UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA DIVADELNÍCH, FILMOVÝCH A MEDIÁLNÍCH STUDIÍ

SURVIVOR / TROSEČNÍK

Srovnávací analýza televizního formátu /
Comparative analysis of television format

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

EVA KAMENÍKOVÁ

VEDOUCÍ PRÁCE: Mgr. JAKUB KORDA, PhD.

OLOMOUC 2012

Prohlašuji, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma Survivor/Trosečník vypracovala samostatně a uvedla všechny prameny a literaturu. Práce obsahuje 96 256 znaků.

V Olomouci 27. 6. 2012 ….……..

Eva Kameníková

Děkuji Mgr. Jakubovi Kordovi, Ph.D. za vedení bakalářské práce a cenné rady, knihovně Univerzity v Groningenu za poskytnutí literatury a mému bratru Mgr. Miloši Kameníkovi za podnětné připomínky.

ABSTRAKT:

Předmětem práce je srovnávací analýza televizního formátu Survivor, tedy jeho americké a české verze. Cílem bude postihnout míru modifikace, které se formátu dostává při přenesení do jiného kulturního a televizního kontextu. V úvodu práce bude pozornost zaměřena na otázky licenčních pravidel v TV průmyslu. Při srovnání obou pořadů budou předměty analýzy takové prvky, jako jsou postavy (výběr sociálních aktérů), „vyprávěcí“ struktura pořadu a stylové uchopení pořadu.

ABSTRACT:

In my bachelor thesis I have focused on a comparative analysis of a TV format Survivor and its American and Czech version. The aim is to affect the degree of modification which appears during a transfer from one cultural and television context to another. In the indtroduction I have concentrated on the questions of licence rules in a TV industry.The subjects of comparing analysis are elements such as characters (the choice of social participants), the narrative stucture of the show and the stylistic prehension of the show.

Klíčová slova: Survivor, Trosečník, reality TV, TV formát, licence, srovnávací analýza

Key words: Reality TV, Survivor, Trosečník, TV format, copyright, comparative analysis

OBSAH:

1. ÚVOD 9
1. 2. LITERATURA 11
1. 3. STRUKTURA A METODOLOGIE 15
1. 4. DEFINICE REALITY TV 17
1. 5. VÝVOJ FORMÁTU SURVIVOR 19
2. TELEVIZNÍ FORMÁTY A LICENČNÍ POSTUPY 21
2. 1. CO JE TO FORMÁT 21
2.1.1. DŮLEŽITÉ TERMÍNY 21
2.1.2. FORMÁT Z HLEDISKA PRÁVNÍHO 22
2. 2. KOMPONENTY FORMÁTOVÝCH BALÍKŮ 24
3. STYLOVÁ ANALÝZA POŘADŮ 26
3. 1. MODY DOKUMENTÁRNÍHO OBRAZU A ŘEČI 28
3. 2. MIZANSCÉNA 31
3.1.1. PROSTŘEDÍ 31
3.1.2. KOSTÝMY 33
3.1.3. OSVĚTLOVÁNÍ 33
3.1.4. POHYB A VÝKON 34
3.1.5. REKVIZITY 34
3. 3. KAMERA 36
3. 4. STŘIH 36
3. 5. ZVUK A HUDBA 36
4. VÝBĚR SOCIÁLNÍCH AKTÉRŮ 37
4. 1. TYPOLOGIE POSTAV 37
4. 2. SURVIVOR JAKO SOCIÁLNÍ EXPERIMENT 39
5. SURVIVOR JAKO „PSEUDO – UDÁLOST“ 44
6. ZÁVĚR 47
7. SUMMARY 49
8. PŘÍLOHY 52
8. 1. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY 52
8. 2. TABULKY 62

1. ÚVOD

Já, autorka bakalářské diplomové práce, spatřuji v pořadech typu *Reality TV* osobní fascinaci, která prvotně vycházela z osobního pocitu, že tyto pořady mohou působit na vzdělaného člověka slabomyslně či dementně, nepřinášejí mu žádný zásadní pozitivní přínos a naši společnost mohou teoreticky spíše degradovat, zároveň jsem se do dnešního dne nezbavila pocitu, že i přesto je na těchto pořadech něco přitažlivého, poutavého, a že, chtě nechtě, přinášejí *(možná zkreslený)* odraz dnešní společnosti. Záhy jsem si také uvědomila, že tento druh pořadů, jejich rostoucí popularita, množství formátů i modifikací přinášejí nový druh televizní zábavy, která má i nadále potenciál rozrůstat se a modifikovat se, a proto je žádoucí tuto tématiku reflektovat z odborného hlediska.

Na území České republiky prozatím existuje mizivý počet odborných prací, jak uvedu později, které by se fenoménem *Reality TV* včetně konkrétních pořadů zaobíraly hlouběji. Volba tématu práce nadále vychází z faktu, že se jedná o bakalářskou diplomovou práci, kde je vhodné vymezit co nejužší zkoumané téma, a proto přináším komparativní analýzu, dnes již klasického, televizního formátu *Survivor* a jeho české modifikace nazvané *Trosečník*. Proč jsem zvolila právě tento formát, a jak budu dále postupovat, vysvětlím v následujících řádcích.

Survivor je jedením z nepopulárnějších formátů v historii televizní kultury, který se stal hned po svém prvním uvedení v roce 1997 ve Švédsku (tehdy ještě pod názvem *Expedice Robinson*) natolik populárním, že do dnešního dne vzniklo několik desítek národních mutací, včetně českého *Trosečníka* v roce 2006[1] na soukromé televizní stanici Prima. Českou mutaci srovnáváme s první sérií *Survivora* z roku 2000 vysílanou americkou televizní stanicí CBS, kde v současnosti běží již dvacátá čtvrtá série této reality game show.[2] V roce 2006 odvysílala televize Prima *Trosečníka*, který

[1] Údaje o zrealizovaných modifikacích pořadu Survivor jsou dostupné [cit. 21. Dubna 2012]. z WWW <http://en.wikipedia.org/wiki/Survivor_(TV_series)>

[2] Údaj platný k dubnu 2012

ovšem srovnatelný úspěch s americkou verzí nezaznamenal. Česká mutace formátu nedosáhla tak kladných výsledků jako jeho americká verze, mohla za to nižší sledovanost pořadu, která v průběhu vysílání pořadu klesla až pod půl milionu diváků[3] v hlavním sobotním vysílacím čase a byla přesunuta v rámci televizního vysílání na večer čtvrteční. Televize Prima na jednom z kanálů stále vysílá americkou verzi,[4] ale vlastní mutaci pořadu už znovu neprodukovala. Přitom pro české publikum může být soutěž tohoto typu, která čerpá i z dobrodružných děl jako je Robinson Crusoe a vychází i ze stejných pop kulturních kořenů jako Pevnost Boyard aj., velice přitažlivá.

Předmětem této bakalářské práce je srovnávací analýza televizního formátu *Survivor* v americké a české mutaci, cílem je postihnout míru modifikace, které se tomuto formátu dostalo při přenesení do jiného kulturního a televizního kontextu. Hlubší analýza pořadů by nám mohla poskytnout i odpověď na příčiny, proč tento televizní formát nebyl českým publikem přijat s větším úspěchem. Zda českému publiku tento formát „nesedí“[5] či zda pořad nebyl dotažen z produkční stránky výroby a za nízkou sledovanost pořadu mohla jeho nedostatečná příprava, výroba či postprodukce.

Samotný žánr *reality TV* [6]se koncem devadesátých a začátkem nultých let dvacátého prvního století stal fenoménem na televizních obrazovkách v zahraničí i tuzemsku. V dnešní době je *reality TV* nedílnou součástí televizních schémat komerčních i veřejnoprávních televizí. I po několika letech po uvedení prvních pořadů, se setkávají s poměrně velkým

[3] Sledovanost Trosečníka klesla v průběhu vysílání na 491 tisíc televizních diváků, ve stejné době vysílala televize Nova jinou reality game show Česko hledá Superstar s průměrnou sledovaností 1,9 milionu diváků [cit. 21. dubna 2012] Údaje jsou dostupné online z WWW: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/televize/clanek.phtml?id=257766>.
Oproti tomu Anette Hill uvádí, že „v roce 2000 dosáhla reality game show Survivor nejvyšší sledovanosti v síti amerických televizních stanic s průměrnými 27 miliony diváků a společnosti CBS vydělala v průběhu vysílání třech finálových epizod 50 milionů dolarů na reklamních příjmech. V roce 2002 sledovalo finále American Idol 23 milionů diváků.“ [Hill, 2003, s. 3]

[4] Údaj platný k dubnu 2012

[5] Uvádí to Martin Šmíd z Marketing&Media, dostupné online z [cit. 21. Dubna 2012]. Dostupné z WWW: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/televize/clanek.phtml?id=257766>

[6] Vymezení termínu se věnuje kapitola 2.4. Definice žánru Reality TV

úspěchem u diváků a televizních producentů, kteří v průběhu několika let vymysleli desítky nových formátů a posouvají tak hranice televizní zábavy i morálního a etického soudu diváka. V českém prostředí televizní producenti nezřídka využívají možnosti zakoupení licence na určitý televizní formát zejména kvůli finančním prostředkům, ale i díky mezinárodní divácké oblíbenosti jednotlivých pořadů. Například první řada dalších reality game show *Česko hledá Superstar*, *Vyvolení* či *Big Brother* (se kterým je *Survivor* nezřídka srovnáván) měly sledovanost v řádech milionů.[7] „Adaptace již existujících úspěšných obsahů nabízí i šanci zkopírovat jejich předešlé i současné úspěchy. Televizní producenti se pokouší vyhnout jakékoliv finanční i kulturní ztrátě tím, že používají materiál, který je na jednu stranu známý publiku a měl úspěch, a samozřejmě, tato tendence recyklování je dále usnadněna i faktem, že vlastní licence jako majetek a mohou s ním nakládat.“ [8]

1. 2. LITERATURA

I když vysílací schémata tuzemských televizních stanic obsahují desítky pořadů, které do žánru *Reality TV* spadají, existuje na našem území poměrně málo odborných prací, které by s fenoménem *Reality TV* pracovaly hlouběji, a stále tak stojí spíše na okraji pozornosti českých mediálních teoretiků. To ovšem do nedávna platilo i pro odbornou literaturu vydávanou v zahraničí.

V České republice vzniklo v posledních letech několik diplomových prací, které se problematikou *reality TV* zabývají z hlediska filmových studií[9]. Za nejlépe zpracovanou shledáváme práci *Reality show* autorky

[7] Pozoruhodný je i fakt, že ačkoliv jsou formáty Big Brother a Survivor ve Spojených státech amerických a dalších zemích velice populární, ani jeden z nich nedosáhl tak výrazného postavení v České republice. Obě show bojovaly s nízkou sledovaností a ani televize Nova se již znovu nepustila do produkování formátu, který odvysílala v roce 2005.

[8] Justin: 2005, s. 11

[9]Na straně druhé, Existuje řada prací, které se problematikou Reality TV zabývají, ovšem v rámci jiných akademických oborů (mediální studia, komunikační studia, sociologie, psychologie, aj.)

Kláry Follové, která vznikla v roce 2006 na FAMU, ze které budeme čerpat i při psaní této práce. Jedná se o komplexní pohled na žánr, autorka se zabývá jeho historií, jednotlivými typy pořadů i principem fungování žánru obecně. V další části práce se věnuje i samotným formátům, jejich právní ochranou a samotnými „formátovými balíky," a porovnává výhody a nevýhody mezi nákupy formátů s původní tvorbou. Zásadní chybou Kláry Follové je ovšem nedostatečné použití terminologie, žánr nenazývá *Reality TV* nýbrž *Reality show*, což je v našem pojetí nesprávné. Diplomová práce nazvaná *Analýza žánru Reality TV: Konstruování reality v pořadu 112: V ohrožení života* autorky Barbory Němečkové, obhájené v roce 2010 na Univerzitě Palackého v Olomouci, je pro tuto diplomovou práci přínosná vzhledem k tomu, že se v ní autorka mimo jiné zabývá i koncepty narace v mediálních studiích a autenticitou a fakticitou, se kterými budeme pracovat v kapitole, která se zaměřuje na „vyprávěcí" strukturu pořadů. Další diplomová práce nese název *Zvuková realizace pořadu reality show Trosečník* autora Ladislava Greinera, vznikla v roce 2007 na FAMU, a věnuje se zejména zvukové realizaci z technického hlediska a zvukového zpracování pořadu. Vzhledem k zaměření práce na technické aspekty výroby zvuku v pořadu, tato práce nepřináší vhodné poznatky pro další zpracování v rámci této diplomové práce. V odborném dvouměsíčníku Cinepur vyšel článek nazvaný *This is real life (not television) / Konstrukce reality v Reality TV* Jany Jedličkové, věnuje se v něm konstrukci reality ve fikčních i faktuálních televizních pořadech, jedná se ovšem spíše o všeobecný přehled, ve kterém hodnotí vybrané pořady, náš zkoumaný formát sice zmiňuje v úvodu, ale dále se jím již nezabývá, nicméně tento komunikát obsahuje několik přínosných postřehů přínosných i pro tuto diplomovou práci i Mezinárodní festival dokumentárních filmů v Jihlavě, v programové nesoutěžní sekci nazvané „*Reality.TV,"* která „otevírá oči diváků novými televizními formáty a v nejširším světovém záběru představuje aktuální podoby zkřížených žánrů, jako jsou docudrama, docusoap, reality show nebo mockument."[10] V loňském roce byly na

[10] Hamšík, (ed.): 2011, s. 145

festivalu uvedeny například pořady Poslanci do paneláku, Ty pravé hospodyně z NY, Zázrak z Vídně, či Zajetí prince Harryho. Programový blok festivalu sice není plnohodnotnou odbornou literaturou, ale oceňujeme, že festival *Reality TV* začal reflektovat jako jeden z nových žánrů faktuální televize, která původně vychází z dokumentu a jeho forem.

V publikaci nazvané *Reality TV Audiences and popular factual television* autorka Annette Hill hned v úvodu publikace zmiňuje, že vědecký výzkum v oblasti *Reality TV* byl až donedávna nedostatečný a rané studie o tomto vynořujícím se fenoménu se soustředily především na definici žánru a jeho vztahy s ostatními televizními žánry.[11] Hill si klade za cíl výzkumu objasnit, co určuje divácké preference při sledování *Reality TV*, použila přitom kvalitativní a kvantitativní metody. Zabývá se i hlubší analýzou jednotlivých žánrů *Reality TV*, jejich variacemi v programech televizních stanic, a zkoumá, jak publikum přijímá jednotlivé informace. V dalších částech knihy rozebírá jednotlivé elementy, jako je míra autenticity a „hraní" účastníků či etikou pořadů. Tato publikace se nám, díky svému zaměření, jeví jako jedna z přínosných pro diplomovou práci. *Reality TV The Work of Being Watched* autora Marka Andrejevice pojímá žánr z celkovějšího hlediska, hledá jeho postavení mezi staršími a novými televizními žánry apod. *Survivorovi* se věnuje v osmé kapitole nazvané *Survivor and Uncanny Capitalism*, v pořadu zkoumá produkci reality a „iluzi reality," pořad vidí jako jeden z příkladů naturalizace člověka a jako jeho protiklad staví kapitalistické hodnoty (jako jsou peníze, majetek aj.). Kniha s názvem *Survivor Lessons: Essays on communication and Reality Television* editovaná Matthewem J. Smithem a Andrewem F. Woodem se zaměřuje pouze na srovnávaný pořad a jednotlivé studie jsou seřazeny do třech oddílů, které se zabývají zobrazovanou realitou, sociálními aktéry a hraním sociálních rolí, a oddílem nazvaným „lessons beyond the lens, čili „lekce na rámec objektivu", ve kterých jsou čtyři eseje zaměřené převážně na etické problémy tohoto pořadu. Celkově se jedná o dvanáct esejí dvanácti

[11] Zmiňuje práce Billa Nicholse (1994), Johna Cornera (1995, 1996) a Richarda Killborna (1994, 1998) [Hill: 2005, s. 9]

autorů (každý ze třech oddílů obsahuje čtyři). Vzhledem k tomu, že publikace zkoumají přímo pořad Survivor a vycházejí přitom z různých mediálních teorií, je tato publikace pro bakalářskou práci zásadní a zvolená metodologie dvou zkoumaných témat vychází z těchto esejí. První z nich nese název *Survivor, Social Choice, and the Impediments to Political Rationality: Reality TV as Social Science Experiment* autora Eda Wingenbacha zabývající se primárně volícími strategiemi účastníků pořadu *Survivor*. Druhá vybraná studie, která dle našeho názoru nejlépe koresponduje s cílem práce kapitoly zaměřené „vyprávěcí" strukturu pořadu je *Contrived Television Reality: Survivor as a Pseudo-event* autorky April L. Roth. Studie Johna Cornera *A Fiction (Un)Like Any Other?* se zabývá především tvořením fikce a zobrazováním reality na straně druhé, vědomosti z této kapitoly opět využijeme v kapitole věnované „vyprávěcí" struktuře pořadu. Studie s názvem *Analysing Factual TV How to Study Television Documentary* Johna Cornera vydaná v publikaci Television Form and poublic address se zabývá samotnou analýzou faktuálních pořadů a definuje v ní pozorovací mody dokumentu, mody dokumentární řeči a nadále se zabývá i mírou věrohodnosti, manipulací a dalšími elementy. Tyto definované prvky jsou pro práci přínosné především díky tomu, že se o ně metodologicky opíráme v kapitole věnované stylovému uchopení pořadů. Ve studii *Civic Visions: Forms of documentary* se Corner zaměřuje i na prvky jako jsou mimo pozorovací metody i rozhovory s účastníky, dramatizace či mizanscéna, některé poznatky z této studie opět využijeme v kapitole věnované stylovému uchopení pořadů, avšak pro stylovou komparativní analýzu nám pomůže především použití prvků Stylové analýzy Davida Bordwella a Kristin Thompsonové dle publikace *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu.* I když se jedná o publikaci primárně zaměřenou na klasickou kinematografii, shledáváme využití těchto prvků užitečných i pro tuto práci. *Understanding the Global TV Format* Alberta Morana a Justina Malbona je publikace věnovaná televizním formátům a licenčním postupům, které jsou podstatou celé výroby pořadů. Definují v ní jednotlivé elementy, které obsahuje většina formátů a dále i licenčním pravidlům. Tato publikace zpracovává komplexní pohled na globální

televizní formáty a tomuto tématu se věnuje celá jedna kapitola práce. O *Television studies*, včetně faktuální televize, vyšlo v zahraničí několik desítek odborných publikací, je ovšem téměř nemožné prostudovat a reflektovat alespoň větší část z nich, a to jednak z časových důvodů, a za druhé to ani není účelem této diplomové práce. Snahou je především vycházet ze základní a dostupné zahraniční literatury, protože ani ta, dle našeho názoru, není na území České republiky dostatečně zpracována.

1. 3. STRUKTURA A METODOLOGIE

Struktura práce obsahuje teoretickou kapitolu věnovanou licencím a licenčním postupům v televizním průmyslu. Je to žádoucí vzhledem k tomu, že oba zkoumané pořady jsou stejného formátu a důsledkem toho je, že mnoho zkoumaných jevů je v obou pořadech stejných, či velice obdobných a fungujících na stejných principech. Jinými slovy, prakticky nám tato kapitola napovídá, jaké elementy z pořadů zůstávají stejné, a není možné je modifikovat pro prostředí jiného státu, protože by tak strádaly funkčnost a principy pořadu, a v diplomové práci hledáme právě elementy, které odlišné jsou. Kapitola věnovaná licenčním postupům mimo jiné přináší i náhled na to, jak tyto principy fungují, protože toto téma není opět v rámci České republiky, dle našeho názoru, dostatečně reflektováno. Vycházet přitom budeme z již zmíněné literatury, magisterské diplomové práce s názvem *Reality show* Kláry Follové a publikace *Understanding the Global TV Format* australských mediálních teoretiků Alberta Morana a Justina Malborna.

Metodologická východiska pro další kapitolu jsou následující. Oddíl věnovaný stylovému uchopení pořadů primárně vychází ze studie Johna Cornera *Analysing Factual TV How to Study Television Documentary,* ve které definuje tři mody dokumentárního obrazu: (1) ilustrativní; (2) observační; (3) symbolický. A šest modů dokumentární řeči (1) komentáře typu „voice – over, “ v našem případě se jedná o hlas moderátora; (2) komentáře moderátora, který stojí přímo před kamerou a v záběru jej vidíme; (3) rozhovory v záběru, kdy soutěžící přímo vidíme, a odpovídají přitom na otázky položené režisérem; (4) rozhovory soutěžících jako voice

over, tzn. soutěžící odpovídající na položené otázky a přitom je záběr na nějaký další prvek; (5) režijní výměna, tzn. záběry obsahující běžnou konverzaci sociálních aktérů při přirozených činnostech; a (6) dramatické dialogy, které zahrnují buď uměle vytvořené, anebo ryzí konflikty mezi sociálními aktéry. Aby byla stylová analýza pořadu dostačující, navážeme v rámci kapitoly o stylovém uchopení pořadu i na rozbor elementů, které pro tento druh analýzy definovali David Bordwell a Kristin Thompsonová v publikaci *Umění filmu: Úvod do formy a stylu*, která obsahuje tyto prvky: mizanscéna, kamera, střih a zvuk. Mimo stylovou analýzu půjde i o soupis odlišných prvků v obou verzích pořadů, které rozpoznáme právě díky zvolené metodologii a jednotlivým, výše zmíněným, elementům.

Následující kapitola, věnovaná výběru sociálních aktérů, se zaměří jednak na samotný výběr soutěžících a jejich typologii (pohlaví, věk, zaměstnání), a vzhledem k tomu, že soutěžící jsou zřejmě vybíráni podle stejného klíče daného produkční biblí, zaměříme se nadále i na soutěžní strategie soutěžících. Ty budou metodologicky vycházet ze sociální výběrové teorie, kterou definoval William H. Riker, a kterou pro výzkum použil i Ed Wingenbach v eseji *Survivor, Social Choice, and the Impediments to Political Rationality: Reality TV as Social Science Experiment* publikované v knize *Survivor Lessons: Essays on Communication and Reality Television*. Tato teorie tvrdí, že „výsledky kolektivního chování mohou být vysvětleny na příkladech kalkulování výhod a nevýhod jednotlivých jedinců a podle jejich individuálních preferencí.“[12] Definice pokračuje tím, že „obecně platí, že výběr se zaměřuje na sociální volby a rozhodování se ve skupinách. Rikerův klasický text[13] odhaluje dalekosáhlé důsledky sociální volby demokratické politiky: jestliže jsou do hlasování zapojeni dva a více lidí, a existují přitom více než tři alternativy (anebo jedinci mají možnost zavést další alternativy), pak žádná z metod shromažďování preferencí jednotlivců nevyprodukuje

[12] Smith (ed.): 2003, s. 132

[13] Autor na místě parafrázuje teorii W. Rikera z publikace Liberalism against populism, 1982, San Francisco

jednotný výsledek.“[14] Cílem této analýzy je za prvé určit, zda je pravdivá, či nepravdivá a dále vymezit, jak se liší volící strategie mezi účastníky dvou reality game show. Ed Wingenbach popsal, jak fungují volící strategie aktérů americké verze pořadu, my se proto zaměříme více na popis volících strategií českých účastníků *Trosečníka,* a následně díky tomu najdeme i odlišnosti ve strategiích použitých českými soutěžícími.

Třetí analytická kapitola je věnována „vyprávěcí“ struktuře pořadu, a to vzhledem k tomu, že každý pořad z oblasti *Reality TV* není pouze zobrazováním reality, ale především zobrazováním a konstruováním „pseudo – reality,“ a následného prezentování vnitřního příběhu soutěže. Naším cílem není popsat, jak je realita pořadu vykonstruována, to ostatně poodhaluje kapitola věnovaná stylové analýze, ale co je výsledkem této konstrukce. Porovnáme, jak se od sebe liší vnitřní fabule dvou stejných televizních formátů a využijeme přitom eseje nazvané *Contrived Television Reality: Survivor as a Pseudo-event* autorky April L. Roth vydané opět v rámci publikace *Survivor Lessons: Essays on Communication and Reality Television,* jejíž metodika je podložena prací *The image: A guide to pseudo-events in America* amerického historika, profesora a spisovatele Daniela Boorstina, který definoval čtyři základní body, které každá „pseudo-událost“ obsahuje. V kapitole zjistíme, zda můžeme tuto teorii potvrdit, či vyvrátit. A následně popíšeme, jak se tyto „pseudo-události“ od sebe liší. Jinými slovy, zjistíme, co obsahují vnitřní příběhy v české a co v americké verzi pořadu.

1.2. Definice žánru Reality TV

V prostředí České republiky se často zaměňují termíny *Reality TV* a *Reality show.* V našem pojetí vycházíme především ze zahraniční literatury, která s termínem *Reality show* prakticky nepracuje. Jako zásadní rozdíl mezi oběma termíny spatřujeme fakt, že termínem *Reality TV* se označuje jeden z televizních žánrů, zatímco *Reality show* můžeme označit jako jeden ze sub žánrů *Reality TV* (mezi další můžeme zařadit například docusoap,

[14] tamtéž, s. 134

docudrama či infotainment). Toto rozlišení v českém prostředí používají například dramaturgové Mezinárodního festivalu dokumentárních filmů v Jihlavě,[15] či Jana Jedličková ve článku *„This is real life (not television)" Konstrukce reality v Reality TV*[16]. Je ovšem důležité zmínit i fakt, že jednotlivý autoři se v rozdělení jednotlivých sub žánrů *Reality TV* často liší. Někteří mediální teoretici, například Anette Hill či John Corner, pracují i s termíny *Nová faktuální televize* či *Populární faktuální televize*, které mají stejný význam jako *Reality TV*. V našem případě používáme termín *Reality TV*.

„Pojem *Reality TV* zahrnuje všechny kategorie široké škály zábavních televizních pořadů o reálných lidech. Někdy je nazývána i jako *Populární faktuální televize*. Existuje mnoho variací, stylů a technik asociovaných s Reality TV, například neprofesionální herci, nepsané dialogy, či používání observačního modu" [17]„Žánr Reality TV se stalo označením užívaným jak akademickými kritiky, tak i publicisty k popsání jednoho z nejvýraznějších příkladů nové faktuální televize, která je součástí dokumentárních forem v televizním průmyslu." [18]

V českém prostředí definovala *Reality TV* Follová[19] jako „televizní žánr, který stojí na sledování reálných lidí (nikoliv herců) ve skutečných situacích, to znamená stavů, které nejsou scénáristicky připraveny. Tyto situace mohou být přichystány po dramaturgické stránce, nejsou ale předepsané formou scénáře. Reality show se snaží zachytit dramata skutečného života. Těží z příběhů opravdových lidí. Někdy se příběhy odvíjejí ze zápletek, které účastníkům připraví štáb, jindy jsou lidé sledováni v jejich přirozeném prostředí a při normálních činnostech.

[15] Hamšík, (ed.): 2011, s. 145

[16] Cinepur No. 72, 2010, s. 12

[17] Hill: 2005, s. 4

[18] Greeber: 2001, s. 51

[19] V diplomové práci tak pojmenovává pojem „Reality show" namísto „Reality TV," ale mezi jednotlivými termíny nedělá rozdíl.

Přestože reality show není žánr, který by vycházel ze scénáře, jeho cílem je budovat napětí, vytvářet drama a vyvolávat emoce.“ [20]

Teoreticky se pořady spadající pod žánr reality TV dělí na další pod kategorie, které se ovšem liší. Anette Hillová například dělí přední formáty v rámci žánru *Reality TV* na:

- infotainment (*Crimewatch UK, 112: V Ohrožení života aj.)*
- docu soaps (An American family, Ptáčata aj.)
- lifestyle (Changing rooms, Jak se staví sen, Jste to, co jíte aj.)
- reality game shows (Survivor, Big Brother, aj.) [21]

Toto rozdělení jednotlivých sub žánrů pro účely bakalářské práce vyhovuje. Jak již bylo zmíněno, autoři se mohou ve vymezování pod kategorií lišit a jejich pojímání bývá nezřídka odlišné.[22] Pokud budeme hovořit o formátu *Survivor* jako jednom z „průkopníků“ pořadů ve svém oboru, je žádoucí jej tak vnímat pouze ve smyslu reality game show, existují pořady vysílané už v osmdesátých letech (například Cops, či různé docu soaps), které do žánru *Reality TV* taktéž spadají.

1. 5. VÝVOJ FORMÁTU SURVIVOR

Poprvé se *Survivor* na televizních obrazovkách objevil v roce 1997 ve Švédsku, tehdy ještě pod názvem *Expedice Robinson*, finále pořadu bylo sledováno přibližně polovinou švédské populace.[23] Formát jako takový ovšem vznikl ve Velké Británii a prvního uvedení se dočkal ve Spojených státech amerických. „Reality game show *Survivor* se stala mezinárodním bestsellerem hned od svého příchodu v roce 2000. Zrod tohoto reality game

[20] Follová: 2006, s. 13

[21] Hill, 2005, s. 24 a dále

[22] V českém prostředí K. Follová v diplomové práci o reality show pracuje s celkem devíti různými žánry. Survivor by v jejím pojetí spadal do kategorie Special environment show (dalšími jsou docu soap, celebrity reality, seznamovací reality show, hledání talentů, makeover, hybridní reality show, reality show s podfukem na účastníky). A například Mark Andrejevic vnímá pořad *Survivor* zčásti jako game show a zčásti jako „reality tv“ ve významu čistého pozorování reality [Andrejevic: 2003, s. 195]

[23] Údaj dostupný online [cit. 21. dubna 2012] z WWW: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/tv_and_radio/1346936>

show formátu můžeme připsat Charliemu Parsonovi, který vymyslel ideu *Survivora* už na začátku devadesátých let a chtěl k němu prodat práva společnosti Endemol ještě před tím, než Švédská společnost vysílací práva k formátu koupila a přejmenovala jej na *Expedici Robinson*. Mezitím společnost Endemol pracovala na podobné myšlence, Big Brotherovi, který je produktem kreativního myšlení holandského televizního producenta Johna de Mola, který formát popsal.“[24] Jak již bylo zmíněno, první série Survivora vydělala televizní společnosti CBS přibližně padesát milionů dolarů z reklam a poslední tři finálové díly sledovalo odhadem 27 milionů televizních diváků[25]. V současnosti vlastní práva k formátu Survivor společnost Castaway Television Production Ltd. sídlící ve Velké Británii, jejímž generálním ředitelem je právě Charlie Parsons.[26]

Mark Andrejevic označuje *Survivora* za jeden z nejúspěšnějších a snad i „klasických“ formátu současné generace pořadů reality TV[27]. Formát popisuje zčásti jako: „ game show a televizní atrakcí, ve které je zobrazována soutěž šestnácti lidí o jeden milion amerických dolarů. Soutěžící žijí v prostředí „zpět k základům“ života na tropickém ostrově.“ [28]

My můžeme Formát *Survivor* popsat následovně. Šestnáct vybraných dospělých lidí se nechá dobrovolně uzavřít na opuštěný tropický ostrov, na kterém se následně po dobu třiceti devíti dní odehrává soutěž o peněžní částku. V americké verzi se soutěží o jeden milion amerických dolarů, v české mutaci o pět milionů korun. Soutěžící jsou rozděleni do dvou separovaných skupin zvaných „kmeny,“ které nesou konkrétní název (v našem případě se jedná o kmeny Tagi a Pagong v americké verzi, v české verzi o kmeny Ještěrek a Krabů). Tyto kmeny se v každém vysílaném díle utkají ve dvou soutěžích, první z nich je hra o výhody či bonusy v podobě

[24] Hill: 2005, s. 31

[25] tamtéž

[26] Údaje jsou dostupné online[cit. 20. června 2012] z WWW: <http://www.castawaytelevision.com/about_us/>

[27] Andrejevic: 2004, s. 195

[28] tamtéž

jídla, materiálu aj., druhou soutěží je tzv. „boj o imunitu," která je zpravidla složitější (buď po fyzické či logické stránce). Kmen, který boj imunitu prohraje, musí následně ze svého středu vyloučit jednoho ze členů, a to hlasováním všech účastníků na tzv. „kmenových radách". Hlasování má stanovená jasná pravidla. V půlce soutěže, kdy je vyloučena polovina soutěžících, se oba kmeny spojí dohromady a aktéři soutěží pouze sami za sebe. To znamená, že soutěže jsou následně koncipovány tak, že nevyhrává celý tým, nýbrž pouze jedna konkrétní osoba, a imunita připadá pouze pro ni. Do finále pořadu postoupí dva zbylí soutěžící a vítěze volí zbylých čtrnáct soutěžících. Jedna série pořadu čítá čtrnáct vysílacích dílů.

2. TELEVIZNÍ FORMÁTY A LICENČNÍ POSTUPY

2. 1. CO JE TO FORMÁT?

2.1.1. DŮLEŽITÉ TERMÍNY

„'Formát' je v podstatě kompletní balík informací a know-how, které zvyšují adaptabilitu programu na jiném místě a čase."[29] Autoři pokračují s definicí, kterou se „jako formátování rozumí i aktivita systematického dokumentování a organizování určitých elementů do sebe tak, aby se zvýšila přizpůsobivost programu v daném prostředí."[30] Samotným „písemným formátem" se rozumí psaný dokument, běžně obsahující šest až deset stran a nastiňuje všechny klíčové komponenty programu a způsoby, jak je spojit dohromady. [31] Formáty obsahují i další nezbytný dokument tzv. „bibli" či „kuchařku." „Bible[32] v televizním průmyslu původně označovala demografické informace a ratingy pořadů. V současnosti zároveň zahrnuje i celek psaných informací a instrukcí potřebných k realizaci adaptace

[29] Justin: 2006, s. 6

[30] tamtéž

[31] Autoři pokračují v definici paper formátu faktem, že dříve byl tento termín nazýván pouze formátem, v dnešní době je podle nich ale žádoucí termíny od sebe vymezovat.

[32] Klára Follová používá výraz „kuchařka"

televizního formátu. Někdy je také nazývána jako produkční bible nebo kit a v současnosti obsahuje i několik stovek stránek.“ [33]

Další z definic říká, že formát je „soubor znalostí, které byly posbírány v průběhu celého vývoje a produkčního procesu určitého pořadu. Tyto znalosti posléze umožňují eventuálnímu kupci formátu přizpůsobit jej místním podmínkám a zopakovat jeho úspěch. Jde o základní strukturu, která obsahuje charakteristické znaky televizních seriálů nebo show. Tato struktura může být v každé sérii nebo epizodě vyplněna různě. Licence tvůrci poskytují exkluzivní práva ke kopírování, transformování a předvádění originálu v jiné médium. Tvůrcům také umožňují prodávat, licencovat a distribuovat jejich práci.“ [34]

2.1.2. FORMÁT Z HLEDISKA PRÁVNÍHO

Z právního hlediska v České republice neexistuje přesná definice formátu. Zákon o autorském díle říká, že se může jednat „dílo literární a jiné dílo umělecké a vědecké, které je jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora a je vyjádřeno v jakékoliv objektivně vnímatelné podobě včetně podoby elektronické, trvale nebo dočasně bez ohledu na jeho rozsah, účel nebo význam,“[35] dále se v něm říká, že „dílem autorským není zejména námět díla sám o sobě, denní zpráva nebo jiný údaj sám o sobě, myšlenka, postup, princip, metoda, objev, vědecká teorie, matematicky a obdobný vzorec, statisticky graf a podobný předmět sám o sobě. [36] Z čehož vyplývá, že autorský zákon se vztahuje především na hotová díla a nikoliv na postup jak dílo připravit.[37]

[33] Moran: 2005, s. 5

[34] Blanke: 2003, s. 15

[35] Zák. č. 121/2000 Sb. § 2, odst. 1

[36] Zák. č. 121/2000 Sb. § 2, odst. 6

[37] V České republice prozatím neexistuje žádné precedentní soudní rozhodnutí o autorství televizních formátů. Jako příklad rozhodování soudu ovšem může posloužit příklad ze zahraničí v případu Survivor vs. Big Brother. Soudní spor mezi společnostmi Castaway Television Productions Ltd. vs. Endemol Entertainment International byl rozhodnut 27. Června 2002 v Nizozemí. Britská společnost, Castaway Television Productions, vlastník práv k pořadu Survivor, tehdy podala žalobu na Nizozemskou společnost Endemol Entertainmnet

Klára Follová v diplomové práci zmiňuje, „že právními aspekty obchodu s televizními formáty, který se začal rozvíjet v 70. letech minulého století, se zabývají organizace FRAPA (Format Recognition and Protection Association) a IFLA (The International Network of Leading Formant Lawyers). Ty se zároveň snaží, aby byly formáty lépe chráněny z autorsko-právního hlediska.“ [38]

Follová na stejném místě zmiňuje, že v praxi se při tvorbě pořadu se zaznamenávají jednotlivé elementy (námět a koncept, znělka a další hudba, kulisy, způsob režie,…) které tvoří následný „formátový balík“. Tyto „formátové balíky“ vlastní produkční společnost, které je následně, v podobě licence, prodávají jednotlivým provozovatelům televizního vysílání.[39]

Vlastníkem licence k televiznímu formátu Survivor je společnost Castaway Television Productions Ltd, která licenci prodala i soukromé televizní společnosti Prima, která v roce 2006 odvysílala hotový pořad. Televizní stanice přenechala výrobu pořadu české produkční společnosti Coreproduction, a.s.[40], která se o výrobu pořadu kompletně starala, což je standardní praxe při výrobě televizních pořadů tohoto druhu.

International (vlastníka práv k Big Brotherovi) za porušování autorských práv a copyrightu. Argumentovala tím, že druhý formát výrazně kopíruje podstatu soutěže i formátu Survivor, a že v obou soutěžích existuje dvanáct společných elementů (viz dále na str XX). V rozhodování věci si soud nejdříve musel položit otázku, zda je formát autorským dílem a jestliže ano, tak zda jej Big brother porušil. Nizozemský soud tehdy rozhodl, že formátový balík autorským dílem je, ale Big Brother jej neporušuje. [Moran: 2005, s. 136]

[38] Follová: 2006, s. 49

[39] Pojmy nákup televizního formátu a televizního pořadu bývají někdy zaměňovány a dochází k jejich špatnému užívání. Nákupem televizního pořadu se rozumí nákup již hotového televizního pořadu, který je předmětem smlouvy a který kupující poté opatří dabingem či titulky a v jinak nezměněné podobě jej pouští do vysílání. Při nákupu televizního formátu kupující dostane onen formátový balík, včetně produkční bible, a pořad poté vyrobí sám ve vlastním prostředí a může jej dál modifikovat.

[40] Údaj dostupný online z [cit. 23. června 2012] z WWW:
<http://www.coreproduction.cz/index.php>

2. 2. KOMPONENTY FORMÁTOVÝCH BALÍKŮ

Výroba každého televizního formátového pořadu počítá s následujícími stádii (1) Pre-produkce, která podle Morana zahrnuje myšlenku konceptu pořadu, hledání producentů, sestavování rozpočtu, harmonogram a casting soutěžících. (2) Skript, který vzniká ve stejném čase jako pre-produkce. Zahrnuje psaní scénáře, editaci, synopse každé epizody, vypořádání se s etickým předmětem show, hledáním správných lokalit, kostýmů, rekvizit, hudbou a názvem pro modifikaci pořadu do prostředí. (3) Produkce pořadu, která zahrnuje zkoušky a samotné natáčení pořadu. A (4) Post-produkcí, která zahrnuje střih, přípravy zvuku, dabing, možné dotáčky pořadu a publicitu pořadu (marketing + PR). A (5) vysílání.[41] Jednotlivé fáze natáčení pořadů se následně řídí dle jednotlivých elementů daných formátovým balíkem.

Albert Moran a Justin Malbon ve své publikaci vymezují následující, nejčastěji používané, komponenty formátových balíků:

(1) Psaný formát, kterým se rozumí dokument zahrnující obsah a koncept a popisuje jeho základní myšlenku (čili obsah, styl a layout). (2) Formátová Bible, jedná se o komplexní svazek materiálů přidružených k formátu. Často mívá i několik stovek stránek obsahujících manuál na výrobu pořadu a jeho jednotlivých aspektů. Obsahuje odpovědi na otázky týkajících se produkce, marketingu, propagaci a distribuci. [42] (3) Produkční konzultační servis, který ustanovuje systematické rady a pomoc při tvorbě formátu od majitele licence pro kupujícího. V podstatě se jedná o senior poradenství při tvorbě. (4) Plán a specifikace, vlastnictví těchto elementů má prakticky za následek vylepšení formátu a jeho značky a pomáhá tak poskytnout tu část systému, ve kterém jsou určité prvky navrženy a dostávají se tak do hry. Prakticky návrh pomáhá

[41] Moran:2006, s. 29

[42] Klára Follová rozvádí tento element informacemi, že v produkční bibli je do detailů popsáno celé fungování pořadu. Jsou v ní specifikovány jednotlivé profese a jejich funkce, technické zázemí, technické vybavení nutné pro výrobu pořadu, rozdělení epizod, práce s účastníky apod.

upevnit produkci formátové adaptace (4) Počítačový software a grafika, tyto programy usnadňují efektivní výrobu grafiky, titulků a speciálních efektů. Fakt, že již existují ve formátovém balíku šetří produkční náklady při výrobě pořadu. (5) Titulky a názvy, i když je jasné, že titulky jsou součástí počítačového softwaru a grafiky poskytovaných v balíku, je dobré připomenout je zvlášť proto, že mohou být součástí značky asociované s formátem a snad i vlastnící společností. Tato kategorie tedy může obsahovat ochrannou známku, loga, psané texty i popisky. (6) Zvuk a hudba, při používání hudby a zvuků v rámci formátového balíku se znova promítají ekonomické aspekty výroby pořadu. Používání zvuků může být i nahodilé a minimalistické, avšak poslední vznikající formáty (například Kdo chce být milionář) demonstrují, že mohou být i aktivní a dynamickou složkou prezentace pořadu. (7) Skript: Tento element existuje pouze v případech formátů, které zapojují více „filmování“ než „live“ program. Nicméně, v případech televizních formátů, které obsahují i situační humor, mohou být skripty jednotlivých epizod nositeli dalších produkčních informací a know-how. Obvykle pomáhají vyplnit narativní strukturu pořadů i celkový narativní koncept série společně s promítaným dějovými liniemi příběhu a detailními obrysem sociálních aktérů. Skript se může používat přímo v nové adaptaci pořadu a může být i modifikován pro užití v novém prostředí (kulisách). (8) Svazek spisů demografických a ratingových dat, je zbytečné zmiňovat, že formáty, které mají úspěch u diváků, budou zajímavé i pro účely licencí. Termín zahrnuje i shrnující informace o vysílacím harmonogramu, cílovém publiku, ratingových informacích a demografii publika. Pro vysílací instituci mají tato data především dvě funkce. Za prvé, instituci, která jej adaptuje, prozrazuje více informací o formátu, obzvláště o výkonu v oboru (track record) a o potenciálním publiku. Stejně důležité jsou i proto, že držiteli licence nabízejí jakousi pojistku pro další ratingové výsledky a úspěch. (9) Sloty a příbuzné informace, které jsou blízce spřízněné s předešlým elementem formátového balíku. Tyto znalosti jsou důležité především díky faktu, že existuje mnoho odlišných způsobů, jak a kam pořad ve vysílacím schématu zahrnout. Historie programování

pořadu v různých oblastech ustanovuje neocenitelný záznam vyzkoušených testů před jiným obecenstvem, což je pro nového vlastníka licence výhodou. (10) Záznamy již vzniklých videozáznamů programů. Tato složka, kolekce záběrů, bývá občas nazývána „video biblí," zvýrazněním toho, co již bylo natočeno jinými vlastníky licence, je možno brát i jako piloty a místo pilotů. (11) Vložené stopy: formáty mohou umožňovat, či dokonce vyžadovat, zahrnutí již zfilmovaných segmentů s novým materiálem. Tudíž, ta samá stopa se může objevit jak v originálu, tak i v adaptaci formátu. Tento postup se může objevovat pouze v několika typech formátů, například reality game show. [43]

Samotná produkční bible pořadu Survivor obsahuje, mimo řadu dalších, i následujících dvanáct elementů, které byly zveřejněny společností Castaway Television Ltd. v rámci žaloby společnosti Endemol: (1) Malá skupina velmi rozdílných lidí je separována od okolního světa a jsou velmi omezeni v pohybu a svobodě. (2) Skupina je sledována televizními kamerami. (3) Skupina je filmována dvacet čtyři hodin denně. (4) Vysílaný pořad je koncipován jako souhrn denních událostí a sledované období má tvořit jeden den. (5) Skupina musí plnit úkoly dané producenty a vydělávat si tak výhody. (6) Skupina se musí navzájem povzbuzovat. (7) Členové skupin volí mezi sebou koho vyloučit či nominovat na vyloučení, z čehož vyplývá, že musí neustále volit mezi lojalitou ve skupině a vlastním úsudkem. (8) Skupina lidí je vybrána psychology a televizními producenty. (9) Skupina není v kontaktu s okolním světem, ledaže by jim to umožnili producenti pořadu. (10) Skupina si s sebou na místo může vzít pouze limitovaný počet osobních věcí. (11) Členové skupiny jsou požádáni, aby shrnovali své osobní dojmy a zážitky do osobního videa. (12) Poslední zbývající soutěžící vyhrává hlavní cenu, ostatní nemají nic.

3. STYLOVÉ UCHOPENÍ POŘADŮ

Pro stylovou analýzu obou pořadů použijeme metodologii podle Johna Cornera, který definoval tři mody dokumentárního obrazu (1)

[43] Moran: 2006, s. 23 - 25

Ilustrativní, který znázorňuje expoziční strukturu obrazu a tyto záběry mohou být jak natočené v rámci natáčení pořadů, tak i archivní, ve smyslu již dříve natočených, záběrů. (2) *observační,* kdy kamera pozoruje sociální aktéry a dění na ostrovech (i při soutěžích) a (3) *symbolický/asociační* mod, John Corner zmiňuje, že je odvážné zavádět i tento druh obrazu, jelikož jejich čtenář (divák) může obrazy dekódovat jako symbolické či asociační téměř kdykoliv. V důsledku to znamená, že asociační záběry mohou být v některých případech i ilustrativní A následně i šest forem dokumentární řeči, které obsahují, jak bylo popsáno v oddíle 1. 3. O metodologii (1) *komentáře typu „voice of god"* v našem případě se jedná o hlas moderátora; (2) *komentáře moderátora*, který stojí přímo před kamerou a v záběru jej vidíme; (3) *rozhovory v záběru*, kdy soutěžící přímo vidíme, a odpovídají přitom na otázky položené režisérem / moderátorem; (4) *rozhovory soutěžících jako voice over*, tzn. soutěžící odpovídající na položené otázky a přitom je záběr na nějaký další prvek; (5) *režijní výměna*, tzn. záběry obsahující běžnou konverzaci sociálních aktérů při přirozených činnostech; a (6) *dramatické dialogy*, které zahrnují buď uměle vytvořené, anebo ryzí konflikty mezi sociálními aktéry. Mody dokumentárního obrazu a řeči budeme analyzovat dohromady, protože právě jejich kombinace a seskupování vytváří následné rozdíly a modifikaci pořadu v jiném, tedy českém, prostředí.

Aby byla stylová analýza dostačující, použijeme i prvky, které do stylové analýzy zahrnují i David Bordwell a Kristin Thompson v publikaci *Umění filmu Úvod do studia formy a stylu*. I když se jedná o stylovou analýzu zaměřenou především na klasickou kinematografii, shledáváme tyto prvky důležité i v rámci analýzy Survivora a Trosečníka, která zahrnuje prvky mizanscéna (obsahující elementy prostředí; kostýmy, make-up a masky; osvětlování; inscenování – pohyb a výkon; herectví a realitu), kamera (práce s kamerou; rychlost pohybu; perspektiva; objektiv; zvláštní efekty, rámování, délka trvání záběru) střih (střihová skladba) a zvuk. Pro lepší ilustraci dále popsaných jevů jsou k práci přiloženy i vybrané obrázky z obou verzí formátu v oddíle 8. 1. Obrazová příloha.

3.1. Mody dokumentárního obrazu a dokumentární řeči

Trosečník i *Survivor* obsahují všechny tři mody dokumentárního obrazu i všech šest modů dokumentární řeči. Oba pořady mají obdobnou střihovou a zvukovou skladbu, liší se ale v tempu a množstvím použitých technik a postupů. Na obrazovce nejčastěji vidíme záběry pořízené observační metodou, kdy kamera sleduje dění na ostrovech (ve dne i v noci), výpovědi jednotlivých účastníků, a v každém díle se objevují soutěže o výhody a imunitu, i následné kmenové rady. V americké verzi jsou navíc pořizovány i záběry sledující dění pod vodou, například při lovu ryb a některých soutěžích. Mody dokumentární řeči nejčastěji obsahují záběry režijní výměny a rozhovory v záběru, avšak bez toho, aby divák slyšel položenou otázku, jelikož jsou na ostrově opuštěni, s moderátorem se vídají pouze při zvláštních událostech. A naopak, některé mody se objevují v obou reality game show pouze okrajově, například komentáře moderátora v záběru, či otázky pokládané moderátorem přímo účastníkům.

Na následujících příkladech, které zahrnují úvodní sekvenci z úvodní sekvence pořadu a záběry z běžného dění na ostrovech, budeme sledovat odlišnosti v prvcích stylové analýzy. Dle našeho názoru je tento postup dostačující, protože stylové uchopení pořadů (ať už jedné či druhé modifikace) je ve všech čtrnácti dílech soutěže velice obdobné. Jako příklad použijeme vždy druhý vysílaný díl soutěže.

Druhý díl *Trosečníka* začíná, po úvodních titulkách, ilustrativním záběrem na opuštěný ostrov. Nadále pokračuje sekvence záběrů z minulého dílu pořadu, které můžeme označit za observační, a shrnují nejzajímavější a nejdůležitější momenty předešlého dílu. Postupně slyšíme voice – over výpovědi soutěžících, během kterých jsou zobrazovány s rozličné situace. Jeden soutěžící uvažuje nad tím, že ženy jsou nejslabší, a že soutěže dle něj vypadnou jako první, další situace se týká boje o výhodu, kde hovoří členka družstva, která konkrétní soutěž vyhrála a třetí boje o imunitu, kdy celé jedno družstvo spekuluje, proč prohrálo. Ke konci z každé výpovědí se střih vrací k osobě (či osobám), které promluvy pronášely. Poslední částí je sestřih z kmenové rady, kdy je opět použit mód voice–over výpovědi

vybraného sociálního aktéra (v tomto případě komentář, ve kterém objasňuje, proč volil osobu, která byla vyloučena). Tato sekvence končí symbolickým a zároveň ilustrativním leteckým záběrem na opuštěný ostrov a titulkem 'Trosečník.' Následují ilustrativní záběry, které ukazují jednotlivé sociální aktéry zůstávající v soutěži, jsou doplněny voice-over komentářem moderátora, který televizním divákům připomíná jejich jméno, povolání a osobní věc, kterou si na ostrov dovezli. Záběry ukazují jednak prostřih detaily na tváře sociálních aktérů, a poté ilustrativní, a zároveň symbolický obraz, o tom, co na ostrově běžně dělají (například rozdělávají oheň, chytají ryby, či suší prádlo), za ilustrační je považuje kvůli faktu, že tyto záběry jsou na začátku každého dílu stejné, a za symbolické díky tomu, že divákům asociují, jaká je jejich sociální role na ostrově. Po této sekvenci, konkrétně ve druhém díle pořadu Trosečník, následují opět ilustrační (v tomto případě zřejmě archivní) a asociační záběry na okolní krajinu (šplouchající vlny a pláže) a zejména zvířata (krabi na pláži, velrybu v moři či vzlétajícího ptáka), které televiznímu diváku evokují pohodu a příjemné prostředí exotického ostrova.

Po této sekvenci přichází prostřih na titulek obsahující nápis „II. díl – pes.“ Dalším střihem se dostáváme z ilustrativního pozorovacího modu do observačního a slyšíme přitom voice-over komentář moderátora, který uvádí diváka do kontextu. Kamera začíná sledovat dění na ostrově, ranní déšť, ženu peroucí prádlo v moři a následuje střih na detail obličeje účastníka, který začíná promlouvat o uplynulé kmenové radě a poté a následuje ho hodnocení dalších Trosečníků, kde rozhovory začínají v záběru, poté přijde střih, a rozhovory pokračují jako voice-over. To se opakuje třikrát za sebou, protože zpovídání jsou tři soutěžící. Následuje prostřih na ilustrativní záběr pláže a vln a kamera observační metodou zachycuje běžné dění na ostrově a běžnou konverzaci aktérů za použití ruční kamery (kameraman sleduje aktéra vycházejícího z moře, který následně přichází k lavičce, na které sedí účastnice soutěže a začínají konverzovat), následuje střih a v dalším záběru na obrazovce vidíme účastnici, která komentuje/odpovídá na otázku v záběru a opět následuje střih, kdy rozhovor pokračuje jako voice-over. Tato metoda je použita v celém pořadu.

Úvod druhého dílu první série pořadu *Survivor* začíná taktéž observačními záběry z předešlého dílu pořadu. V tomto případě ale začínají voice-over komentářem moderátora pořadu, jehož promluvy jsou prokládány voice-over komentáři sociálních aktérů. V tomto případě se více zaměřují na sociální dění na ostrově než na soutěže, jako tomu bylo v případě úvodu *Trosečníka*. Účastníci v nich uvažují nad vznikajícími problémy způsobenými generační propastí mezi jednotlivými účastníky a vznikající ženskou alianci proti jednomu ze sociálních aktérů. Vždy se jedná o kombinaci voice–over rozhovorů a rozhovorů v záběru. Na rozdíl od české verze jsou prezentovány vždy oba názorové protipóly, ale účastníkům je ponechán menší časový úsek pro jejich výpověď. Následuje sestřih záběrů z kmenové rady s voice-over, oproti české verzi opět s komentářem moderátora.

Po této sekvenci přicházejí úvodní titulky pořadu, po kterých následuje krátký ilustrativní záběr na ostrov. Hned v úvodu pořadu si můžeme všimnout prvních odlišností. V americké verzi pořadu promlouvá v úvodu voice-over komentářem moderátor o problémech a konfliktech soutěžících. Na tyto konflikty je nahlíženo z obou stran, postupně promlouvají zástupci odlišných stanovisek, a dodržuje se tak možnost objektivního vnímání situace divákem, který se může rozhodnout, na jakou stranu se přikloní. V úvodu dále vidíme rozhovory před kamerou se členy kmene o jídle (ulovených krysách), kdy je ovšem zvolený opačný stylový postup. Rozhovory s aktéry začínají jako voice-over rozhovor s ilustrativními záběry, následně se střihem dostáváme do observačního módu, který obsahuje rozhovor s aktérem v záběru a poté se střihem dostáváme opět do modu voice–over rozhovoru s aktérem. Tyto kombinace observačního módu s rozhovory v záběru a rozhovory jako voice–over a poměrně rychlým střihem se v americké verzi taktéž opakují pořád dokola, avšak v několika malých odlišnostech, někdy například vidíme záběr na účastníka, jak například vykonává činnost, o které v záběru hovoří pomocí voice-over rozhovoru, jindy vidíme záběry, během kterých je prakticky jenom prostřih na hovořícího sociálního aktéra aj. Největší rozdíl v kombinacích u rozhovorů spatřujeme tedy v posloupnosti, v české verzi

nejdříve vidíme aktéra, který promlouvá a potom záběry na okolí, v americké verzi je tomu naopak a kombinace v americké verzi jsou mnohem rozmanitější, pestřejší a americká verze pořadu tak má rychlejší tempo, zatímco po několika desítkách minut sledování Trosečníka můžeme tyto postupy začít vnímat jako jednotvárné až fádní.

3.2. Mizanscéna

Pro natáčení formátu je zásadní umístění soutěžících na neosídlené exotické ostrovy, kde se odehrává téměř veškerý děj obou verzí a je to stěžejní prostředí celého televizního pořadu. Při analýze mizanscény proto nemusíme vyčleňovat konkrétní díly sérií, na kterých budeme daný jev zkoumat, neboť prostředí se stále opakuje. Natáčení obou verzí formátu se uskutečnilo na exotických ostrovech, které na první pohled mohou vypadat stejně a divák neznající kontext nemusí poznat rozdíl, i když se jedná o jiné lokace zeměkoule. Česká verze *Trosečníka* se natáčela v Panamě, americká verze *Survivora* na Borneu. Zasazení pořadu do exotického prostředí může zvyšovat atraktivitu soutěže, protože představa průměrných konzumentů o luxusní dovolené zapadá přesně do prostředí takového exotického ostrova.

3.2.1. Prostředí

V rámci prostředí mizanscény *Trosečníka* se na téměř každém záběru objevuje pláž a moře v pozadí, což má za důsledek, že divák vnímá spíše příjemnou exotičnost a jistý způsob pohody u přímořské pláže. Popřípadě se jedná i o pohledy kamery z druhé strany, kdy je do záběru vložen začínající prales. V tuzemské verzi se odehrává většina volnočasového děje a aktivit přímo na plážích, do pralesa a jeho prostředí zacházejí Trosečníci pouze minimálně a to v nezbytných případech (například při lovu žab či při kmenových radách). V americké verzi je zvolena spíše druhá varianta, kdy je do záběru vkládáno více pohledů na začínající prales, a s ním i potenciální nebezpečí a hrozby skrývající se v exotických pralesech, soutěžící jej navštěvují častěji, v jednom z dílů například kamera sleduje dva z aktérů, kteří pralesem procházejí a brodí se po ramena v řece, či když si vysekávají cestu pralesem mačetami a podle nakreslené mapy hledají zdroj vody. Americká verze samozřejmě obsahuje i

záběry na okolní prostředí pláží, častěji než v české verzi se například jedná o romantické východy a západy slunce nad mořem, které tak doplňují ony záběry zobrazující nebezpečí. Tyto kontrasty se více doplňují a pořad tak nepůsobí tolik monotónně.

Na začátku prvního dílu série jedna z českých Trosečnic také hovoří o nebezpečích místního ostrova a neznalosti místního prostředí. Konkrétně zmiňuje, že v moři nejsou žádné ryby a ostrov je plný neznámých zvířat, tento proslov je doplněn prostřihy na plavajícího rejnoka, vzlétajícího ptáka a psa v křoví, což ve výsledku působí téměř jako parodie či zesměšnění soutěžící. Podobné prostřihy jsou i v americké verzi, ovšem s jiným obsahem, objevují se na nich útočící had či štíři, a tyto záběry tak splňují svůj účel, čili navození přítomného nebezpečí

V prvních dílech *Trosečníka* i *Survivora* mají aktéři za úkol postavit obydlí z převážně přírodních materiálů a lan, která si jsou v konečné fázi opět velice podobná, a v jejich okolí se poté odehrává téměř veškeré volnočasové dění všech trosečníků. Toto prostředí, čili přímořská exotická pláž na opuštěném ostrově, tvoří základ mizanscény každého ze soutěžních dílů obou verzí pořadu a v zásadě tak dochází pouze k několika zmíněným odlišnostem.

V rámci mizanscény je důležitá i přítomnost reality, kde můžeme mezi jednotlivými prostředími sledovat další rozdíly. Při natáčení české verze pořadu na jednom z ostrovů velice často pršelo, což se následně projevovalo například faktem, že v Trosečníkovi můžeme poměrně často vidět záběry na sušící se prádlo na šňůrách, či nic nedělající trosečníky v dešti a pláštěnkách, kteří komentují špatné počasí. V americké verzi trosečníci bojovali s přílivem, kdy začali stavět „proti přílivové“ zdi z písku a klád a podobně.

Opačným prostředím v rámci pořadu je prostředí soutěžní. Většinou se jedná o postavené kulisy a rekvizity, ve kterých týmy a později samotní aktéři soutěží buď o výhody (například v podobě jídla, předmětů jako je lano či telefonátu domů), druhou soutěží každého dílu je boj o imunitu (tým, který prohraje, ze svého středu musí následně vyloučit jednoho člena). Druhý typ soutěže je více propracovaný, fyzicky náročnější a používá se při

něm více rekvizit. Některé ze soutěží jsou zasazeny do záměrně vybudovaných kulis (viz obrazová příloha), některé jsou v tomto směru nenáročné (například škubání slepic v české verzi pořadu, či přetahování se o lano, americké verzi se jedná například o soutěž, kdo vydrží na jeden nádech nejdéle pod vodou).

3.2.2. Kostýmy, make-up a masky

Pro prostředí *Survivora* i *Trosečníka* je typické, že veškeří sociální aktéři po celou dobu nepoužívají make-up či další líčidla a množství jejich oblečení je omezeno faktem, že každý z nich má pouze jedno osobní zavazadlo (batoh). Oblečení všech sociálních aktérů obsahovalo jednoduché sportovní oblečení a vhodnou obuv. Ve způsobu oblékání můžeme spatřovat menší rozdíly, například Trosečníci chodili během slunečných dnů více oblíkáni v plavkách, američtí soutěžící se v nich chodili většinou pouze koupat. Důležitým šatním prvkem Trosečníků byla i kmenová trička (červená a modrá), která museli soutěžící oblékat při soutěžích, v americké verzi se jednalo pouze o kmenové barevně odlišené (žluté a oranžové) šátky, které mohli soutěžící nosit na libovolném místě na těle (většinou okolo krku, na ruce, či okolo hrudníku). V obou případech tomu tak fungovalo jenom do doby, než byly dva kmeny sloučeny do jednoho.

3.2.3. osvětlování

V rámci natáčení těchto dvou pořadů bylo použito minimum umělého svícení a to vzhledem k tomu, že se obě dvě série natáčely venku při denním světle, většinou i za slunečného počasí, kdy bylo světlo dostačující. Realisticky jako světlo po setmění sloužil trosečníkům oheň a při záběrech natáčených v noci byla použita noční kamera. Jediné momenty, kdy umělé světlo při natáčení použito bylo a ze záběrů to je zřejmé, byly schůze kmenové rady, kdy se jednalo o klasické tříbodové hollywoodské svícení, hlavní světlo, doplňkové světlo, protisvětlo. Aby to ovšem nebylo zřejmé, a to v obou případech, byly prostory určené pro kmenovou radu doplněny o hořící louče, které v prostorách vytvářely stíny.

3.2.4. Inscenování: pohyb a výkon

„Hraní“ sociální aktérů má za úkol opět navodit pocit realističnosti daného prostředí a vzbudit pocit realističnosti konkrétních situací. Kamera pouze sleduje, co aktéři dělají, o čem mluví a jak se přitom chovají. V záběrech se buď odehrávají přímé situace, kdy soutěžící hrají své sociální role (ženy vaří a rozdělávají oheň, muži obstarávají jídlo nejčastěji rybařením), či jsou aktéři zpovídáni před kamerou, kdy říkají své názory a ono dění komentují. To probíhá stejně jak v americké tak i české verzi pořadu. Inscenovány jsou především jednotlivé soutěže o výhody a imunitu, kde můžeme výkony soutěžících označit za srovnatelné.

3.2.5. Rekvizity

Které sice přímo nepatří do stylové analýzy tak, jak jsme ji vymezili, ale je příhodné je zmínit. Na začátku prvního dílu se američtí Survivoři vyloďují a získávají dvě minuty na to, aby posbírali z lodi rekvizity (jako je vor, past na ryby, dřevěné desky, bedny, sítě, houpací sítě, lana, plynovou lampu, a dokonce i plastový kýbl aj.) V české verzi má každý z trosečníků svou osobní věc a batoh s oblečením a k tomu dostane každý tým základní vybavení (lano, mačetu a nádobu s rýží aj.). V zásadě ale platí, že američtí soutěžící měli na svém ostrově mnohem více rekvizit a věcí, které mohli používat a jejich ostrov tak působil zabydlenějším a pohodlnějším dojmem, české ostrovy díky tomuto faktu působily stroze a drsněji než vybavení ostrovů amerických soutěžících. Stejnými rekvizitami v obou případech byly sošky (v americké verzi později náhrdelník imunity) a vlajky kmenů.

3. 3. KAMERA

U analýzy stylu práce s kamerou, je dle nás, na místě připomenout, že analyzujeme pořad z prostředí televize, což v důsledku nese jistá specifika. V obou případech je využíváno objektivu s normální ohniskovou vzdáleností (tzn. okolo 50 mm.) A obraz bývá, až na výjimky (například přeostřování v záběrech v americké verzi), ostrý. Kamera bývá v obou případech nejvíce statická, ale samozřejmě v obou případech existují i dramatizační záběry, kdy je kamera v pohybu je.

Rámování je v obou případech taktéž dost obdobné, při zachycování postav na obrazovce vidíme nejčastěji jednu osobu (nejčastěji při rozhovorech, kdy v pozadí kromě aktéra vidíme i prostředí), případně postavy dvě při konverzaci. Pokud je v záběru jedna osoba, rámování uzpůsobeno prostředí televize a tudíž vidíme buďto detail anebo polodetail na aktéra. Při zpovídání jednotlivých aktérů se kamera zaměřuje většinou na detaily hlavy či tváří, popřípadě i polodetaily v rámci postavy a nechává v jedné polovině kromě tváře vyniknout i prostředí, ve kterém je rozhovor pořizován (například na pláži, na stromě, u kotlíku na vaření atd.). Někdy je k vidění kromě tváře vidět i předmět, o kterém se hovoří, ale není to podmínkou. Většinou jsou o těchto záběrů přidán i titulek se jménem aktéra, jeho zařazení do kmene a jeho civilní povolání.

Záběry, ve kterých se objevuje více osob, často využívají amerického plánu a celků. Styl práce s kamerou úzce vychází z nejvíce použitého observačního módu, v obou případech, a sleduje život na ostrovech. Někdy sleduje účastníka záměrně, a to v momentech, kdy je zpovídána kameru, co se děje, jindy jen tak sleduje dění. Většinou používá švenkování, či střih z celků na detaily.

Práce s kamerou je v obou verzích poměrně odlišná, ve smyslu, že v *Survivorovi* je častěji používáno více technik. Kamera využívá více leteckých záběrů nad místem, kdy na obrazovce doopravdy vidíme místa, kde kmeny žijí (v české verzi jsou tyto záběry nahrazeny ilustrativními záběry ostrovů). V americké verzi jsou několikrát použity i podvodní záběry (jak při běžných činnostech – lovu ryb, tak i v několika soutěžích). Podvodní záběry se v české verzi vůbec neobjeví. V *Survivorovi* je využíváno také více nadhledů a podhledů při rámování obrazu i rychlejší pohyby kamery a filmování soutěžících i v rychlém pohybu, například běhu. Při konverzacích kamera přejíždí z jednoho aktéra na druhého, aby bylo docíleno pocitů dynamičnosti rozhovorů mezi účastníky, a nezřídka jsou situace snímány z více úhlů a více kamerami. V *Trosečníkovi* verzi byla na každém ostrově umístěna pouze jedna kamera. V americké verzi kamera využívá i prvků jako je přeostření z prvku snímaného před objektivem na

osoby/věci, které jsou v pozadí, ruční kameru, kameru v pohybu, čímž se zvyšuje dramatizace snímaného děje.

3. 4. STŘIH

Střih a jeho skladbu můžeme obecně, pro oba případy zkoumaných televizních pořadů, označit za kontinuální. Je třeba zmínit, že jeho pomocí je veden narativ příběhu každého dílu i celé série po formální stránce. Jednotlivé výpovědi, které vznikly z rozhovorů s účastníky, jsou společně se záběry vzniklými observační metodou seskládány tak, aby vznikly souvislý příběhy, jejich podobu budeme zkoumat v páté kapitole. Skladba střihu je poměrně rychlá, a v české verzi o něco pomalejší. Při běžných konverzacích *Trosečníků* se buď kamera posouvá z aktéra na aktéra, anebo, a to častěji, je využito střihů a prostřihů na další účastníky. Délka záběrů v průměru trvá okolo pěti, a v některých případech až deseti vteřin. Tyto dlouhé záběry bývají často prokládány sekvencí rychlých záběrů a prostřihy, trvajícími od dvou až tří vteřin po vteřin pět. Velice často jsou použity i střihy z probíhající situace na sociálního herce, který v krátkosti okomentuje dění, či chování dalších. Poté se kamera střihem vrátí opět k původní situaci, která pokračuje dál. Střih v americké verzi je rychlejší, výjimkami nejsou ani sekvence dvou vteřinových prostřihů na věci, rostliny, situace či lidi, které slouží k oddělení jednotlivých sub kapitol a sub příběhů dílů.

3. 6. ZVUK A HUDBA

V záznamu zvuku nenacházíme žádné odlišnosti. Ten byl pořizován na místě točení, popřípadě byly dotáčeny moderátorovy „voice-over“ komentáře v postprodukční fázi natáčení. Hudba je sice v každé z verzí odlišná, ale stejného žánru, která funguje na principech jednak klasické hudby, tak i hudby, která čerpá z kořenů reggae a africké hudby. Jedná se o klasickou nediegetickou muziku, která buďto dotváří pocity pohody, anebo naopak podtrhuje pocit nebezpečí a přítomné hrozby. Použití a výběr hudby není ani v jednom z případů nikterak zásadní, jedná se o klasické dokreslení a podtržení toho, co se právě na obrazovce děje.

4. SOCIÁLNÍ AKTÉŘI

4.1. Typologie postav

„Účinkující v pořadech *Reality TV* jsou cíleně vybíráni tak, aby představovali určité typy, které vytvoří nesourodé uskupení. Současně jsou selektováni s důrazem na různorodost nejen charakterovou, ale také rasovou, genderovou, v posledních patnácti letech i s ohledem na „pestrost" sexuálních minorit nebo národností. Každý soutěžící nebo účinkující představuje svébytnou a na první pohled rozpoznatelnou identitu, která divákům umožňuje snadnější orientaci v postavách. Účinkujícími jsou až na výjimky neherci, tedy „obyčejní" lidé, kteří se ale během vysílání podvědomě stylizují do určité role. Performují jak pro diváky, tak i mezi sebou."[44] Archetypy jednotlivých sociálních aktérů jsou v obou verzích pořadu vybrány dle podobné typologie. Hned v úvodu prvního dílu obou verzí formátu se diváci dozvídají základní informace o jednotlivých soutěžích. V zásadě se jedná o křestní jméno a povolání. Ve *Survivorovi* se dozvídáme i odkud daný člověk pochází, divák se ovšem na rozdíl od české verze nedozvídá věk. V české verzi pořadu je pozornost zaměřena i na jednu osobní věc, kterou si trosečníci s sebou na ostrov mohli dovést. Tento aspekt není nijak zmíněn v americké verzi pořadu. Typologie postav je uvedena v tabulce v příloze 8. 2. Tabulky. Ačkoliv jsou jednotlivý aktéři vybráni podle vyhovující a zřejmě předem vybrané typologie (v každém kmenu je vždy muž starší šedesáti let, jedna starší žena, zástupci středního věku či mladí lidé, většinou studenti mezi dvaceti až třiceti lety). „Pestrost" sexuálních minorit zastupuje pouze jeden muž, čtyřicátník, z americké verze, který je gay. Soutěžící obou verzí se od sebe liší povoláními, a tudíž i životními styly, které nejsou dané pouze prostředím, státem, ve kterém aktéři žijí. V americké verzi se objevilo více povolání jako je řidička kamionu, farmář, průvodkyně v přírodě či svobodná matka a studentka prezenčního studia zároveň. V české verzi se naopak objevilo více sociálních herců, kteří byli manažery, prodejci či umělci (herec, studentka

[44] Cinepur no. 72, 11-12- 2010, s. 0013

muzikálového herectví či modelka). Dá se předpokládat, že jedinci, kteří pracují převážně mimo kanceláře (v tomto případě obyvatelé Spojených států amerických) budou mít větší motivaci k výhře kvůli motivaci (penězům) a fakt, že pracují v terénu a přírodě napovídá tomu, že pustým ostrovem nebudou vyvedeni z míry, protože jsou na pobyt v přírodě zvyklí. Americká verze je ve složení a rozmanitosti, a tudíž i snadnější zapamatovatelnosti sociálních herců, opět o něco bohatší. Účastní se jí dva afroameričané, jeden z aktérů se ve druhém díle přizná ke své homosexualitě (a zároveň se stane kamarádem vysloužilého amerického vojáka), v jednom z dílů se spolu sblíží dva soutěžící, mladý muž a dívka, kteří spolu prochází pralesem, brodí se společně řekou aj. V české verzi vystupuje pouze lékař amerického původu, který hovoří s cizineckým akcentem, mezi dvěma dvojicemi aktérů vznikne přátelství a dva z nich mají tetování. Na druhou stranu, šest z osmi sociálních aktérek mají světlé blond vlasy, což je činí nepřehlednými. Přehled všech soutěžících a informací o nich uvedených je uveden v příloze.

Již v prvním a druhém díle americké verze soutěžící řeší mezigenerační problémy a následně i další sporné otázky vyvolané právě vhodným výběrem sociálních aktérů a jejich konfrontací. V prostředí českého Trosečníka většina soutěžících řešila pouze absenci jídla, přípravu jídla, obstarání jídla, počasí a strategie, kterými se budou řídit při hlasování. Nicméně už nedošlo na žádné názorové či lifestylové výměny názorů v první polovině pořadu, kdy byly kmeny separovány. To mělo za důsledek, že dramatizace uvnitř příběhu musely být uměle vyvolávány (v jednom z dílů si Trosečníci museli vyměnit pláže, na kterých přebývaly, jedna z výher soutěže o výhodu bylo rabování na ostrově druhého kmene aj.). K většímu konfliktu v české verzi pořadu došlo až po sloučení kmenů dohromady, k těmto neshodám došlo kvůli volícím strategiím a intrikám mezi soutěžícími a ne kvůli názorovým přesvědčením. V chování obou národů byla zřejmá velká touha po výhře, a toto téma se v konverzacích soutěžících objevovala čím dál častěji v pokročilých dílech.

4.2. Survivor jako sociální experiment

Tato kapitola analyzuje nastavení herní struktury podle herních pravidel a motivační strukturu *Survivora*, objasňuje předvídatelné modely chování podle sociální výběrové teorie. Vycházíme přitom z metodologie použité Edem Wingenbachem v *Survivor, Social Choice, and the Impediments to Political Rationality: Reality TV as Social Science Experiment.*

Sociální výběrová teorie podle Eda Wingenbacha „zaujímá přední vysvětlující pozici ve mnoha sociálních vědách, částečně i ekonomii, psychologii, sociologii a politologii. Tato teorie tvrdí, že výsledky kolektivního chování mohou být vysvětleny na příkladech kalkulování výhod a nevýhod jednotlivých jedinců a podle jejich individuálních preferencí."[45] S definicí nadále pokračuje: „Obecně platí, že výběr se zaměřuje na sociální volby a rozhodování se ve skupinách. Rikerův klasický text[46] odhaluje dalekosáhlé důsledky sociální volby demokratické politiky: jestliže jsou do hlasování zapojeni dva a více lidí, a existují přitom více než tři alternativy (anebo jedinci mají možnost zavést další alternativy), pak žádná z metod shromažďování preferencí jednotlivců nevyprodukuje jednotný výsledek. Autor studie argumentuje několika body, proč je právě první série *Survivora* ideálním příkladem pro testování této teorie. „Survivor nabízí: (1) jasnou motivační strukturu pro hráče; (2) jednoznačná pravidla pro vedení a vítězství v soutěži; (3) kompletní transparentnost jak mezi hráči, kteří mohou jednoduše sledovat strategie chování ostatních, tak pro experimentátory, kteří mají všechny činnosti zaznamenané pro budoucí posuzování; (4) dlouhodobou observaci umožňující testovat předpoklady v průběhu času i s možností vícenásobného opakování; (5) příležitost pro učení se, neboť neúspěch je otevřeně trestán a konkurence zůstává poměrně stabilní (a umožňuje se tak náprava iracionálních chyb); (6) V hloubkových rozhovorech s účastníky soutěže se hovoří i o možnostech a strategickém

[45] Smith (ed.): 2003, s. 132

[46] Autor na místě parafrázuje teorii W. Rikera z publikace Liberalism against populism, 1982, San Francisco

chování, což analytikům přináší i možnost přístupu k jejich psychologickým profilům; a posledním (7) je série pravidelných voleb i s komentáři hráčů o jejich volbě.“[47] Jako nevýhody tohoto modelu autor spatřuje „v jeho inklinaci k cirkularitě, a pokud toto tvrzení budeme vykládat v obecnější rovině, mohou všechny racionální činnosti vést k falsifikaci. Za druhé, sociologie jako věda tuto teorii nepodporuje. Pomocí laboratorních testů byly provedeny pokusy, které se zabývaly generováním a sledováním racionálního chování, a ty byly doposud téměř vždy kompletně neúspěšné.“[48]

Základní domněnkou, proč je zvolena právě teorie, která byla zvolena pro analýzu v rámci diplomové práce, je, že všech šestnáct hráčů sdílí stejný cíl, čili vyhrát peněžní výhru (v *Survivorovi* 1 milion amerických dolarů, v Trosečníkovi pět milionů korun), předpokládáme, že díky tomuto faktu se bude jejich chování odlišovat od pokusů v laboratořích, protože výhra je reálná.

„Hráči jsou v rámci této reality game show rozděleni do dvou oddělených soutěžních kmenů, každý z nich používá mírně odlišnou strategii, přičemž každý kmen musí při soutěžích spolupracovat. Vyžadována je především kooperace a dovednosti soutěžících. Kmen, který soutěž o imunitu prohraje, musí ze svého středu vyloučit jednoho člena, takže dalším primárním cílem všech soutěžících se stává výhra v soutěži a tím i následné vyhnutí se vyřazování. Zároveň předpokládáme, že racionálně smýšlející soutěžící si uvědomují nepravděpodobnost výhry v soutěžích a jejich cílem je, aby nebyli zvoleni svým týmem za nejslabší článek, a to mohou ovlivnit pouze uvnitř svého kmene. Tito racionálně smýšlející soutěžící si poté musí osvojit tři zřejmé vlastnosti: bytí v alianci, redukování svých slabých stránek a zvyšování svých osobních hodnot.“[49] Důsledkem je tvoření aliancí v rámci kmenů, a po spojení kmenů dohromady je tvoření aliancí pro soutěžící ještě zásadnější. „Tvoření

[47] tamtéž, s. 135

[48] tamtéž s. 134

[49] Smith (ed.): 2003, s. 136

majoritních aliancí reprezentuje nejvíce racionální a nejvíce žádoucí strategie během hry. Pětičlenné spojenectví je v případě Survivora optimální množství hráčů, ovšem, pokud by existovalo čtyřčlenné spojenectví, mohla by jejich strategie uspět pouze v případě, že některý z dalších hráčů bude volit při kmenové radě stejně, nevšimne si vytvořené aliance a bude volit podle sebe.“ [50]

V obou verzích formátu dojde ke sloučení kmenů (a tedy i možné přehodnocení taktik či způsobu hlasování) v sedmém díle pořadu. Rozdíly v tvoření aliancí a rozhodovacích procesech v rámci obou verzí formátu vychází v úspěšnosti a neúspěšnosti týmů. V *Trosečníkovi* jeden z kmenů vyhrál pouze jednu soutěž o tzv. imunitu, takže ze svého středu vyřadil před sloučením celkem pět členů a do „velkého kmene“ se tak dostala minorita tří soutěžících (z druhého kmene postoupilo sedm aktérů). V případě *Survivora* vyhrávaly oba týmy stejně.

Vyřazovací schéma podle jednotlivých týdnů (*Trosečník*):

A A A B A A

Vyřazovací schéma podle jednotlivých týdnů (*Survivor*):

A B A B A B

Severní kmen *Trosečníka* ze svého středu vylučoval postupně nejslabší hráče, už od prvního dílu se v Severním kmenu vytvořila „mini aliance,“ kterou tvořily dvě ženy (Ingrid a Iveta), které po celou dobu trvání pořadu hlasovali vždy stejně. Ingrid se nakonec stala vítězkou celé soutěže. Z výsledků hlasování, viz přílohy, nelze vyčíst žádná jiná jednotná strategie. Členové volili buďto podle osobních preferencí, anebo volili členy, které považovali za nejslabší (příkladem je hlasování druhého kola kmenové rady, kdy byl vyloučen soutěžící René kvůli tomu, že ostatním soutěžícím pokazil soutěž). V dalším kole hlasování byli trosečníci severního kmenu rozhořčeni nad situací, kdy pořád prohrávají a společně se domluvili na strategii, která byla následně štábem pořadu označena za neplatnou. Každý ze soutěžících dostal, dle domluvy, jeden hlas. Hlasování se tedy muselo opakovat. Severní kmen tuzemské verze pořadu můžeme označit za nestrategický a špatně

[50] tamtéž

kooperující. Ze začátku soutěže si nebyl schopen postavit přístřešek, a hned ve druhém díle chtěl zabít a sníst volně pobíhajícího psa na ostrově, kterého nebyli schopni chytit (ten poté, zřejmě po zásahu štábu „záhadně“ zmizel a na ostrově už se neukázal). Strategii, ani alianci nebyl kmen schopen vytvořit, (pokud tedy nebudeme počítat dvě již zmíněné soutěžící, Ingrid a Ivetu, které hlasovaly po celou dobu konání soutěže vždy stejně, protože pouze dva soutěžící se nepočítají do plnohodnotné aliance). O tom, že kmen nebyl sladěný ani po kooperační stránce svědčí například fakt, že ve druhém díle pořadu nesou soutěžící kládu, kterou měli položit společně všichni na zem v momentě, kdy jeden ze členů napočítá do tří. Nikdo to nedodržel a soutěžící kládu odhodili. Ve druhém kmenu fungovala o poznání větší týmová spolupráce, což lze jednak vydedukovat v množství vyhraných soutěží, vzájemné kooperace a jednak i ve výpovědích jednotlivých aktérů. Tento kmen měl ovšem výhodu, jestliže vyhrával soutěže, nemusel řešit strategie a kmenové rady. Před tím, než se oba kmeny sloučily dohromady, si dokonce určil strategii pro nadcházející díly, a to takovou, že se nejdříve „zbaví“ soutěžících z druhého kmene. Tato strategie ve výsledku nefungovala, respektive fungovala pouze v prvním díle po sloučení kmenů. Faktem, že imunita začala platit vždy jen pro jednoho soutěžícího, se kmen roztříštil a následně se vytvořila ženská aliance (muži nebyli schopni vytvořit plnohodnotnou protiváhu a jejich volící strategie, byly nadále roztříštěné). Ženy v české verzi zvolili účinnější strategii, předběhly muže v kalkulování, spojily síly dohromady a vytvořily velkou alianci a postupně se domlouvaly, koho budou volit. To trvalo tři díly pořadu. Během volby osmého kola kmenové rady byl vyloučen jeden z mužů (Frank), proti kterému hlasovali i další příslušníci mužského pohlaví, což byl výsledek manipulace účastníků ostatními sociálními aktéry, kterou neodhalili a v následujícím díle (kdy měly ženy už velikou převahu) na tento fakt doplatili, vyloučen byl další mužský účastník Martin. Poté byla vyloučena jedna žen, Hedvika, která ale byla součástí vytvořené aliance a mezi pět nejlepších soutěžících postoupil i jeden muž. Můžeme tedy potvrdit, dlouhodobá aliance v české verzi fungovala, ale také nebyla zcela jednotná.

V dalších dílech už se kmenová rada v české verzi neobjevila, a tak můžeme jenom spekulovat, jak by se aliance pracovala dál.

Vývoj ve volících strategiích amerických kmenů byl dost obdobný. „Kmen Pagong se choval mimořádně nestrategicky. Dynamika kmenu by se dala popsat jako touha členů utvrdit svou individualitu, kmen jako tým nebyl schopný ani uspokojit základní potřeby jako obstarání jídla, pití či příbytku. Navíc, kmen i méně přemýšlel o strategiích při tzv. kmenové radě.“[51] V tomto kmeni se také tvořili menší aliance, které ale neměli dlouhého trvání. „Vytvořila menší 'feministická aliance' čítající tři ženské aktérky (Colleen, Gretchen a Jennu), které hlasovali proti Joelovi, kvůli jeho šovinistickým postojům,“[52] který kvůli tomu nepostoupil do tzv. „velkého kmene.“ Volící strategie kmene Tagi lépe demonstrovali očekávané chování a můžeme jet tak více přirovnat k Jižnímu kmenu z české verze. „S výjimkou Seana a Dirka se každý člen se každý člen kmene snažil vybudovat alianci ve stejném čase. Všechny tyto aliance byly krátkodobého trvání a vnikly z nestrategických důvodů. První aliance vznikla mezi Susan, Sonjou, Stacy a Kelly, která se rozpadla hned záhy potom, co jiná, silnější aliace, vyřadila Sonju. Druhá ženská aliance se také záhy rozpadla a to kvůli osobním konfliktům aktérek. Nejčastější strategií v rámci tohoto kmene bylo tedy, stejně tak jako v české verzi, kalkulování a odhalování slabin jednotlivých aktérů a jejich následném vyřazování, což mají obě verze společné. Celkově v americké verzi nedošlo k vytvoření žádné trvale fungující aliance a strategiím, a fungování jedné české aliance bylo přerušeno štábem.

Volící strategie amerických soutěžících byly již podrobně rozebrány v rámci studie Eda Wingebacha, který v závěru potvrdil přítomnost fungování sociální výběrové teorie, stejně jako i my u české verze, výsledky obou více přiblížíme v závěru práce.

[51] Smith (ed.): 2003, s. 138

[52] tamtéž, s. 137

5. „VYPRÁVĚCÍ“ STRUKTRUA

5. 1. SURVIVOR JAKO „PSEUDO-UDÁLOST“

Při psaní této kapitoly primárně vycházíme z teorie, že oba pořady jsou vytvořeny jako „pseudo – události,“ které jsou uměle vykonstruovány. Důsledkem je, že obě modifikace přinášejí své vnitřní příběhy. Naším cílem není popsat, jakou formou jsou tyto příběhy konstruovány, ale co tyto příběhy přinášejí, a jak se od sebe liší. nyní zaměříme na to, zda Trosečník i Survivor splňují požadavky stanovené Danielem Boorstinem na to, abychom je mohli nazvat „pseudo-událostmi“ a následně na to, jak tyto události vypadají, a jak se od sebe liší.

Teorie Daniela Boorstina, z nichž primárně vychází studie April L. Roth *nazvaná Contrived Television Reality: Survivor as a Pseudo-event*, je pro nás poučná, jelikož tvrdí, „že členové společnosti používají vlastní prosperitu k vytváření 'houštiny nereality,' která předkládá barikády mezi čistou a vykonstruovanou realitou. Boorstin si myslí, že tato 'houština' je vytvářena poptávkou ze strany Američanů, a že po těchto iluzích toužíme, protože 'trpíme extravagantními očekáváními,' a dále pokračuje tím, že lidé 'očekávají nic a všechno,' tedy i neslučitelné a nemožné.“[53]

Dále vymezuje čtyři vlastnosti „pseudo-událostí.“ (1) Událost vychází najevo, protože je navržena, řízena či iniciována osobou či skupinou osob. (2) Událost je pořizována s hlavním úmyslem „být reportována nebo být reprodukována“ a její úspěch je měřen tím, jak často a široce reportována je, čas uvnitř těchto událostí je často fikční. (3) Vztah události k základní realitě a okolnostem je nepřesný a neurčitý. (4) Z velké části je událost navržena tak, aby plnila své „vlastní proroctví.“

Pořady *Trosečník* i *Survivor* jsou navrženými i řízenými událostmi určitou skupinou osob (režijním a produkčním týmem pořadu, který je řízen zadavatelem práce, čili televizní společností, která vlastní práva k formátu). Události jsou iniciovány proto, aby byly reportovány a dále reprodukovány ve formě televizního pořadu. Účastníci jsou uměle vsazeni do prostředí opuštěného ostrova a jsou odtrženi od základní reality (nesmí a nemohou

[53] Smith (ed.): 2003, s. 28

kontaktovat kohokoliv zvenčí a do kontaktu přijdou jenom se soutěžícími druhého kmene a televizním štábem). A soutěž je koncipována tak, aby splnila své „proroctví," tedy cíl, a primárním cílem každého televizního pořadu je co nejvyšší sledovanost ze strany televizních diváků. Můžeme tedy tvrdit, že obě modifikace formátu obsahují všechny čtyři prvky nezbytné pro vznik „pseudo-události."

5. 2. STRUKTURY PŘÍBĚHŮ

Sledovat můžeme několik rovin příběhu obou pořadů. Jednak to je příběh celé série, ve kterém očekáváme, kdo se stane celkovým vítězem reality game show, a odnese si finanční výhru. Další fabule jsou tvořeny příběhy uvnitř jednotlivých dílů, které se od sebe samozřejmě liší. A třetí jsou příběhy, které se opakují v každém díle a jsou stejné, či velice podobné.

Příběh, který se v každém díle opakuje, můžeme popsat jako soutěž dvou týmů o výhodu a imunitu, tým, který tuto soutěž prohraje, musí ze svého středu vyloučit jednoho soutěžícího, který hru na konci dílu opustí po hlasování kmenové rady. „Souboje o imunitu můžeme označit za „pseudo-událost" uvnitř „pseudo-události," protože slouží několika účelům, především byly rozvinuty ve snaze zajistit dramatické elementy mimo běžné světské aktivity (jídlo, spaní, koupání)."[54] Mezi další funkce těchto soutěží můžeme zařadit i posilování role silnějšího hráče.

Další, stále se opakujících téma v obou modifikacích, je například jídlo. Obstarávání jídla a potravin plní fabuli téměř každého dílu pořadu, protože jedním z úkolů soutěžících na ostrovech je právě obstarávání obživy. Všichni aktéři se po celou dobu stravují pouze základními potravinami (rýže, konzervy) které dostanou, a tím, co nasbírají či uloví. Jídlo navíc dostávají pouze jako výhru v soutěžích (v české verzi například čokoládu, banány či večeři, v americké verzi taktéž celou večeři aj.). Potraviny se tak stávají jedním z ústředních témat pořadu. *Trosečníci* i *Survivoři* loví, a následně pojídají, žáby, ještěry, krysy a samozřejmě i ryby a další mořské plody.

[54] Tamtéž, s. 34

Obstarávání potravy je v některých případech i součástí hlavního příběhů vybraných epizod. Jako příklad nám poslouží druhý díl české modifikace pořadu. Tato epizoda nese název „Pes“ a soutěžící v ní řeší přítomnost zvířete na ostrově, respektive řeší, že by psa mohli ulovit a sníst (což otevírá i etické otázky). Diváci na obrazovce posléze sledují příběh dvou aktérů, kteří se rozhodnou jít na okraj pralesa, zvíře najít a zabít klackem (ostatní členové kmene se této myšlence nebránili), což se jim nakonec nepovedlo, protože zvíře uteklo. Pes, dle moderátorových slov, „záhadně“ zmizel a na ostrově už se neobjevil. Hned ve druhém díle byl tedy jedním z hybatelů narace i etický aspekt. V dalších epizodách se soutěžící zaměřovali spíše na lov žab a ryb. V americké verzi se soutěžící zaměřovali více na chytání ryb, sbírání mořských plodů a chytání krys. Aspekt obstarávání jídla je dle nás jedním z důležitých hybatelů vnitřních příběhů každého z dílů obou modifikací formátu i věčným tématem jejich konverzací.

V dalších dílech české verze pořadu byla vyprávěcí struktura více uměle vytvářena režií a jejími popudy, což mělo za výsledek, že narace jednotlivých dílů neobsahovaly příběhy tvořené sociálními herci, ale vnějšími okolnostmi. Například ve čtvrtém díle pořadu mohla jedna z aktérek po výhře v „malé“ soutěži odjet na ostrov protihráčů, a před jejich očima jej vyrabovat a cokoli si odnést. V pátém díle na tento fakt doplatí, protože kmeny jsou v něm bez varování dopraveny po první soutěži na ostrov druhého kmene, což je samozřejmě vznikem nepříjemností pro tým, který v soutěži vede, má více zásob, materiálu i oblečení.

Vyprávěcí struktura české verze byla více manipulovaná a uměle vytvářená štábem než samotnými sociálními aktéry. Režie vydávala základní popudy a motivy ke změnám proto, aby se na ostrovech dělo něco zajímavého, protože čeští soutěžící neměli moc iniciačních nápadů a exhibicionistů uvnitř jednotlivých kmenů, což je jedním z důsledků výběru sociálních aktérů, kteří jsou, jak jsme zmiňovali dříve spíše lidé, kteří pracují jako obchodníci a manažeři.

V americké verzi vycházela fabule jednotlivých dílů více od soutěžících, jejich vlastních motivů a popudů. Oproti českým aktérům se

chovali akčněji, což byl jeden z možných důsledků hodnotného výběru sociálních aktérů. Soutěžící se na sebe snažili více upozornit. Jeden ze soutěžících ve čtvrté epizodě například zkoušel telefonovat pomocí nalezeného kamene, což se stalo nosným tématem celého dílu, ve kterém se řešilo, zda je tento účastník zdráv po dušení stránce. Další ze sociálních aktérů se již ve druhém díle přiznal ke své homosexualitě, což se stalo důležitým tématem celého dílu a v další epizodě se příběh například zaměřoval na vznikající vztah mezi mužem a ženou. Jiné části příběhů byly vyplněny momenty, kdy trosečníci z vlastní iniciativy přesouvali své obydlí pryč z pláže či stavěli zdi proti vlnám, které jim před tím zdemolovali kus příbytku.

ZÁVĚR

I když jsou pořady *Survivor* a *Trosečník* stejného formátu a řídí se jeho pravidly, nacházíme míru modifikace, které se formátu dostalo po přenesení do českého kulturního a televizního kontextu, poměrně vysokou. Analýzy stylu, komparace sociálních aktérů a jejich volících strategií a analýza formátů, jako „pseudo – událostí," ukázaly následující fakta.

Ze stylové analýzy obou pořadů je patrné, že americká verze je po této stránce propracovanější. I když jsme při podrobné analýze zjistili, že se v pořadech objevují stejné mody dokumentárního obrazu a dokumentární řeči, a pořady by tak po této stránce vypadají obdobně, americká verze pořadu pracuje s více kamerovými technikami, například leteckými záběry pořizovanými přímo na místě či podvodní záběry, které se v české modifikaci vůbec neobjeví. Nedostatek české verze spatřujeme i ve faktu, že dění na ostrovech bylo snímáno pouze jedním kamerovým přístrojem, v americké verzi to byly minimálně dva. Kamera *Survivora* více užívá i pohybu, transfokátorů a přeostřování v záběru. Americká verze obsahuje sofistikovanější a náročnější střih, respektive množství střihů v jednotlivých sekvencích. Analýza mizanscény ukázala, že v české verzi pořadu bylo snímáno více pro diváka přitažlivých, exotických prvků (pláž, moře, slunce a zvířata jako jsou krabi, ptáci a velryby), které v konečném důsledku vytvořily dojem příjemného prostředí. Ve *Survivorovi* bylo naopak snímáno

více z prostředí nebezpečného pralesa (houštiny, cizokrajné stromy a zvířata jako jsou jedovatí hadi a ještěři) a exotika v tomto případě byla více pojímána jako něco nebezpečného, nejistého a pro člověka riskantního, čímž byl navozen opačný dojem než u *Trosečníka*.

Komparace sociálních aktérů ukázala, že soutěžící vybraní pro českou verzi, nejsou pro diváka dostatečně odlišní, rozmanitý a osobití. Až na dva případy (Ingrid a Iveta, Martin a Bert) mezi soutěžícími nevznikly žádné přátelské či další hlubší mezilidské vztahy. Navíc, typy některých žen splývaly, jak po vizuální stránce, tak i charakterové (například blond modelka Hanka a studentka muzikálového zpěvu Bára). Americká verze byla rozmanitější, ať už z hlediska etnického (v soutěži vystupovali afro Američani), tak i po stránce sexuální orientace aktérů (jeden z účastníků se ostatním přiznal, že je homosexuál) aj. Větší rozmanitost charakterů a jejich temperamentů vedla v této verzi k většímu počtu roztržek, mezigeneračních sporů, tak i náznaku vzniku sympatií mezi dvěma aktéry. V obou verzích se sice potvrdilo, že aktéři splňují rámec pro chování dle sociální výběrové teorie, ale můžeme se pouze domnívat, co by se stalo v případě, kdyby v pořadu pokračovalo hlasování na kmenových radách i po jedenáctém kole vylučování, a kdyby pokračoval ve hře nastolený trend, a účastnice by tak vyloučily posledního muže soutěže. Znamenalo by to, že vytvořená aliance funguje podle racionálních pravidel a chová se systematicky, a tudíž by naše teorie pro českou modifikaci neplatila. To se ale po zásahu štábu nestalo. V americké verzi se prokázalo, že pouze pět aktérů se při vylučování snaží řídit strategickou racionalitou, a těchto pět aktérů nikdy dohromady alianci nezaložilo. Více z nich bylo motivováno svými osobními zájmy a pocity.

Ve třetí části jsme zjistili, že oba dva pořady splňují požadavky na to, abychom je mohly označit za „pseudo-události," tak, jak ji definoval Daniel Boorstin. Zjistili jsme, že vyprávěcí struktury obou verzí sice obsahují stejné prvky (například již zmíněné vzniky přátelství, konflikty mezi soutěžícími aj.), ale že vyprávěcí struktura české verze byla více manipulovaná a uměle vytvářená štábem než samotnými sociálními aktéry. Režie vydávala základní popudy a motivy ke změnám proto, aby se na ostrovech dělo něco zajímavého (kmeny si například v jednom z dílů

musely ostrovy vyměnit, výhrou v jedné soutěži bylo, že člen kmene může jít vyrabovat ostrov protivníků), což vždy ovlivnilo příběh celého dílu. V americké verzi vycházela fabule jednotlivých dílů více od soutěžících, kteří se chovali oproti českým aktérům akčněji, než od štábu. Soutěžící se na sebe snažili více upozornit (jeden ze soutěžících ve čtvrté epizodě například telefonoval kamenem, což následně řešil celý Pagong kmen; ve volném čase vylepšovali a předělávali příbytky, či trénovali dovednosti k soutěžím).

V bakalářské diplomové práci jsme se pokusili o srovnávací analýzu dvou stejných formátů, věnovali jsme se především třem vymezeným okruhům témat, čili stylovému uchopení pořadů, výběru sociálních aktérů, „vyprávěcí" struktuře pořadu a v úvodu práce i licenčním postupům v televizním průmyslu. Text může posloužit jako výchozí bod pro další analýzu tohoto pořadu, či pro analýzy jiných pořadů spadajících do žánru *Reality TV*. V budoucnu by bylo možné reflektovat, či zmapovat pořady nové faktuální televize v České republice, či jejich rozvoj a vývoj v současném tuzemském televizním prostředí.

SUMMARY

Although programs Survivor and Castaway are the same format and they follow the same rules, we found out that modifications received after the format was transferred to the Czech television context is relatively high. In style analysis we found out, that American version is more sophisticated and eleborate. Comparison of social actors revealed that contestants selected for the Czech version are not sufficiently different, varied and distinctive. TheU.S. version was more diverse, both in terms of ethnicity (in competition featured African Americans), and sexual orientation in terms of actors (one of the other participants admitted that he is gay), etc. A greater diversity of characters and temperaments led them in this version to the greater number of divisions, intergenerational conflicts. In the third part, we found that the two programs meet the requirements that we can describe as "pseudo-events" as they are defined by Daniel Boorstin. Narrative structure of the Czech version was more manipulated and artificially generated by

crew than the social actors themselves. In the American version the story was based on more individual parts of the contestants who acted more actively.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:

- Andrejevic, M.: Reality TV The Work of Being Watched. New York, 2004
- Blanke, E., Fey, Ch., Gaedke, J., Kamps, M. Format Protection in Germany, France and Great Britain, London, 2000
- Bordwell, D., Thompson, K.: Film Art An Introduction, seventh edition, New York, 2004
- Burnett, M., & Dugard, M.: Survivor: The ultimate game, New York, 2000
- Corner, J.: Television Form and poublic address, London 1995
- Creeber, G. (ed.): The Television Genre Book, London, 2001
- Creeber, G. (ed.): Tele-visions, London, 2005
- Eco, U.: Jak napsat diplomovou práci, Olomouc, 1997
- Follová, K.: Reality show, Praha, 2006
- Hamšík, P. (ed.): Katalog 15. Mezinárodního festivalu dokumentárních filmů v Jihlavě, Jihlava, 2011
- Hill, A.: Reality TV: Audience and Popular Factual Televison. Abingdon and New York, 2005
- Holmes, S., Jermyn, D. (eds): Understanding Reality Television. Abingdon/New York, 2004
- Monaco, J.: Jak číst film, Praha, 2004
- Moran, A., Malbon, J.: Understanding the Global TV Format, Bristol, 2006
- Smith, M. J (ed.).: Survivor Lessons: Essays on Communication and Reality Television. Jefferson and London, 2003

Časopisy:

- Cinepur no. 72, 11-12 2010

Internetové zdroje:

http://www.frapa.org/

http://www.coreproduction.cz/index.php

http://aktualne.centrum.cz/kultura/televize/clanek.phtml?id=257766

http://reality-show.panacek.com/1696-pirati-z-panamy-a-prokleti-sledovanosti.html

http://reality-show.panacek.com/1750-zhava-brambora-trosecnik-utika-z-televi.html

http://aktualne.centrum.cz/kultura/clanek.phtml?id=249152

http://zena-in.cz/clanek/ztroskota-trosecnik-na-pustost-napadu/rubrika/bulvar?autor=5216

http://www.trosecnik-tv.cz/category/aktualne

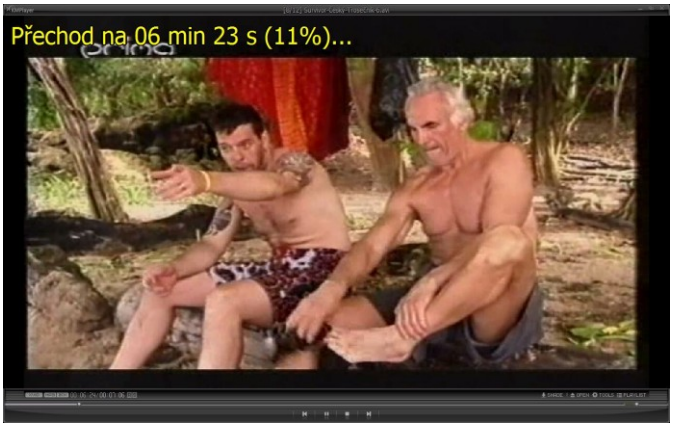
http://www.iprima.cz/o-spolecnosti/historie-spolecnosti

8. PŘÍLOHY:

8. 1. OBRAZOVÉ PŘÍLOHY:

prima

prima
Hanka (24 let)


Přechod na 06 min 23 s (11%)...

prima

prima

prima

prima

prima

prima

prima

prima

prima

SURVIVOR:

JOEL

00:19

8. 2. TABULKY:

Soutěžící české verze:

Jižní kmen (ještěrky)	**Věk**	**Povolání**	**Osobní věc**
Bert	65	Herec	Nůž
Frank (kanaďan)	44	Lékař	Plavecké brýle
Martin	37	Realitní makléř	Potápěčská výbava
Ráca	30	Produkt Manažer	Hamaka
Vlaďka	50	Výrobkyně bižuterie	Pytlačka
Hedvika	32	Manažerka	Škrtátko
Bára	24	Studentka muzikálu	Příručka Jak přežít
Hanka	24	Modelka	Lupa
Severní kmen (krabi)	**Věk**	**Povolání**	**Osobní věc**
Otto	64	Bývalý pilot	Nůž
René	44	Lékař	Potápěčko výbava
Norbert	36	Majitel eventové agentury	Whiskey
Lukáš	22	Student ekonomie	Prak
Iveta	36	Ředitelka ZŠ	Slivovice
Ingrid	34	Prodejkyně rehabilitačních pomůcek	Řasenka
Alena	28	Manažerka	Karty
Andrea	28	Exekutorka	Dentální nit

Soutěžící americké verze:

TAGI (oranžová)	**Povolání**
Sean	Lékař
Kelly	Průvodkyně v přírodě
Rudy	Bývalý voják
Sonja	Hudebnice
Richard	Firemní školitel
Susan	Řidička kamionu
Dirk	Farmář
Stacey	Úřednice
Pagond (žlutá)	**Povolání**
Gervase	Trenér basketbalu
Colleene	Studentka
BB	Pracovník developerské společnosti
Ramona	Biochemička
Gretchen	Učitelka
Greg	Student
Jenna	Svobodná matka
Joel	Help consulter

Historie kmenových rad české verze:

Hlasování	Soutěžící s největším počtem hlasů	Ostatní údaje o hlasování
1. Kolo (Severní kmen)	**Alena** (Ingrid, Iveta, Lukáš)	Andrea (René, Otto) Iveta (Andrea, Alena), Otto (Norbert)
2. Kolo (Severní kmen)	**René** (Ingrid, Iveta, Lukáš, Andrea, Norbert)	Andrea (René, Otto)
3. Kolo (Severní kmen)[55]	**Andrea** (Otto, Lukáš, Norbert)	Norbert (Ingrid, Iveta), Otto (Andrea)
4. Kolo (Jižní kmen)	**Bára** (Hedvika, Hanka, Bert, Martin, Vlaďka),	Bert (Bára, Frank, Ráca)
5. Kolo (Severní kmen)[56]	**Norbert** (Lukáš, Otto, Ingrid, Iveta),	Ingrid (Norbert)
6. Kolo (Severní kmen)	**Otto** (Ingrid, Iveta, Lukáš)	Ingrid (Otto)
7. Kolo Sloučení obou kmenů	**Lukáš** (Bert, Martin, Vlaďka, Hedvika, Ráca, Frank, Hanka)	Martin (Lukáš, Ingrid, Iveta)
8.Kolo	**Frank** (Iveta, Ingrid, Vlaďka, Hanka, Martin, Bert, Hedvika)	Iveta (Ráca, Frank)
9. Kolo	**Martin** (Iveta, Ingrid, Vlaďka, Hanka, Hedvika)	Iveta (Martin, Bert, Ráca)
10. Kolo[57]	**Martin** (Iveta, Ingrid, Vlaďka, Hanka, Hedvika),	Hedvika (Martin), Iveta (Ráca)
11. Kolo	**Hedvika** (Ráca,Iveta, Ingrid, Vlaďka, Hanka),	Ráca (Hedvika)
12. Kolo	**Bez vyřazování**	
13. Kolo	**Bez hlasování kmenové rady, postupně v díle vypadly Iveta, Hanka a Vlaďka**	

Do finále postoupili Ráca a Ingrid, konečným vítězem se stala Ingrid.

[55] V prvním kole hlasování provedli Trosečníci bojkot hlasování, hlasovali tedy na dvakrát.

[56] V tomto díle účastník Norbert přiznal ostatním soutěžícím, že už v soutěži nechce být, a proto hlasovali pro něj.

[57] V průběhu dílu ze soutěže dobrovolně vystoupil soutěžící Bert a štáb jej proto nahradil Martinem, který byl z pořadu vyloučen v předešlém díle

Historie kmenových rad americké verze:

Hlasování	Soutěžící s nevyšším počtem hlasů	Ostatní údaje o hlasování
1. Kolo	**Sonja** (Rudy, Susan, Sean, Dirk)	Rudy (Sonja, Stacey, Kelly), Stacey (Richard)
2. Kolo	**BB** (Colleen, Gervase, Jenna, Gretchen, Joel, Ramona	Ramona (BB, Greg)
3. Kolo	**Stacey** (Rudy, Susan, Sean, Dirk, Kelly, Richard),	Rudy (Stacey)
4. Kolo	**Ramona** (Colleen, Jenna, Gretchen, Joel),	Colleen (Gervase, Ramona), Jenna (Greg)
5. Kolo	**Dirk** (Richard, Kelly, Rudy, Susan)	Rudy (Sean), Susan (Dirk)
6. Kolo	**Joel** (Colleen, Jenna, Gretchen, Greg)	Jenna (Gervase, Joel)
7. Kolo	**Gretchen** (Richard, Kelly, Rudy, Susan)	Colleen (Sean), Richard (Colleen), Susan (Gervase), Jenna (Greg), Gervase (Jenna), Rudy (Gretchen)
8. Kolo	**Greg** (Richard, Kelly, Rudy, Susan, Sean, Jenna)	Jenna (Colleen, Gervase, Greg)
9. Kolo	**Jenna** (Richard, Rudy, Susan, Sean)	Richard (Colleen, Gervase, Jenna), Kelly (Sean)
10. Kolo	**Gervase** (Richard, Kelly, Rudy, Susan, Sean)	Sean (Colleen, Gervase)
11. Kolo	**Colleen** (Richard, Kelly, Rudy, Susan, Sean)	Sean (Colleen, Kelly)
12. Kolo	**Sean** (Richard, Kelly, Rudy, Susan)	Susan (Sean)
13. Kolo	**Susan** (Richard, Rudy)	Richard (Kelly, Susan)
14. Kolo	**Rudy** (Kelly, Richard),	Richard (Rudy)

Do finále postoupili Richard a Kelly, konečným vítězem se stala Kelly.