

Kunne det være mig?

Gruppe 19

Hanne Bielefeldt
hbie@itu.dk

Morten Schubert
mlom@itu.dk

Michael Langsager
mihl@itu.dk

Kunne det være mig?

En undersøgelse af reality-tv's alliance med det performative og selvscenesatte menneske til fordel for det "almindelige menneske".

Med spørgsmålet "Kunne det være mig" udfordrer vi de gængse forståelser af reality-genren som et programformat, hvor såkaldte *almindelige mennesker* medvirker og gøres til gennemgående tematik og dramaturgisk omdrejningspunkt i programmerne¹. Helt konkret stilles spørgsmålet inden for subgenren *reality gameshowet*, der i Danmark er synonymt med programmer som Big Brother (2001-2004), Robinson (1998-) og Paradise Hotel (2005-). Sidstnævnte med et rekordhøjt seertal på 516.000², da allerflest så med i sjette sæson 2010.

Reality gameshowet er karakteriseret ved at være drevet frem i et kompetitivt miljø, hvor udskillelser, pengepræmier, taktiske spil og berømmelsesfeber får deltagerne til levere potent følelses- og adfærds-tv med fokus på de sociale implikationer, som deres forskellige valg afstedkommer. Det er også i denne underkategori af reality-genren, hvor flest reality-celebrities fødes og i en kortere eller længere periode optages i celebrity-kredsløbet med opdrift fra deltagelsen i andre tv-produktioner – typisk i konkurrerende reality-gameshows. Denne stjernevandring understøttes ifølge film- og medieforsker Anne Jerslev af "*en tilsyneladende stigende usikkerhed fra producenternes side m.h.t., om "almindelige mennesker" rent faktisk kan lave spændende fjernsyn...*"³. I en artikel fra 2010 i Dansk Noter (Danmarks Lærerforening)⁴ udbygges dette synspunkt med konstateringen af, at "*celebrificering er lige så meget blevet en del af spillet som dets resultat*". Hun beskriver, hvordan *almindelige mennesker er blevet erstattet af almindelige mennesker fra tidligere shows* og udpeger markante udviklingstræk inden for genren reality gameshowet, som kort vil ridses op her og tillige udgøre et basisinput for vores videre undersøgelse. I et udviklingsperspektiv på 10 år argumenterer Jerslev for, at "reality" er blevet nedtonet til fordel for "gameshow", at skildringen af hverdagslighed er erstattet med løssluppen fest, at konstruktionen af en spil- og strategiverden er blevet dominerende, at uforudsigelighed og *liveness* er fortrængt af kontrol og planlægning og sidst, men ikke mindst, er programmerne blevet led i celebritykulturens fødekæde.

Særligt det sidstnævnte forhold har fået os til at interessere os for den rekrutterings- og udvælgelsesproces, som går forud og finde ud af, om *det almindelige menneske* bevidst ekskluderes fra reality gameshowet. Da Paradise Hotel uden tvivl fremstår som den stærkeste repræsentant for genrens udvikling, har vi besluttet at slå ned på netop dette programformat.

¹ Hjarvad, Stig (2002:92): *Seernes reality. Mediekultur nr. 34, vol. 18*

² <http://tv2id.tv2.dk/nytomtv/article.php?id-30875130.html>

³ Jerslev, Anne (2004): *Vi ses på tv - medier og intimitet*, Gyldendal 2004

⁴ Jerslev, Anne (2010:40): *Hvad er der sket med reality gameshowet - fra Big Brother til Paradise Hotel*. Publiceret i Dansk Noter 4/2010 - <http://www.e-pages.dk/gennemsyn/164/46>

Vi har derudover stillet os bag medieforskeren Stig Hjarvad i hans markering af, at reality-tv ikke alene leger med skellet mellem frontstage og backstage⁵, men gør backstage til frontstage. Det bliver med andre ord privatlivets rollespil, der producerer underholdning og attraktionen for seerne er iagttagelsen af: *hvor kompetent det udøves, hvornår personerne falder ud af rollen, taber ansigt, lyver eller indtager indbyrdes modstridende roller, når de er sammen med snart den ene, snart den anden eller betror sig til kameraet*⁶. I reality gameshowet gestalttes et stramt koreograferet socialt teater, hvor fremvisningen af interpersonel interaktion og individuelle følelsesmæssige reaktioner stiller avancerede krav til deltagerens performativitet og evne til selviscenesættelse. Hele konstruktionen står og falder med, hvor overbevisende deltagerne kan *performe sig selv* og fremstå troværdigt og umedieret, selvom deres persona nødvendigvis er dimensioneret i reality gameshowet konstruerede spil-univers.

Vi tillader os på den baggrund at spørge, om tv-producenterne har allieret sig med persontyper, der repræsenterer specifikke kompetencer inden for repertoiret "at spille sig selv" i et stærkt stereotypiserende miljøer og tillige interessere os for, om celebrificeringsaspektet forhandles aktivt mellem parterne - forstået som kravet om *at spille spillet videre*, selvom reality gameshowet for længst har fundet en vinder.

Problemformulering

Hvilke krav til performance er fremherskende, når deltagerne til reality-gameshowet udvælges, og i hvilket omfang ekspliteres kravene til performativitet i og uden for showet som en del af kontrakten mellem deltager og producent?

Empiri

Som tidligere angivet, ønsker vi specifikt at analysere, hvordan ovenstående udspiller sig i forhold til reality gameshowet *Paradise Hotel*. Da vi desuden interesserer os for, om der har fundet en udvikling sted i den måde, hvorpå deltagerne bliver castet og kaste lys over, hvorledes kravene til performativitet ekspliceres, indsamles empiri fra henholdsvis sæson 2006 og 2010. Der udføres 6 kvalitative interviews med tidligere deltagere – fordelt ligeligt på de to sæsoner. Vi mener, at 6 interviews er dækkende i forhold til at belyse, hvordan deltagerne oplevede castingproceduren samt senere viden om, hvorvidt den har ændret sig væsentligt i løbet af de fire sæsoner. Med henblik på at forstå prioriteringer og krav til deltagerens performance under og efter deres medvirken i reality gameshowet, interviewes chefcaster Mette Bennike fra produktionsselskabet Mastiff, der står bag *Paradise Hotel*. Det er vores håb, at et sådan interview også vil rumme refleksioner over udviklingen i reality-genren set indefra.

⁵ Erving Goffman (1922-82): professor i socialantropologi ved University of Pennsylvania) påviste i sine omfattende mikrosociologiske studier af menneskelig interaktion, at enhver social situation kræver udøvelse af bestemte roller. Han brugte teatret som en nøglemetafor til at forstå, hvordan enhver situation kræver sit repertoire af roller for at skabe mening og social sammenhæng. Visse typer af adfærd kan bruges i én sammenhæng; i en anden situation vil samme adfærd udgøre et normbrud og en mulig trussel mod den gode stemning. Han skelnede mellem adfærd på *frontstage* og *backstage*.

⁶ Hjarvad, Stig (2002:95): *Seernes reality. Mediekultur nr. 34, vol. 18.*