunciatario. Desde lo gestual, el conductor tiene un rol privilegiado; es él quien mira a cámara para dirigirse directamente a los televidentes (Eco 1985: “sólo el periodista mira al espectador, cumpliendo la función del contacto”).

Como afirma Andacht (2003: 42), “en el reino humano y electrónico, ésa es la misión oficial de los presentadores televisivos, ya sea de concursos, informativos o talk shows: ellos son los encargados de definir persuasivamente qué es lo que estamos viendo y oyendo. Este personaje contribuye así decisivamente a establecer el modo adecuado para participar en una secuencia mediática en tanto sus intérpretes”.

En cuanto a la enunciación la propuesta es, desde luego, *proposicional* ya que apunta a explicar, y argumentar lo que sucede en La Casa. Se establece entonces una relación *asimétrica y epistefílica* entre un público que puede ver pero no sabe y está ávido por que le muestren más (voyeurismo) o por comprender el funcionamiento de la TV y un enunciador que presenta y organiza la información del El Juego, y además posee el conocimiento de las reglas de funcionamiento del mundo de la neotelevisión.

Rial relata la "pelea" de Marianela por perder peso. Utiliza un tono medianamente solemne para describir su "lucha" pero lo culmina con un gesto que denota su no-convencimiento de la veracidad del relato. Nuevamente, su rol como "guía de lectura" es puesto de relieve. Luego se presenta un resumen de distintas escenas de interacción cotidiana entre Marianela y los demás participantes de la casa, centrándose siempre en motivos de alimentación o percepción del propio cuerpo. La figura retórica a la que se alude es a la de Marianela como una mujer decidida, de carácter, que se "hizo a sí misma". Rial comenta coloquialmente: "la pelea de Marianela con la comida la va ganando la comida". Recalca la posición de igualdad con respecto al público: "estoy espiando la casa... como vos". Tras un cambio de musicalización, retoma la retórica específica que utiliza cuando se refiere a la dinámica del juego y anuncia la nominación de Marianela. GH4, 27-3-07, GALA NOMINACIÓN

Pueden encontrarse pasajes en los que GH, a través de sus conductores o de los sobreimpresos, asume el rol de un enunciador objetivo, aquel que trata de no moralizar, habla en tercera persona, cuantifica y se expresa impersonalmente.

Rial, desde un atril en centro del estudio, mira la pantalla central y se ubica en un lugar de proximidad con el espectador (habla en primera persona del plural), para observar de manera cómplice, desde una vidriera gigante, una situación cotidiana (Jonathan duerme), apoyado por una canción de cuna (funciona como comentario). La música cambia (institucional) y cambia su lugar de enunciación: Él "sabe de lo que se trata GH", es portador de un saber sobre el juego ("es así", "es normal") y supone un enunciatario con competencia sobre la dinámica de juego: "la autonomización está de moda". Alterna entre una enunciación objetiva / pedagógica y una cómplice con el espectador. – GH4, 27-3-07, GALA NOMINACIÓN.

Se va documentando la vida y la convivencia entre seres reales, comunes y desconocidos. Al comienzo todo es un enigma, pero luego las personalidades de los participantes se van desplegando y GH elabora con ellas una narratividad a través de la edición y un tratamiento

prescriptivo de las imágenes y los relatos. Los enigmas sobre el valor de la singularidad (por qué el personaje triunfa o fracasa) se resuelven enunciativamente como cierre de la argumentación y el juego propuesto es la revelación de un secreto: quién es el ganador de GH. También el enunciador irrumpe en la escena para dar forma y sentido al relato. A partir de pautas de juego (consignas de supervivencia) se mediatizan las relaciones para poder documentar la interacción dentro de la casa, pero *intervenida y controlada*.

Por otro lado, a través de pequeñas emisiones del “vivo” se crea la ilusión de un registro neutral en el que parece borrarse la subjetividad y la intencionalidad de los productores de las imágenes, lográndose un registro “pleno” del objeto representado. Las cámaras situadas por todos lados dentro de La Casa brindan la posibilidad de un registro automático de imágenes que duplican el mundo visible genera la idea de una percepción y un conocimiento “objetivos”. Las imágenes de los sucesos dentro de La Casa se conforman como el documento de “lo real”; su valor indicial certifica la veracidad de los acontecimientos y, a través de estos dispositivos, las historias presentadas parecen contarse solas ante los ojos de un espectador que se identifica emotivamente con lo que está viendo a través de la pantalla.

En virtud de su hibridez GH se presenta como un documental en-del presente. Para ello, del género documental y del informativo extrae el recurso del sumario y las cabeceras o sobreimpresos, subtítulos, el presentador guía, la edición (rasgos híbridos propios del documental), conformando el dispositivo que provee las pruebas de la enunciación propuesta. Estos recursos, estarán presentes cuando se muestren imágenes extraídas de la casa, sin intervenciones exteriores, o sea allí donde las filmaciones son incidentales. Con respecto al género del informativo amarillo, comparte la temática de la anomia o la desviación de la norma. La atención que presta GH a las necesidades personales e incluso subjetivas y a su quebranto, oponiendo y prefiriendo lo privado a lo público, los sentimientos a las normas y a las instituciones, lleva a una selección de héroes anómicos.

GH se acerca más al documental que al informativo, sin embargo, con el paso de las ediciones el programa se vuelve menos documental y más la crónica periodística de un juego, combinado con *melocrónicas* (Ancatch, 2003) de la vida cotidiana, compuestas por elementos melodramáticos propiciados por las reglas del género (humor, romance, efectos visuales, música) con la intervención de la producción.

Rial se refiriere a Gabriel y a Juan, “los chicos buenos del interior”, de manera sarcástica (conversan sobre la lectura de Gabriel de un libro de filosofía). Luego de un cambio de música (irrumpe la cortina institucional), anuncia en tono serio “esto es GH”, para demostrar las dos caras del programa, lo cotidiano, lo liviano, en contraposición a

lo serio, el juego; y así, presenta la nominación de Gabriel. – GH4, 27-3-07, GALA NOMINACIÓN.

La matriz reality es, entonces, la que mas se acerca a los registros afilmicos (aunque no plenamente, como en seguida desarrollaremos), es decir, los que registran hechos no preparados para ser filmados. Lo hace a partir del uso de la filmación incidental, donde la involuntariedad a ser filmado y la espontaneidad absoluta son regla. El hombre común (actante p , en términos de Cingolani, 2004), es entonces la marca por excelencia de la mediatización de lo real, de lo no mediático. Es objeto extramediático en el enunciado (se ve su vida en la casa, la vida de un ser real, no televisivo) y es voz no institucional en la enunciación (habla y muestra su vida sin ser parte de la TV). Con esto mas el agregado del directo –fuerte autentificador de la enunciación de la involuntariedad y la espontaneidad-, la TV se vuelve un medio inmejorable para la puesta en escena de lo real, o sea, de la *no puesta en escena*. Luego, bajo la presencia de una voz en off o la escritura en pantalla (en el caso de los documentales) o del conductor (GH) el medio institución dice ¡presente! Como modo de mitigar la voz del medio-dispositivo y hacerle llegar al publico un genero coherente, sobre la matriz del relato y del juego, pero con una fuerte impronta de lo documental a nivel temático, retórico y enunciativo.

Lo exhibido por el programa, con lo que se arman relatos verosímiles en base a los vínculos y relaciones de los participantes, son sus propias reacciones, y no fruto de una guión o de una dirección actoral. Gh no es programa proffilmico – con actores dirigidos y libretados - ni un documento afilmico – la vida captada accidentalmente por una cámara-. Hay una obvia selección y montaje para cada una de las tres síntesis diarias y una recopilación para los dos programas largos derivados. Es fundamentalmente en estos momentos en los que aparecen las apelaciones a la matriz dramática/ficcional.

Decimos que GH esta cruzado por una matriz de genero dramático principalmente al estructurarse en una narración de tipo seriada, en donde la narrativa depende de mas de una emisión concreta y los conflictos se prolongan entre éstas; aunque se diferencia del genero dramático por excelencia en la televisión, la telenovela, al centrarse no sólo en los temas amorosos o “conflictos del corazón” sino ampliando su espectro hasta abarcar preferentemente todos aquellos conflictos surgidos de la propia convivencia e interacción cotidiana. Claro que para que la narración tome forma de tal el programa necesita la constitución de personajes, los cuales se van construyendo con el pasar de los programas gracias a la edición, la mediación del conductor, y los eventuales videographs en los

resúmenes, que funcionan a modo de paratexto, guiando la visión e induciendo una lectura preferencial. En lo retórico, la construcción se realiza, tal como señala Aprea (1993) por medio de la metonimia, es decir, los participantes son “definidos como arquetipos contruidos a través de sus rasgos físicos (vestuarios, gestos, miradas) y en relación con una tipología social estereotipada”, a lo que habría que agregar que en GH se suma una categoría extra que es la de los rasgos *morales* (el “tramposo”, el “tipo de ley”, los “con (o sin) códigos”, etc.), lo que daría como resultado una serie de *sociotipos* que harían su presencia en el programa.

Otro rasgo distintivo de la matriz dramática, y en particular del género telenovela que se hace presente en GH es la construcción de un “juego de tensiones entre el mundo del deseo que mueve la acción de los personajes y el mundo de las convenciones que organizan la vida social” (Aprea, 1993:29), aunque cabe diferenciar que en GH estas convenciones serían de un carácter protosocial, ya que, como se señaló anteriormente, se *juega a convivir*. El roce continuo entre las distintas subjetividades y los hábitos que portan generan una miríada de conflictos de distinto porte y talante pero que sin embargo siempre se caracterizan por esta tensión entre la voluntad de acción y las reglas (del juego, de la casa o aquellas implícitas (sociales o morales) entre los participantes).

En cuanto a retórica, o el *cómo* se dice lo que se dice, GH escoge, para los segmentos más ligados al drama y lo novelesco, una retórica más cercana a lo que Escudero Chavel (2005) denomina la dimensión patémica del discurso, centrada en la “construcción de los sentimientos del espectador y el establecimiento de una relación de tipo empática” (euforia/disforia, alegría/tristeza) a la vez que “permite la emergencia de nuevos valores, la subjetividad, la identificación del espectador, la figura central del testimonio, la fuerza del relato de vida y la enunciación en primera persona”. El foco en esta dimensión discursiva está puesto sobre el sujeto individual y sus transformaciones, visibilizando en ese recorrido un sistema de pasiones complejo y completo, el cual, arriesga la autora produciría en recepción una suerte de “pedagogía de los sentimientos colectivos”. Si partimos de la base que si los personajes “son verosímiles, los contextos cercanos y las situaciones probables, la emoción es, por consiguiente, legítima” (Escudero Chavel, 2005:184), encontramos que GH, al poner en pantalla seres reales en situaciones cotidianas (y por ende, probables) busca establecer una relación de identificación entre el público y lo que se ve, apoyándose circunstancialmente en un conductor que pasa a tener momentáneamente el rol de un enunciator *charlatán*, *hospitalario* o *cómplice* (de acuerdo al caso) y pretendería hacer aparecer, a través del recurso de la entrevista en tono íntimo o amistoso, las revelaciones o confesiones que puedan apuntalar, dar forma o explicar ese relato/historia de vida. Los subtítulos (“*Marianela y su*

lucha”, “*Jonathan no aguanta mas*”, “*El mal humor de Mariela*”) y otros tipos de retórica no verbal utilizada en el programa (refuerzos musicales, por ejemplo) también dan cuenta de esta retórica ligada al *pathos*, la exageración y la hipérbole, marcas por excelencia del género telenovelesco.

Hasta aquí podríamos pensar entonces en GH como un producto que cumple con los requisitos y las pautas necesarias para ser considerado una telenovela, sin embargo, dos características (heredadas de su carácter híbrido) lo alejan ese género “puro”: por un lado, la falta *a priori* de una transformación de tipo mitológico, por la cual la coherencia interna del relato se organizaría a partir de la persecución de un fin u objeto deseado, el cual permitiría, una vez conseguido, restablecer una situación de equilibrio inicial, y por el otro, relacionado con el anterior, la imposibilidad de desplazar el eje de atención de un final feliz que se conoce de antemano (como es prácticamente habitual en las telenovelas) a las formas, caminos y desvíos que se toman para llegar a aquel. El carácter fílmico y espontáneo (a pesar de estar mediado y atemperado por la edición y producción) de GH haría imposible estas dos “condiciones necesarias” para el género telenovelesco, pero la adhesión al resto de sus pautas le permitiría “coquetear” con el público acostumbrado a la visión de estos programas, y subvertir radicalmente el pacto de lectura con estos: de un pacto ligado a un enunciatario que manejaba los códigos de la serialidad y la tensión entre acción y convención, pero que basaba su contrato en ser un “voyeurista de los prolegómenos de la felicidad”, esto es, un “devorador de catálisis” (Monfanzani, 1995), o “funciones no-nucleares”, pasamos a un lector que desconoce el final de la historia y precisa de las funciones nodales o diegéticas para así ir desarmando la madeja de Ariadna que lo llevara al final del recorrido, no solo de la historia “troncal” o principal (quien resultara ganador del juego) si no de las múltiples y concurrentes micro-historias paralelas (afectos, rivalidades, parejas, etc.) que van surgiendo (y acabando) con el correr de las emisiones.

Resumiendo lo dicho anteriormente, y a modo de conclusión, podemos afirmar que “Gran Hermano” no posee un único pacto de lectura, ni un único enunciatario, sino múltiples. Si bien el predominante parecería ser el de *juego-concurso*, que implicaría un lector *sincrónico*, dispuesto a seguir los avatares de la competencia a lo largo de las distintas ediciones, también esta presente con fuerza un pacto *dramático-ficcional*, que invita a los lectores a compenetrarse, empatizar o incluso *identificarse* con alguno de los participantes devenidos en personajes de una compleja “historia coral” tejida alrededor de los distintos acontecimientos que se suceden en la casa. Si estas dos matrices de lectura ponen el acento en la *diégesis*, en

las funciones nodales que hacen “avanzar” la historia, resolver los conflictos y presentar otros nuevos, configurando una suerte de *lector adrenalínico*, ávido de nuevas y cada vez más intensas emociones que se resolverían en el episodio final (de incierto desenlace); podemos pensar también en otra matriz de lectura que gira alrededor de las lecturas de tipo “experimento social”, “documentalista” o de *catálogo de cuerpos*, lectura centrada ya no tanto en un interés sincrónico sino uno *diacrónico*: el lector ya no estaría obligado a recorrer el laberinto de la narración principal, si no que estaríamos frente a un lector que sería, como señala Monfanzani (1995), “una especie de acróbata capaz de escapar del laberinto al estilo de Dédalo e Ícaro: “por arriba”, volando sobre las paredes que lo encierran”, obteniendo así la capacidad de “entrar y salir” del relato a voluntad, logrando su placer en ese movimiento. Claro que por supuesto, tratándose de un programa tan vasto como Gran Hermano podríamos seguir pensando en otra serie de enunciatarios presentes, aunque no tan predominantes como los ya citados: el “jugador”, el entomólogo, el fiscal paranoico de la TV basura/mentirosa, etc. Por último, no podemos menos que destacar la relevancia que cobra la figura del presentador o conductor en un programa como “Gran hermano”, habiendo dada cuenta la cantidad y complejidad de géneros que en él habitan. Que en las galas de fin de semana el tiempo en estudio consuma aproximadamente la mitad del tiempo-en-el-aire (y de hecho iguale la cantidad de minutos de transmisión de escenas de la propia casa) no es un dato menor sino que es un hecho que resalta la particular importancia de esta instancia. Es desde el estudio que el conductor se dedica a “hilvanar” las secuencias (muchas veces inconexas) de sucesos en la casa, construyendo una suerte de narratividad intra e inter emisiones, de tipo episódica, y no sólo guiando la lectura sino además *dando sentido* a lo que ocurre dentro de la casa. Claro está que la edición y el montaje de estas escenas tienen también un rol importante en esta construcción de la serialidad, pero es el conductor a través de su investidura simbólica el encargado de- como ya dijimos- dar sentido o incluso *construir* la situación a partir de la función performativa de su palabra. La forma en que lo hace no es única: si hablamos de un programa híbrido, heterogéneo o mixto, nos encontramos que este demanda un tipo particular de conductor que pueda alternar entre las distintas dimensiones del programa, un conductor *polifuncional* o *polifacético* que pueda atender con éxito las demandas de un formato en extremo dinámico. Las escenas que se desarrollan en el estudio dan cuenta de esta hibridez a nivel temático: el conductor se ve forzado alternar entre las temáticas del “juego” y la “interacción”, y no solo eso si no que su rol es también el de “fusionar” o “encadenar” ambas dimensiones para evitar que estas aparezcan como dos compartimentos estancos. La necesidad de esta variedad de roles se justifica por la existencia de una diversidad de

enunciarios, fruto de la estrategia *atrapado* que, casual o intencionalmente poseen Gran hermano y gran parte de la neotelevisión.

Bibliografía

- Andatch, Fernando. El reality show: una perspectiva analítica de la televisión. Buenos Aires, Norma. 2003
- Aprea, Gustavo Documentales biográficos para televisión: su estudio a partir de los conceptos de género y estilo. Buenos Aires, FCE. 1993
- Beck, Ulrich: La sociedad del riesgo: hacia una nueva modernidad. Ediciones Paidós , 2002
- Williams, Richard. "The writer: Commitment and alignment" Gable, R. (ed) Resources of Hope: Culture, democracy, socialism. London. 1989.
- Cingolani, Gastón (2004) ¿Por qué el reality show no se comió a la TV? En La trama de la comunicación, Vol. 10. Rosario, UNR Editora. 2004.
- Colón, Eliseo. (2008) "Seguridad ontológica, construcción del yo biográfico y narrativas televisivas". En deSignis, número 7. Barcelona, Gedisa. 2005
- Eco, Humberto. "TV: la transparencia perdida" En La estrategia de la ilusión. Barcelona, Lumen. 1986
- Escudero Chauvel, Lucrecia. (2008) Formato y discursividad. El caso del SIDA en la TV francesa. En deSignis, número 7. Barcelona, Gedisa. 2005.
- Imbert, Gerard .De lo grotesco como contaminación de los géneros en los nuevos formatos televisivos. En deSignis, número 7. Barcelona, Gedisa. 2005.
- Jost, Francios "La lógica de los formatos de tele-realidad" En deSignis, número 7. Barcelona, Gedisa. 2005.
- Monfanzani, Analía (...) "Antonella: Una Eva y dos lecturas (al menos)" En Discursividades Televisivas. Buenos Aires, Norma. 1995
- Steimberg, F. *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares. Bs. As., Atuel, 1998*
- Svampa, Maristella: "La Sociedad Excluyente. La Argentina Bajo el Signo del Neoliberalismo.", Ed. Taurus, Buenos Aires, 2005.
- Verón, Eliseo. El análisis del "Contrato de Lectura", un nuevo método para los estudios de posicionamiento de los soportes de los media, en "Les Medias: Experiences, recherches actuelles, applications", IREP, París, 1985.
- Verón, Eliseo "Expedición Robinson, ni realidad ni ficción". En Espacios mentales. Efectos de agenda 2. Barcelona, Gedisa. 2002.