

# Et visuelt eventyr – Paradise Hotel

## Indhold

1.1 Problemformulering	s. 1
1.2 Indledning og motivation	s. 1
Vladimir Propp	
2.1 Eventyrets morfologi	s. 5
2.2 Aktører og funktioner	s. 8
Algirdas Julien Greimas	
3.1 Strukturel semantik	s. 11
3.2 Semantiske elementer	s. 13
3.3 Narrativitet i semantiske systemer	s. 14
3.4 Semantiske modsætninger – betydningens grundstruktur	s. 16
John Langshaw Austin	
4.1 Talehandlinger – at udføre handlinger med ord	s. 18
4.2 Performativer – verber der virker	s. 20
4.3 Konstativer – verber der beskriver	s. 21
Jerome Bruner	
5.1 Narrativitet og rationalitet hos selvet	s. 25
5.2 Sproglig og narrativ kanon	s. 28
5.3 Sproglig motivation	s. 29
5.4 Sproglige fællesskaber	s. 30
Roland Barthes	
6.1 Mytologier	s. 32
6.2 Myten som tegn	s. 34

## Metodiske overvejelser

7.1 Valg af empiri – Paradise Hotel	s. 37
7.2 Relevans af teori	s. 40
7.3 Det kvalitative interview	s. 43
7.4 Analytiske implikationer – adapteret aktantmodel	s. 46
7.5 Reality-hjul – analytisk redskab	s. 48

## Analysen af Paradise Hotel

8.1 Funktioner og aktører - program 1	s. 50
8.2 Aktanter og sproglige funktioner – program 20	s. 58
8.3 Aktørernes talehandlinger - program 11	s. 64
8.4 Performativer og konstativer - program 16	s. 68
8.5 Sproglige værdiladninger – program 16	s. 69
8.6 Mytologier og visuelle strategier - program 6	s. 73
8.7 Det naturlige og det skjulte - program 17	s. 74
8.8 Opsamling af analyse og teoretiske overvejelser	s. 77

## Perspektiver

9.1 Meaoptikon – visuelt hegemoni	s. 79
9.2 Skuespilsamfundet – den visuelle værdi	s. 84
9.3 Simulakrum – at se det er at tro	s. 87
9.4 Semiosis – krop og sprog	s. 91

Sammenfatning

10.1 Konklusion

s. 94

Litteraturliste

Bilag

A - DVD afsnit 1, 6, 11, 16, 17 og 20

B - Paradise Hotel      Om konceptet  
                                    Om programmet  
                                    Stikord  
                                    Om deltagerne  
                                    Afsnit resumé

C – Interview med redaktører på Paradise Hotel

D – Interview med producenter på Paradise Hotel

E – To artikler fra Berlingske Tidende

F – Oversigt over programmer

## Et visuelt eventyr – Paradise Hotel

### 1.1 Problemformulering

Nærværende speciale vil være en undersøgelse af, hvordan den klassiske eventyrstruktur kommer til udtryk i et tv-program fra reality-genren; *Paradise Hotel*. Der fremsættes en hypotese om, at eventyrstrukturen afspejler sammenhængen mellem det at udføre sproglige handlinger og organisere sanseindtryk narrativt.

### 1.2 Indledning og motivation

Eventyr har på det personlige plan, givet mig magiske læseoplevelser. Dette har i mit studieforløb på litteraturvidenskab og visuel kultur resulteret i en faglig interesse for eventyrets opbygning samt narrativitet som

struktureringsprincip. Eventyrets opbygning og indholdsmæssige elementer ser jeg kombineret i dette eksempel, *Paradise Hotel*, som tilhører reality-genren. Programmet sendes i 56 afsnit, og den overordnede handlingspræmis er, at seks unge mænd og seks unge kvinder, bor på et hotel i Mexico, hvor de skal finde sammen i par. Undervejs vil de skulle konkurrere mod hinanden og blive stillet over for udfordringer af forskellig art. Hver uge skal en deltager forlade hotellet, og hver uge vil der ankomme en ny. I finalen skal en jury bestående af forhenværende deltagere kåre et vinderpar, der har argumenteret for deres sag. Vinderparrets endelige prøve er en troskabsprøve, hvor der er mulighed for at franarre sin partner præmien.

En antagelse om, at der var ligheder mellem et eventyr og programmet *Paradise Hotel* gav mig lyst til at undersøge, hvordan form og fortælling har sat deres aftryk på en af nutidens fremstillingsformer. Formålet er at undersøge, hvordan brugen af sprog og narrativitet bliver kombineret i *Paradise Hotel*, samt hvordan de elementer anvendes i eventyrets struktur. Herfra vil der blive draget paralleller til narrativisering som organisatorisk princip for at behandle erfaringer. Desuden vil der refereres til fænomenologi som overordnet forståelse og metodisk tilgang til at diskutere sammenhængen mellem krop og sprog, da kropslighed og sprogbrug er fremtrædende elementer i dette eksempel.

Empirien, der vil blive analyseret og undersøgt, er programmet *Paradise Hotel*, hentet fra reality-tv genren, og denne vil blive defineret, afgrænset og placeret i forhold til visuel kultur. Opgaven fokuserer udelukkende på det nævnte program og de afsnit, der er udvalgt, som værende repræsentative til analyse. Afgrænsningen af reality-tv genren og definitionen af denne vil blive sat i relation til eventyret. En mere udførlig beskrivelse af *Paradise Hotel*<sup>1</sup>, afsnitsresumé af sæson tre som specialet omhandler, og interviews med

---

<sup>1</sup> Se bilag B – Om *Paradise Hotel*, ordforklaring samt afsnitsresumé

redaktører og producenter af programmet er vedlagt<sup>2</sup>. Det gælder desuden dvd'er af de udvalgte afsnit, hvilket vil sige, at der vil blive foretaget en analyse af afsnit 1, 6, 11, 16, 17 og 20<sup>3</sup>.

Til at definere eventyret i denne sammenhæng og i forhold til analyseeksemplet, vil der blive taget udgangspunkt i formalisten Vladimir Propps *Morphology of the folktale*. Grundlæggende træk fra eventyrets morfologi, som Propp opstiller, vil blive brugt til at afdække strukturen i afsnittene. Der vil være en introduktion til funktionsrækkefølgen, han har udarbejdet og til de aktører, der udfører disse funktioner og er genkendelige i eventyret såvel som i eksemplet. Dette vil blive brugt til at undersøge aktørernes, i *Paradise Hotel* deltagernes, funktioner og handlinger, hvilket vil blive sat i forhold til deres brug af talehandlinger.

Algirdas Julien Greimas har i sit hovedværk *Sémantique Structurale* fremsat en teori til at afdække sproglige betydningsstrukturer. Introduktion til hans sproglige taksonomi indgår kun i den udstrækning, den skal bruges i analysen, hvilket vil sige, at fokus er på sprogets semantiske niveauer og den narratologiske struktur. Greimas har desuden opstillet en grundstruktur over betydning, fremstillet som en videreudvikling af Aristoteles' logiske kvadrat, som vil blive brugt til at illustrere modsætningsforhold mellem deltagerne i analysen af programmerne. Modsætningsforhold, der ligeledes ses i Propps fremstilling af aktørernes indbyrdes interesser og Greimas' egen aktantmodel.

For at analysere sprogbrugen i *Paradise Hotel*, vil sprogfilosoffen John Langshaw Austins forelæsninger *How to do Things with Words* blive anvendt. Der vil være en introduktion til hans terminologi og definition af ytringer som henholdsvis performativer og konstativer samt underinddelingen i lokutionære, illokutionære og perlokutionære ytringer. I analysen bruges denne inddeling til

---

<sup>2</sup> Se bilag C og D – interviews med redaktører og producenter

<sup>3</sup> Se bilag A – dvd'ere

at vise, hvordan ytringer præger handling og struktur og til at vise sammenhængen mellem sprogbrug og narrativitet. En måde at bruge sproget på, der er med til at påvirke strukturen og dermed give lighederne til eksemplet, hvilket vil blive påvist i analysen.

Ved at tage udgangspunkt i psykologen Jerome Bruners *Acts of Meaning*, *Telling Stories* og *Child's Talk*, vil der blive argumenteret for, at der er en sammenhæng mellem indlæring af sprog, og det at fortælle historier. Desuden vil det blive diskuteret, hvilke implikationer det har for struktur og opbygning og som en del af diskussionen omkring, hvorfor eventyr og reality-tv deler denne. Dette vil indgå i analysen af programmerne i forbindelse med Austins talehandlinger, samt i perspektiveringsdelen, hvor der vil blive redegjort for, hvordan narrativitet, og det at søge mening, kan forme handling.

I *Mythologies*, præsenterer Roland Barthes en synkron og samfundskritisk opfattelse af mytologier, som en naturalisering af en bestemt betydning. Dette bruges i analysen til at undersøge hvilke visuelle myter, der kan ses i *Paradise Hotel*. Herunder, hvordan de tages for givet og som indforståede selvfølgeligheder naturaliserer indholdet. Myter, som vil blive diskuteret i forhold til brugen af sprog og som middel til at danne fortællinger.

I de metodiske afsnit vil der være overvejelser omkring relevans og kritik af teori. Der vil blive redegjort for, hvorfor valget er faldet på netop *Paradise Hotel* som genstand for analyse, og der vil indgå en afgrænsning af reality-tv som fænomen. Der vil desuden blive fremstillet en tilpasset aktantmodel, samt en model til analyse af reality-tv, der indeholder motivation og kropslighed.

I perspektiveringsdelen af specialet, vil der blive præsenteret et begreb; meaoptikon, som bud på en forklaringsmodel for, hvorfor *Paradise Hotel* og reality-tv er blevet en del af synlig popkultur. Et begreb, der er baseret på panoptikon som struktur, men som motiverer positivt ved at gøre deltagerne

synlige. Der vil blive perspektiveret kort til fænomenologien som overordnet forståelse for, at krop og sprog hænger sammen. Fænomenologien anvendes i denne forbindelse som metodisk tilgang, og bruges hermed til at koble den narrative organisation af oplevelser med kropslig væren-i-verden, som udgangspunkt for at have fortællinger i det hele taget. Her vil filosofen Maurice Merleau-Pontys tanker i *Phénoménologie de la Perception* blive inddraget i overvejelser omkring sammenfletningen af sprog og krop. Der vil kort blive refereret til Guy Debord, Jean Baudrillard samt andre teoretikere for at perspektivere til sociale tendenser og teknologisk udvikling i samfundet.

Derfor er strukturen i opgaven som følger: Den består af et teoretisk hovedafsnit bestående af en introduktion til centrale begreber og terminologi hos de nævnte teoretikere, der vil blive anvendt i analysen, samt en afgrænsning af deres omfattende begrebsapparat. I det metodiske afsnit vil der være begrundelser for valget af netop denne tv-udsendelse som analytisk eksempel. Afsnittet vil derfor indeholde en definition af reality-tv og en kort argumentation for, at Paradise Hotel og reality-tv genren kan sammenlignes med eventyret. Dernæst vil der være en kortere diskussion af teoriens relevans og deres indbyrdes sammenhæng. I det følgende analytiske hovedafsnit vil der blive foretaget analyser af udvalgte programmer, hvor teorien vil blive anvendt. Herefter vil der blive perspektiveret til, hvordan narrativitet har forbindelse med tilegnelse af sprog og organisering af minder og oplevelser. Her vil der blive inddraget overvejelser omkring denne organiserings betydning for eventyrets opbygning, og der blive redegjort for udvalgte perspektiver og tendenser i samfundet. Opgaven vil blive rundet af med fremstillingen af en tilpasset model til fremtidig analyse af dette reality-program. I konklusionen vil der være en sammenfatning af analyseresultaterne og hovedpointerne.

## **2.1 Eventyrets morfologi – Vladimir Propp**

Morfologi betyder læren om former, og er her en beskrivelse af elementer, deres rækkefølge og kombination, hvilket man kan opfatte som en hermeneutisk sammenhæng mellem dele og helhed, hvor funktioner i deres egenskab af dele, kan sættes sammen til en helhed bestående af den funktionsrækkefølge, Propp opstiller. Dette giver tilsammen et eventyr med et narratologisk forløb, der indeholder begyndelse, midte og afslutning, som Aristoteles beskrev det i *Poetikken*<sup>4</sup>. Den morfologi, som Vladimir Propp opstiller, kategoriserer de enkelte dele, eventyrene er bygget op af og omhandler deres indbyrdes relationer. Dette er grundlaget for hans teori og begrebsapparat<sup>5</sup>. I sin afdækning af strukturen i eventyret, er materialet, der ligger til grund for modellen; det russiske folkeeventyr. De enkelte dele i morfologien består af aktører, der betegner bestemte persontyper og disses funktioner. Typer og funktioner, der kan genfindes i *Paradise Hotel*. Funktionerne er som aktørerne typiske for eventyret og danner i den korrekte rækkefølge eventyrets helhed. Definitionen af eventyrene er karakteriseret ved følgende fire punkter: Antallet af aktører er et fast element og er en grundlæggende del af eventyret. Antallet af funktioner i eventyret er begrænset. Funktionerne sker altid i samme rækkefølge, og alle eventyrene er ens, hvad angår deres struktur<sup>6</sup>.

*"We observe that, actually, the number of functions is quite limited. Only some 31 functions may be noted. The action of all tales included in our material develops within the limits of these functions. (...) One function develops out of another with logical and artistic necessity. We see that not a single function excludes another. They all belong to a single axis and not, as has already been noted, to a number of axis."* (Propp 1973:64)

---

<sup>4</sup> Aristoteles, *Poetikken*, p. 67-68

<sup>5</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 19

<sup>6</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 21-23



Der er desuden faste tematiske omdrejningspunkter, der er gældende for eventyrstrukturen ud over funktioner, rækkefølge og normer. Det er figurernes funktioner, der er statiske komponenter og uafhængige af hvem, der udfører dem og hvordan. Disse funktioner er begrænset i deres antal. Rækkefølgen er identisk med enkelte undtagelser og er således delvist variabel<sup>7</sup>. Rækkefølge og kontinuitet har betydning for de efterfølgende begivenheder, da funktionernes rækkefølge er fastlagt i denne narrative struktur<sup>8</sup>. Aktørerne kan være forskellige personer, hvilket gør aktørerne til en variabel. I *Paradise Hotel* ses det ved, at deltagerne kan skiftes ud fra sæson til sæson. Det er derudover ikke et krav, at alle funktioner er at finde i samtlige eventyr, hvilket betyder, at rækkefølgen er statisk, men antallet variabelt. Det ses i et eksempel på analyse foretaget af Propp<sup>9</sup>. Funktionerne er genrespecifikke, da kriterierne er opstillet udelukkende i forhold til eventyr, hvilket gør teorien induktiv, da den er udledt af observationer af eventyr, hvorefter der er konkluderet og opstillet teori, der kan siges at være generel<sup>10</sup>. *Paradise Hotel* er en udvalgt, specifik genstand for analyse, hvorfra der fra analysen kan konkluderes, hvilke generelle forhold, der er gældende.

Kombinationsmulighederne mellem funktionerne, taler for, at der er en høj grad af intertekstualitet og konsistens i genren, men at der i form af variablerne har været mulighed for at udtrykke geografisk og subkulturel diversitet for at sikre, at eventyrene har virket tiltalende og tilgodeset lokale forhold og traditioner<sup>11</sup>. Funktionerne er fikspunkter i teksten, der forbinder det overordnede narratologiske forløb. Forskellige funktioner kan blive udført ved én handling, hvilket benævnes assimilation og betyder, at flere funktioner ikke er skarpt opdelt men kombineret<sup>12</sup>. Funktioner og sekventialiteten kan ses som en overordnet rute, der befinder sig på et broget kort af eventyr, hvilket

---

<sup>7</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 71

<sup>8</sup> Barthes, in *Communications*, p. 12

<sup>9</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 96-98

<sup>10</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 67

<sup>11</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 88

<sup>12</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 66

sammenlagt giver den morfologi, som Propp beskriver. Denne behandling af eventyrene gør, at det bliver muligt at klassificere dem og anvende dem som et samlet korpus af analysemateriale. I forhold til morfologi og indhold, indkredser Propp eventyret på følgende måde:

*"Morphologically, a tale (skázka) may be termed any development proceeding from villainy (A) or a lack (a), through intermediary functions to marriage (W'), or to other functions employed as a dénouement. Terminal functions are at times a reward (F), a gain or in general the liquidation of misfortune (K), an escape from pursuit (Rs), etc."* (Propp 1973:92)

Som beskrevet af Propp er eventyrenes overordnede handlingsmønster, at der sker noget harmfult/at nogen forvoldes skade, eller at nogen ønsker at opnå/finde noget bestemt. Derfra tager helten af sted og møder giveren, som forsyner ham med et magisk objekt, der hjælper helten med at finde det ønskede. Det inkluderer også en kamp med modstanderen, en tilbagevenden og en forfølgelse. Prøvelser, der alle munder ud i, at helten bliver konge og gift, enten i sit eget rige eller i sin svigerfars<sup>13</sup>. Selv om eventyrene er del af en større helhed i relation til folkløse og historie, bliver de her behandlet som tekstlige forløb i deres egen ret i analysen af *Paradise Hotel*. Mangel som tema optræder som vigtigt element i både eventyr, som Propp nævner det samt i eksemplet, hvor det kan motivere til handling.

Funktionsrækkefølgen er opstillet som en kontinuerlig liste af elementer, der tilsammen udgør eventyrets helhed. Det er ikke protagonisternes motiver eller psykoanalytiske motiver, der er i fokus, men selve funktionerne, aktørerne og bestemte former for handling. Formen er i den forstand det konstituerende element, der er rammen for at organisere indholdet, hvilket understreges af, at Propps teorier senere skulle blive kendt under betegnelsen formalisme.

---

<sup>13</sup> Propp, Theory and History of Folklore, p. 102

Funktionsrækkefølgen vil blive brugt til at undersøge ligheder og forskelle mellem eventyr og *Paradise Hotel* i strukturen. Definitionen af aktører og deres handlemønstre, vil blive anvendt som analysemodel til at afdække handlinger og typer af funktioner, der er at finde i dette reality-tv program.

## 2.2 Aktører og funktioner

Dramatis personae beskriver syv aktører, der hver har et handlingsfelt med hver deres funktion. Til at udføre de 31 funktioner, som er opstillet i en funktionsrækkefølge, opererer Propp med syv aktører, der er som følger: Antagonisten/skurken, giveren/forsyneren, hjælperen, prinsessen/den eftersøgte person og hendes fader, afsenderen, helten og den falske helt<sup>14</sup>.

*"Both constants and variables are present in the preceding instances. The names of the dramatis personae change (as well as the attributes of each), but neither their actions nor functions change. From this we can draw the inference that a tale often attributes identical actions to various personages. This makes possible the study of the tale according to the functions of its dramatis personae."* (Propp 1973: 20)

Disse kan genfindes som generelle karakterer; aktører, i eventyr. I analyseeksemplet vil det blive undersøgt, hvordan de aktører kan genfindes, og hvordan deres handlinger kan ses som karakteristiske for det handlingsfelt, de befinder sig i. Derfra vil der blive argumenteret for, at det er muligt at sammenligne dette tv-program med eventyret.

Strukturelt set er eventyrene ens, hvilket er udtryk for, at genren har en vis konsistens i indholdet, blandt andet i form af tematikker og behandling af de vanskeligheder, helten møder. Det enkelte eventyr har isoleret set sit eget udtryk, som er med til at skabe en mere barok varians indenfor denne type af

---

<sup>14</sup> Propp, Morphology of the folktale, p. 79-80

fortælling. Overordnet set, viser funktionsrækkefølgen en ideologisk strukturering, hvad angår livsforhold, og kan opfattes som forskellige scenarier og svar på sociale problemer<sup>15</sup>. De sociale og individuelle normer, opstilles som modsætninger, hvor de sociale normer kan føre til nydelse af social værdi, mens den individuelle norm kan føre til fratagelse af social værdi. Forskellen på de sociale og individuelle normer peger på, at der også i eventyrene har været en klar morale, og at eventyrene er blevet fortalt med et kombineret opdragende og underholdende formål. Underholdningen genfinder vi i eksemplet, som derudover har været genstand for megen diskussion, hvad angår moral og normtænkning<sup>16</sup>.

*"Functions constitute the basic elements of the tale, those elements upon which the course of action is built."* (Propp 1973:71)

Da funktionerne og strukturen er afgørende for forløbet, og eventyret er summen af de forskellige udtryk, disse kan antage, er variablerne aktørernes og funktionernes udformning. Netop derfor blev hans model også en del af den formalistiske tradition, som senere har været genstand for gennemgribende kritik, der ikke skal medtages i dette afsnit, men kun kort nævnes. Hans undersøgelse har også inkluderet folkløse som fænomen, selv om denne sammenkædning ikke vil blive sat i fokus her. Det, som er interessant for den videre analyse, er at se nærmere på, hvordan denne funktionalistiske model kan siges at have gyldighed i vores eksempel. Modellen som Propp har opstillet består af en funktionsrækkefølge. Som det ses i eksemplet, kan deltagerne også let skiftes ud, fordi de ikke er afgørende for handlingen i kraft af deres individualitet, men i kraft af klart definerede egenskaber så som udadvendthed. De skal udfylde en funktion, en rolle, og kan derfor udskiftes, hvorfor der kan produceres en ny programrække i en ny sæson, hvor denne

---

<sup>15</sup> Grodal & Madsen, Tekststruktur, p. 106-107

<sup>16</sup> Se bilag E – artikler om Paradise Hotel

Politiken.dk gav intet søgeresultat

særlige reality-repetition i form af et cyklisk forløb kan gennemspilles. Repetition er et kendetegnende træk for fortælleformen i reality-tv. En anden fordel er, at deltagerne ligesom i eventyrene kan udfylde flere funktioner, da flere af dem kan handle i overensstemmelse med én funktion i én sfære, så længe der er konsensus om målet. Personerne bliver i nogen grad castet til netop at udfylde funktioner eller roller og dermed sikre, at der er dynamik og fremdrift i programmerne<sup>17</sup>. Handlingen drives frem af sproget og samtalen mellem deltagerne. Det er en naturlig konsekvens af social interaktion, da der ikke er meget andet for deltagerne at foretage sig end at tale med hinanden, hvilket er en del af de to elementer; det sociale og det kommunikative/narrative aspekt, som netop driver programmet. Handlingen bygger på delementerne og kan kombineres til en helhed i hvert program, og overordnet det; den samlede sæson. De forskellige komponenter er funktionerne, hvilket vi vil se nærmere på i de analytiske afsnit, hvor brugen af kombination som struktureringsprincip bliver tydelig.

Propp har i sin systematiske gennemgang opstillet en rækkefølge bestående af 31 funktioner i eventyr, der kan bruges til at kategorisere narrativt indhold. Denne rækkefølge vil blive brugt i analysen af afsnittene, samt til at klassificere den generelle struktur og sammenligne den med dette eksempel på reality-tv. Det er relevant for at vise, at der er et slægtskab i form af strukturelle ligheder mellem de eventyr, der har været fundamentet for Propps udvikling af funktionsrækkefølgen, og at hans teori derfor kan anvendes i denne sammenhæng. Derudover har han beskrevet, hvordan syv aktører danner et samlet persongalleri, der således har hver deres handlingsfelt. Dette vil i analysen blive brugt til at undersøge interaktionen og handlingsfelterne mellem deltagerne i *Paradise Hotel*. Analysen vil derfor også være koncentreret omkring hvilke aktører, der kan genkendes i programmerne, og hvilke handlingsfelter de bevæger sig indenfor.

---

<sup>17</sup> Hjarvad, *Det Selskabelige Samfund*, p. 68.  
Se bilag C og D – interviews med redaktører og producenter

### 3.1 Strukturel semantik – Algirdas Julien Greimas

I det omfattende værk *Sémantique Structurale* beskriver Greimas strukturer og mindstedele i sproget, der danner forløb og skaber betydning. Ud fra dette strukturalistiske perspektiv beskriver han tekstuelle niveauer<sup>18</sup>. Et semiologisk niveau betegner indtryk, som kommer udefra, mens et semantisk niveau betegner de kategorier, der forstås indefra; ydre forhold, indre forståelse. I *Paradise Hotel* er det semiologiske niveau de fysiske rammer og det semantiske, narrative niveau betegner deltagernes forståelse af begivenhederne, som de bliver oplevet og aktualiseret<sup>19</sup>. Greimas lader det semiologiske plan betegne det udefrakommende, exteroceptive, mens det semantiske betegner det interoceptive, som kategoriserer ved hjælp af bevidstheden<sup>20</sup>. I eksemplet er der en brudflade mellem det interoceptive og det exteroceptive. Formålet er i analysen at afdække den ydre sproglige ramme og den indre betydning, hvilket forudsætter sprog og struktur.

Semantikken anskuer Greimas som et redskab til at undersøge betydningsdannelsens strukturer<sup>21</sup>. Hvilket kommer til udtryk i det semantiske rektangel, der opstilles til at illustrere muligheder for handling. Relationen mellem sprog og subjekt er et tema, Greimas slår an, og som vil blive forfulgt i den senere perspektivering. Fortælling og kropslighed er gennemgående temaer i *Paradise Hotel*. Sammenhængen mellem sprog og kroppen som sanseligt og perceptivt udgangspunkt, ses i afsnit 20. Her mister Camilla og Kim forbindelsen fysisk og er samtidig ude af stand til at beskrive deres emotionelle tilstand.

---

<sup>18</sup> Greimas, *Sémantique structurale*, p. 54

<sup>19</sup> Greimas, *Semiotik – sprogteoretisk ordbog*, p. 218-219

<sup>20</sup> Greimas, *Sémantique structurale*, p. 54

<sup>21</sup> Dinesen, *Grundbog i Semiotik*, p. 70

*“Une description qualitative promet donc de jeter le pont par-dessus la zone brumeuse du monde des sens et des “effets de sens”, en conciliant peut-être un jour la quantité et la qualité, l’homme et la nature.” (Greimas 1966:9)*

For at analysere de udvalgte afsnit af *Paradise Hotel*, er Greimas medtaget for at kunne anvende denne terminologi, der dels er baseret på Propps arbejde, men som også indeholder modifikationer, hvorfor udvalgte dele af begge tilgange er inkluderet. Hvor Propp benævner de syv typer personer i eventyr, aktører<sup>22</sup>, er Greimas´ term; aktanter<sup>23</sup>. En distinktion, der vil blive opretholdt i analysen og efterfølgende. Propps teori i *The Morphology of the Folktale* er fokuseret på eventyret, mens den overordnede strukturelle semantik, Greimas opstiller, er generelle forskrifter for sproglige betydningselementer og strukturer. Derfor er dele af denne medtaget i overvejelser om narrativitet og den aktive brug af sprog. Til at analysere afsnittene, er dele af hans semantik medtaget. Greimas´ omfattende teoriapparat er givtigt, da den grundlæggende semantik kan anvendes til at undersøge sprogets struktur, mens den narrative semantik er brugbar til at analysere betydning og indholdet i denne.

### **3.2 Semantiske elementer**

For at finde frem til betydningsdannelse, beskriver Greimas relationen mellem planer af sprogforløb. En opdeling i ord repræsenteret af tegn, som her vil være koncentreret omkring kategorien semer<sup>24</sup>. Semer er relationelle, kan kombineres og skabe meningsfulde sætninger i semiske systemer. Semerne er dele, som tilsammen skaber en semisk kategori<sup>25</sup>. Kategorierne gør det muligt at danne betydning i strukturer. Et sem er relationen mellem et kerne- og et kontekstsem. Fonemer er de lydmæssige forskelle i for eksempel vokaler. Kernesemer er semiske figurer, der danner syntaktiske enheder, som kaldes

---

<sup>22</sup> Greimas, *Semiotik – sprogteoretisk ordbog*, p. 8

<sup>23</sup> Greimas, *Semiotik – sprogteoretisk ordbog*, p. 6

<sup>24</sup> Greimas, *Semiotik – sprogteoretisk ordbog*, p. 213-214

<sup>25</sup> Greimas, *Semiotik – sprogteoretisk ordbog*, p. 220

leksemer. En semisk kerne er konstant, mens kontekstsemer er variable og sammen danner de et semem. Dette system danner en semantisk syntaks, hvor der er forskellige muligheder for kombination.

*"... Elle opère une nouvelle combinatoire á partir des éléments constitutifs, qui seront, cette fois-ci, des sémèmes, une combinatoire qui produit des messages permettant de formuler des propos sur le monde en nombre pratiquement infini."* (Greimas 1966:117)

Inddelingerne kan være nyttige i forhold til at undersøge relationelle definitioner mellem sprogets dele, hvor systemet er statisk, men anvendes dynamisk i syntaks til at danne sætninger og skabe forløb. Dette ses i analysen, hvor denne sproglige taksonomi anvendes til at undersøge, hvilke af de semantiske elementer i sproget, der bruges, og hvordan betydningsforløbet former sig. Dette ses i brugen af antiteser og binære modsætninger i Paradise Hotel, hvor deltagerne beskriver sig selv ud fra, hvad de ikke er. De bruger negativt definerede sem-par. Sigtet med narratologien er at afdække begivenhedsforløb<sup>26</sup>. Inden for narratologien dækker termen redundans over den grad af overflødighed, der kan være i et udsagn eller en sætning. For eksempel kan der på et syntaktisk og semantisk plan informeres om samme forhold, hvorved en oplysning gentages. Dette forhold betegnes som redundans. I reality-genren anvendes redundans og repetition ofte som fortællekniske greb til at understrege emotionelle tilstande eller de særlige omstændigheder, der kan gøre sig gældende. Repetition kan her anses for at være et genre-specifikt mnemoteknisk greb, der i form af tegn, knytter associationer til personer og program. Dette greb genfindes i visuelle tegn, herunder farver, grafik, klipning, samt visuelle myter, der til sammen udgør en æstetik, som vil være letgenkendelig for seerne. Der er gennemgående repetitive elementer, der går igen i visuelle, auditive og sproglige tegn, hvilket

---

<sup>26</sup> Grodal & Madsen, Tekststrukturer, p. 92, 105



er med til at skabe en synergieffekt. Dette vil blive analyseret i forhold til talehandlinger, som beskrevet af Austin og i relation til myter som Barthes beskriver dem. I *Paradise Hotel* anvendes begge repetitivt og redundant.

### 3.3 Narrativitet i semantiske systemer

For at undersøge en tekst, omtaler Greimas fire lag af sprog, til brug i en analyse. Det første lag er objektsproget, der er sprog i den dagligdags betydning, men også visuelle, auditive og fysiske sprog. De andet lag er semantikken som et metasprog, der medtager betydning, der tillader et udtryk at have forskelligt indhold. Tredje lag er semantikken som videnskabeligt metasprog, hvor sammenhængen af det deskriptive sprog bliver defineret og efterprøvet. Det fjerde lag er logikken som videnskabeligt og metodologisk sprog, som er epistemologisk og består af diskussion af gyldighed og forhold som kontinuitet, diskontinuitet, kvalitet, kvantitet. I *Paradise Hotel* vil der i analysen blive fremdraget eksempler på anvendelse af de to første lag af sprogbrug; objektsproget og semantikken som metasprog.

Der kan derudover være tre planer af betydning, hvor der er et grundplan, en semionarrativ overfladegrammatik og et manifestationsplan. Grundplanet er selve den grundlæggende struktur. Det semionarrative plan er en del af det semiologiske plan, mens manifestationsplanet er forløbet og den konkrete substans eller tekst<sup>27</sup>. Grundplanet er dermed den overordnede struktur for hele sæsonen af *Paradise Hotel*. Det semionarrative plan er muligheder i forløbet. Manifestationsplanet er handlingens forløb, hvilket vil sige deltagernes konkrete handlinger og tale.

Greimas beskriver et simpelt og komplekst isotopibegreb<sup>28</sup>. Der er forskellige isotopier til stede på det semantiske niveau. En udvidet definition af isotopibegrebet er at opfatte en tekstuel isotopi, som en betydningsvariabel eller en

---

<sup>27</sup> Dinesen, Grundbog i semiotik, p. 76-77

<sup>28</sup> Greimas, *Sémantique structurale*, p. 96-97

klynge af sådanne, der er manifesteret sammen med tekstens betydningsvariable<sup>29</sup>. Ved at bruge repetition af et enkelt meningsbærende element, kan der skabes en humoristisk betydning ved at bryde med den sædvanlige brug af denne isotopi. Det ses i morsomheder i integrerede normbrud. De strukturelle elementer, der går igen i sproget og i fortællingen, viser sammenhængen mellem det at tilegne sig sprog og det at tilegne sig sociale færdigheder ved at indgå i en kulturel kontekst og værdifællesskab. Det relationelle i sproget, angår både struktur og brug i kommunikationsenheder, hvor en hypotaktisk og hyperotaktisk relation indgås mellem leksemer, paraleksemer og syntagmer. Dette vil komme til udtryk i eksemplerne hentet fra *Paradise Hotel*, hvor forløb og sprog spiller op imod hinanden. Sprogets to planer, forstået som immanent system og et manifest forløb betyder, at sproget, deltagerne imellem, bevæger sig fra at være et immanent og passivt system til et manifest og aktivt forløb.

Handlingen foregår på et logisk plan og på et æstetisk, hvilket i *Paradise Hotel* ses i forholdet mellem strukturen og deltagernes affektioner. Definitionen af tema forstås i denne sammenhæng, som en mængde af redundante og forløbsuafhængige tekstuelle ækvivalenser eller ligheder og et temakompleks, som en mængde temaer og deres indbyrdes relationer<sup>30</sup>. Greimas har reduceret Propps funktionsrækkefølge fra 31 til 20 funktioner ved at lade visse funktioner opstille som hinandens modsætninger, frem for i kronologisk rækkefølge<sup>31</sup>. Senere i opgaven, vil der blive argumenteret for, at man yderligere kan reducere antallet af funktioner, uden at påvirke mulighederne for at analysere materiale, da visse repetitive funktioner ikke er afgørende.

### 3.4 Semantiske modsætninger – en grundstruktur

---

<sup>29</sup> Greimas, *Sémantique structurale*, p. 70

<sup>30</sup> Grodal & Madsen, *Tekststrukturer* p. 139-140

<sup>31</sup> Greimas, *Sémantique structurale*, p. 193-194

Til at analysere et narrativt forløb har Greimas opstillet en grundstruktur for betydning. Det semantiske rektangel<sup>32</sup>, bygger videre på Aristoteles' logiske kvadrat, der illustrerer sammenhængen mellem modsatrettede udsagn. Videreudviklingen, som Greimas har foretaget, er også en kombinatorisk model, hvor man kan indsætte modsætninger i form af fænomener eller koncepter og se relationerne mellem dem. Det er en helt enkel måde at få overblik over et betydningsforløb på. Man kan indsætte to binære modsætninger, og se forholdet mellem dem som modsætninger, som værende negativt defineret og som komplementære forhold, hvor der er en konjunktiv relation mellem ens elementer og en disjunktiv relation mellem dem, der er forskellige i denne klassifikation. I det første afsnit er der konjunktiv relation mellem deltagerne, mens der senere i forløbet kan være en disjunktiv. Dette skyldes, at deltagerne først har lige muligheder og rettigheder, men at deres interesser senere betyder, at de står i opposition til hinanden. Desuden kan de få særlige beføjelser til at bestemme over hinanden.

Denne grundstruktur kan demonstrere de mulige scenarier for handling og struktur af afsnittet, hvor de blivende deltagere står i en konjunktiv relation, mens en deltager, der skal rejse, fra hotellet vil stå i en disjunktiv. Deltageren kan dermed betegnes som værende ikke-blivende. Handlinger der er gensidigt ekskluderende og afhængige af, hvilke direktive talehandlinger, der vil blive ytret og vil dermed aktualisere en af mulighederne.

Modsætningsforholdet ses ligeledes i aktantmodellen<sup>33</sup>, der viser indbyrdes relationer og funktioner<sup>34</sup>. Hvor Propp opererede med syv aktører, har Greimas' model seks aktanttyper<sup>35</sup>:

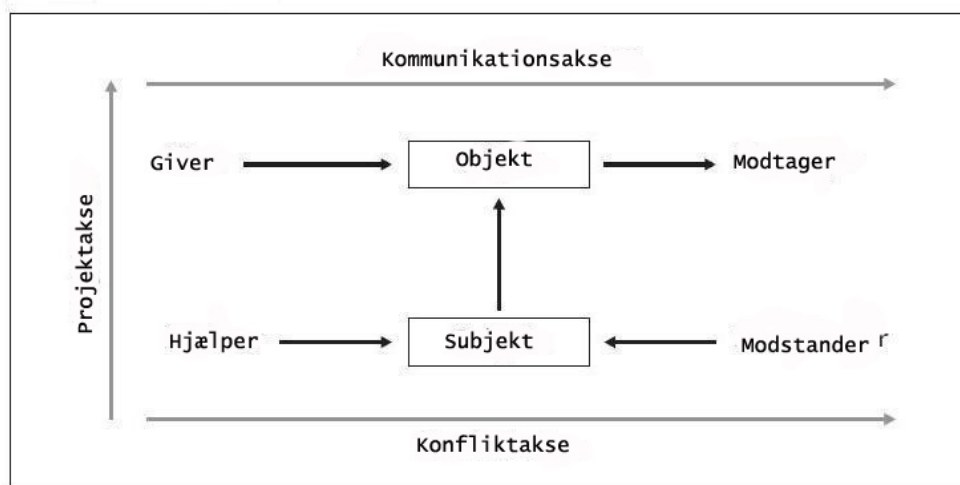
---

<sup>32</sup> Greimas, Semoitik – Sprogteoretisk ordbog, p. 227-229.

<sup>33</sup> <http://www.eventyranalyse.dk/Eventyrets%20aktantmodel.htm>, set den 11-08-08

<sup>34</sup> Greimas, Sémantique structurale, p. 154-156

<sup>35</sup> Greimas, Sémantique structurale, p. 180



Figur 1

Sammenhængen skaber en betydningskæde i narrativ forstand, hvor aktanterne udfylder funktioner indenfor deres handlingsfelter. Der går en projektakse fra subjektet mod objektet, hvor objektet er subjektets mål. Fra afsender til modtager går der en kommunikationsakse, der angiver en tilladelse eller opmuntring til, at subjektet efterstræber objektet. Konfliktaksen betegner forholdet mellem den modstand subjektet møder fra modstanderen og assistance i enhver form fra hjælperen. Projekt- kommunikations- og konfliktaksen udgør sammen fremdrift og et narrativt forløb. Derfor kan den strukturelle semantik tages i brug for at analysere selve sproget mere dybdegående, mens aktantmodellen kan bruges til deskriptivt at klarlægge deltagernes relationer.

Greimas opstiller en kategorisk og en taksonomisk semantik over sprogets dele og mulighederne for at kombinere disse i forløb og betydning. Formalisme og strukturalisme er teoretiske retninger, der beskæftiger sig med betydningsdannelse inden for systemer. Det ses i Propps funktionsrækkefølge, og som nævnt hos Greimas. I *Paradise Hotel* kan strukturalismen, samt binære relationer, ses i sekventialiteten af begivenheder og modsatrettede interesser, som vil blive beskrevet og undersøgt i analyseafsnittene.

#### 4.1 Talehandlinger – at udføre handlinger med ord – John L. Austin

John Langshaw Austin beskriver i sine sprogfilosofiske undersøgelser, hvordan ytringer som sprog- og talehandlinger, kan skabe respons og konsekvenser, og dermed påvirke et handlingsforløb. Han er en del af en sprogteoretisk udvikling, der har som hovedsigte at påvise, at en stor del af, hvad der siges, ikke er deskriptive udsagn, og ikke nødvendigvis mulige at af- eller bekræfte som værende sande. Det, han ønsker at slå fast er, at en ytring kan være en handling, idet den bliver sagt, og at sandhedsværdien<sup>36</sup> ikke er det eneste parameter, der kan bruges til at måle ytringer med. Dette behandles af pragmatikeren Paul Grice i sine maksimer omhandlende sandhed, information, relevans og klarhed<sup>37</sup>. Grice nævnes her, da hans arbejde er relevant i forhold til ytringernes intention. De udsagn, Austin omtaler, opfylder en anden funktion, der kan være at bekræfte en relation eller at udføre en handling. Kommunikation og sproglige handlinger er forbundet i den interaktion og meningsforhandling, der foregår mellem mennesker. Meget af det sagte tjener det formål at bekræfte en relation, snarere end det at formidle rationel information eller at være udsagn af sand eller falsk karakter. I afsnit 16 fortæller Andreas, at han hellere ville have valgt Michelle som partner ved aftenens parceremoni, men at han har vægtet at holde sit løfte frem for at følge sin umiddelbare følelse. Det peger på, at hans prospektive kommisive ytringer; løfter, vil være vellykkede<sup>38</sup>. Ved den ytring, gøres der eksplicit opmærksom på, at han holder sit ord, samt gør Michelle klar over hans interesse. En ekspositiv ytring, beskriver hans holdning og informerer Michelle<sup>39</sup>.

Således viderefører han traditionen fra Kant, der argumenterede for at mange sætninger kunne være korrekte i grammatisk forstand, men dog uden at give nogen mening, som ses i følgende citat.

---

<sup>36</sup> Grice, *The Conception of Value*, p. 24-25

<sup>37</sup> Grice, *The Conception of Value*, p. 48-49.

<sup>38</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 157

<sup>39</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 162

*"It has come to be commonly held that many utterances which look like statements are either not intended at all, or only intended in part, to record or impart straightforward information about the facts: for example, "ethical propositions" are perhaps intended, solely or partly, to evince emotion or to prescribe conduct or to influence it in special ways. Here too Kant was among the pioneers. We very often also use utterances in ways beyond the scope at least of traditional grammar." (Austin 1976:3)*

Dette åbner for, at udsagn skal være kontekstbestemte eller situerede for at have indholdsmæssig betydning<sup>40</sup>. Derfor vil inddelingen af verber i performativer og konstativer i de nedenstående afsnit blive forklaret, da de vil blive brugt i analysen til at undersøge, hvordan man kan bruge sprog til at skabe handlinger. Ytringer i eventyr og i *Paradise Hotel* er ikke begrænsede til at være enten sande eller falske. Sandhedsparameteret er relevant for at opnå et mål, og det at bruge verber til at beskrive eller at handle med, kan være medvirkende til at forme et narrativt forløb. Et forhold, som derfor vil blive analyseret for at undersøge antagelsen om, at det narrative forløb i eksemplet har ligheder med forløbet i et eventyr.

## **4.2 Performativer – verber der virker**

Austin præsenterer en gruppe af verber, der kan være handlinger i egen ret, hvilket han kalder performatives; performative verber. Der er forskellige former for performativer. Et performativ betyder, at det at fremsætte ytringen stemmer overens med det at udføre en handling. Ordene bliver til handling, idet de siges, og såfremt et sæt af betingelser er opfyldt, i modsat fald vil der være tale om en mislykket talehandling.<sup>41</sup> I takt med at Austin ruller sit begrebsapparat ud, opstiller han flere kriterier, der skal være opfyldt før, der er tale om vellykkede performativer, indtil systemet er så intrikat, at det bliver

---

<sup>40</sup> Austin, *How to do Things with Words* p. 8

<sup>41</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 14-15

uklart, hvorvidt det faktisk kan lade sig gøre at have ord, der virker og gør. Denne problematik vil blive behandlet i afsnittet, hvor teoriens relevans vil blive diskuteret.

Der bliver beskrevet tre former for performativer, som benævnes lokutionære, illokutionære og perlokutionære ytringer. Lokutionære ytringer betegner det at sige noget i dagligdags forstand. De ytringer er talens basale enheder, og kan beskrives som den almindelige sprogbrug forstået på den måde, at det er den lydelige samtale. Dette benævner Austin fonetiske handlinger. Hvis det er en ytring, der er i overensstemmelse med syntaks og grammatiske regler, kaldes den for en fatisk talehandling, og selve verbet for et fem. Her er handlingen det at sige noget og at give udtryk for et sprogligt indhold. En fonetisk handling er en lyd, og en fatisk handling er det lydelige udtryk af et ord placeret i henhold til grammatik og syntaks, mens en retisk handling har en relativ fast betydning<sup>42</sup>.

Illokutionære ytringer, eller den illokutionære kraft, dækker over udførte handlinger i det at noget siges. De svarer til selve talehandlingen, og det at udføre en handling ved simpelthen at sige en sætning. Disse har derfor en betinget kraft<sup>43</sup>. De er ikke vellykkede medmindre deres tilsigtede virkning opnås. De indeholder sætningens mening og dækker over talehandlinger.

Perlokutionære ytringer er, hvad der er sket ved, at noget blev sagt, hvilket betyder at en perlokutionær ytring dækker over en lokutionær og illokutionær. De perlokutionære har potentialet til handling og inkluderer også virkninger<sup>44</sup>. Ytringer af denne karakter er resultatet af en talehandling. At ytringer kan karakteriseres som handlinger ses i eksemplet; *Paradise Hotel*, hvor det vil blive analyseret. Performativerne er medvirkende til at skabe programmernes

---

<sup>42</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 95-96.

<sup>43</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 109

<sup>44</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 107

struktur. De typer af ytringer og handlinger hænger sammen med konteksten, herunder betingelserne for at være vellykkede, og med konkrete fysiske handlinger for eksempel gestus af rituel karakter. Ytringer af denne art er talehandlingsfunktioner og vigtige, fordi de er handlinger i deres egen ret. Det at udføre handlinger med tale og forsøget på at kommunikere deskriptivt og informativt er af generel betydning for narrativitet og er derfor medtaget i analysen. I det senere diskussionsafsnit vil det blive behandlet, hvordan narrativ organisation hænger sammen med sproglig tilegnelse, som Jerome Bruner beskriver det, og den narrative struktur der findes i eventyret såvel som *Paradise Hotel*.

### **4.3 Konstativer – verber der beskriver**

Den anden type verber benævnes konstativer, og Austin bruger termen til at betegne de ytringer, der er deskriptive, men som omfatter flere betydninger end blot det beskrivende. Konstativer er ytringer, som er informative, konstaterende eller i den fatiske<sup>45</sup> kommunikations tjeneste og således mere eller mindre redundante, da fatisk kommunikation kendetegnes ved at bekræfte en relation, snarere end at informere eller formidle viden<sup>46</sup>. I modsætning til performativerne er de ikke handlinger i sig selv. Konstativer er med til at forme begivenhedernes gang og være katalysator for performativer, da beskrivelser eller forklaringer er dele af beslutningsprocessen, der fører til et performativ. Derfor bliver det vanskeligt at skelne mellem de to grupper af ytringer, da overgangen mellem en ytring som handling og det, at en ytring iværksætter en handling, kan være glidende. Uden at gå nærmere ind i problematikken omkring afsender/modtager intention, skal det dog bemærkes, at såfremt konsekvensen af en ytring er den samme, er forskellen hovedsageligt relevant på det teoretiske plan og i mindre grad på det pragmatiske. I analyseeksemplet ses det i form af, at trusler eller løfter i lige så høj grad former deltagernes reaktioner og affektive respons, som udførelsen

---

<sup>45</sup> Arndt, Talehandlinger, p. 26

<sup>46</sup> Thobo-Carlsen, Litteraturen – kroppen – masken, p. 13



af disse. Dette peger på den konkrete sprogbrug og et pragmatisk sigte. Pragmatikken beskæftiger sig med, hvordan sproget bruges, og på effekten af det sagte. En voksende interesse for dette har inspireret diskursteoretikere og haft betydning for nyere sproglige områder, som for eksempel den politiske kommunikation. Andre områder som pædagogikken har også draget nytte heraf ved at undersøge konsekvenser af skæld ud i forhold til indlæring. Dog vil dette projekt ikke forfølge disse veje, men anerkende dem som inspiration til fremtidige interessefelter. Austins arbejde er blevet fulgt op af John R Searle, som har koncentreret sig om at beskrive nuancer og distinktioner mellem illokutionære ytringer<sup>47</sup>. Searle har også beskæftiget sig med intentionalitet i ytringer i form, styrke og kommunikativ hensigt<sup>48</sup>. Det intentionelle aspekt behandles ikke i den psykologiske forstand, men som den mening eller handling, der forsøges opnået. Herunder indgår mislykkede performativer, som kan have et fejlslagent udfald, hvis der ikke er overensstemmelse mellem følelser, tanker og intentioner<sup>49</sup>. Det ses i eksemplet ved deltagernes intentioner, der motiverer dem til handling. Intentionalitet, som Grice har beskæftiget sig med, og som sammen med motivation er en relevant for deltagerne i deres forsøg på at afhjælpe en mangel og forfølge deres mål.

*"There must exist an accepted conventional procedure having a certain effect, the procedure to include the uttering of certain words by certain persons in certain circumstances."* (Austin 1976:26)

Dette understreger betydningen af kontekst for at afgøre om performativet er vellykket, uanset at intention og kontekst ofte vil være vanskelige at adskille, og at talehandlinger hviler på sproglige konventioner i forhold til mening og omstændigheder. Der skelnes mellem fejlskud, hvor ytringen er ugyldig og

---

<sup>47</sup> Arndt, Talehandlinger, p. 11

Searle, Expression and Meaning, p. 47

<sup>48</sup> Searle, Consciousness and language, p. 143

<sup>49</sup> Austin, How to do Things with Words, p. 40-41

virkningsløs, fordi konventionerne omkring denne er fejlplacerede, og et misbrug af en ytring, der ikke lever op til kriterier om at være korrekt udført<sup>50</sup>.

*"We must consider the total situation in which the utterance is issued – the total speech act – if we are able to see the parallel between statements and performative utterances, and how each can go wrong. So the total speech act in the total speech situation is emerging from logic piecemeal as important in special cases: and thus we are assimilating the supposed constative utterance to the performative."* (Austin 1976:52)

Ifølge Austin kan man dele verber op i to overordnede grupper bestående af konstativer og performativer, hvor den første gruppe omfatter deskriptive udsagn, mens den anden gruppe omfatter talehandlinger og udgør det øverste niveau af ytringers klassifikation<sup>51</sup>. Disse kan igen inddeles efter hensigt, funktion og styrke i følgende fem grupper af talehandlinger, hvilket er verdiktiver, eksertiver, kommisiver, behabitiver samt ekspositiver<sup>52</sup>. Et verdiktiv betegner en skønsmæssig vurdering. Et eksertiv fastslår indflydelse eller udøvelse af magt. Et kommisiv er at have antagelser omkring en forpligtelse eller at erklære en intention. Et behabitiv er at antage en bestemt position eller holdning, mens et ekspositiv er at tydeliggøre årsager, argumenter og kommunikation<sup>53</sup>. De forskellige undergrupper af performativer bruges, når deltagerne i *Paradise Hotel*, forsøger at påvirke hinandens beslutninger. I eksemplet indgår talehandlinger som en del af ugentlige begivenheder af rituel karakter, som er en vigtig del af at skabe spænding i udskillelsesforløbet. Derudover er de planlagte ritualer også en del af det sproglige og tekniske spil, der foregår, hvor konsekvenserne af bestemte sproglige handlinger er konkrete. Der er en performativ anvendelse af navne i parceremonien, som betyder at vedkommende som nævnes ved navn, eller

---

<sup>50</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 16, 18

<sup>51</sup> Arndt, *Talehandlinger*, p. 66-67

<sup>52</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 151

<sup>53</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 163

netop ikke nævnes, dermed bliver sendt bort fra hotellet. Brugen af de performative verber, vil blive behandlet nærmere i analysen. Sproghandlinger kan være mislykkede, enten fordi de anvendes i en forkert kontekst, ytres af personer uden kompetence til at sikre deres validitet eller ved ren og skær misbrug. Derfor opstiller Austin fire dimensioner for ytringer, der bør tages med i overvejelser omkring deres effekt, hvilket er lykkelig/ulykkelig, den illokutionære kraft, sandhed/falskhed og den lokutionære mening<sup>54</sup>.

Det er vigtigt at skelne mellem lokutionære, illokutionære og perlokutionære handlinger, hvor de lokutionære er talesprog i bred forstand, de illokutionære er handlinger, som forsøges at blive opnået ved at sige noget, og de perlokutionære er de direkte følger af det sagte. Opdelingen af ytringer i performativer og konstativer kan vise, hvordan deltagerne i *Paradise Hotel*, ved at anvende bestemte grupper af verber kan skabe bestemte handlinger. Ytringer, der er karakteristiske for hver deres handlingsfelt. Ved at bruge Austins distinktioner, bliver det muligt at undersøge, hvilken brug af performativer og konstativer, der er udtryk for den pågældende type aktør i Propps funktionsrækkefølge. Den vanskelige distinktion mellem grupperne af verber vil blive behandlet nærmere i analysen af eksemplerne, hvor ytringer afstedkommer forskellige grader af fysisk handling og konsekvenser, men kan anvendes til at kategorisere udveksling af ytringer mellem deltagere i programmerne, hvor der er en sammenhæng mellem talehandlinger og fysiske handlinger. Det vil også vise deltagerne i *Paradise Hotel* som sprogbrugere og deres perspektiv i forhold til en særlig sproglig ramme, som er den praksis og talesituation, de befinder sig i.

## **5.1 Narrativitet og rationalitet hos selvet – Jerome Bruner**

Narrative forløb og strukturen i en fortælling kan spores tilbage til Aristoteles, hans værk *Poetikken* og definitionen af et forløb, som værende en enhed med

---

<sup>54</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 148-149

begyndelse, midte og slutning<sup>55</sup>. Men narrativtet kan også have andre udtryk og bruges på andre måder. Det kan ses som en del af et overordnet organisations- og formidlingsprincip i kulturelle og sociale sammenhænge, som *Paradise Hotel*. Ved at bruge talehandlinger og fortællingens form kan deltagerne påvirke hinanden og skabe den funktionsrækkefølge, de er en del af. Jerome Bruners teorier er udtryk for en vending fra positivisme samt reduktionisme inden for socialpsykologien og mod socialkonstruktivisme. Hvilket er ensbetydende med, at der skete en drejning fra logiske absolutter, reduktion af den menneskelige psyke til behaviorisme og til en relativ konstruktivisme. I denne opfattelse er selvet ikke en objektiv eller essentiel størrelse men snarere genstand for kontinuerlig at blive konstrueret. Selvet bliver i højere grad anset for at være dynamisk og kontekstafhængigt<sup>56</sup>. Dette banede vejen for, at selvet blev kommunikeret og italesat i forhold til kultur og symbolske systemer, hvilket benævnes et distribueret selv<sup>57</sup>. I eksemplet ses det i deltagernes måde at italesætte deres gerninger på, når de videreformidler deres selv; distribuerer det. Dette ses i afsnit 17, hvor Camilla overfor den nyankomne Lilje, vælger at fortælle, hvem hun har kysset med. Ved at distribuere sit selv og bruge fortællingens form, taler Camilla samtidig sin handling ind i den subkulturelle rationalitet. Samtidig gør hun Lilje opmærksom på kanon. Centralt i denne teori står kulturen således som omdrejningspunkt for det at søge mening, bruge sprog og fortælle historier<sup>58</sup>. Bruner indkredser en fortælling ud fra de følgende fire kriterier:

*“It requires, first, a means for emphasizing human action or “agentivity” – action directed toward goals controlled agents. It requires, secondly, that a sequential order be established and maintained – that events and states be “linearized” in a standard way. Narrative, thirdly, also requires a sensitivity to what is canonical and violates canonicity in human interaction. Finally,*

---

<sup>55</sup> Aristoteles, Poetikken, p. 16

<sup>56</sup> Bruner, Acts of Meaning, p. 101

<sup>57</sup> Bruner, Acts of Meaning, p. 106

<sup>58</sup> Thobo-Carlsen, Litteraturen – kroppen – masken, p. 55, 60-61

*narrative requires something approximating a narrator's perspective: It cannot, in the jargon of narratology, be "voiceless."* (Bruner 1990:77)

Mennesker har mulighed for via et verbalsprogligt udgangspunkt at anvende narrativitet. For deltagerne i *Paradise Hotel* er det ensbetydende med, at de bruger fortællinger og talehandlinger for at opnå deres mål. Derfor er de nødt til at lade begivenhederne følge bestemte konventioner. For at få succes med deres fortællinger, kræver det, at de er konsistente med den kulturelle kanon. Denne brug af fortælling vil blive anvendt i analysen og senere inddraget i forhold til sammenhængen mellem krop og sprog. Nedenstående citat understreger vigtigheden af perspektiv i en fortælling, hvilket ligeledes er vigtigt for deltagerne.

*"A narrative, after all, is not just a plot, a fabula, but a way of telling, a sjuzet."* (Bruner 1990:123)

Den måde, hvorpå vi bruger historier til at forene indtryk og handling, beskriver Bruner som en proces, der eksplicit transfigurerer det banale<sup>59</sup>. Det sker ved, at narrative konventioner styrer historieformede verdener. Det er en effektiv erfaringsorganisation og mnemoteknik i den forstand, at selvet har lettere ved at erindre de begivenheder og oplevelser, der bliver narrativiseret<sup>60</sup>. Historier er lettere at lagre, erindre og genkalde end abstraktioner. Den narrative strukturering fungerer som en skematisk indramning, hvor erfaringer fra den sociale verden integreres i hukommelsen. Da mening udledes af fortællinger, muliggør det senere referencer til livet, situeret i et narrativt univers. Dette sker ved, at den enkeltes internaliserede minder bliver fortalt ind i en større sammenhæng af folkepsykologiske forestillinger, som indgår institutionelt i den kultur, vedkommende er en del af. Denne erfaringsorganisation tjener ifølge Bruner to vigtige forhold; at

---

<sup>59</sup> Bruner, *Acts of Meaning*, p. 78

<sup>60</sup> Bruner, *Acts of Meaning*, p. 65

affektregulere og at indsætte erfaringer i en ramme<sup>61</sup>. Hvilket betyder, at subjektet selektivt erindrer en version af oplevelser, der er spiselig for selvet, og som kan indgå i en autobiografi, som en konsistent del af denne selvskabelse og selvtalesættelse<sup>62</sup>. Selvet indgår i et spændingsfelt mellem egen rationalitet og social praksis, hvor deltagernes strategi er at påvirke hinanden fra hver deres position; handlingsfelt, i forsøget på at nå målet og den eftertragtede præmie; prinsessen og det halve kongerige.

I forhold til *Paradise Hotel*, vil der i analysen blive redegjort for, hvordan narrativitet og talehandlinger, bliver brugt som deltagernes redskaber for at opnå succes som aktanter inden for deres respektive handlingsfelter i eventyrstrukturen.

## 5.2 Sproglig og narrativ kanon

En helt fundamental forudsætning er sproget som instrument og som skabelon for situationer af bestemt sprogbrug<sup>63</sup>. Derfor er sproget grundlaget for at undersøge narrativitet som sådan, hvorfra den videre sprogbrug kan undersøges, samt det at konjunktivere hverdagslivets brud på kanon. En tillært hverdags sproglig kompetence, der kan forekomme som en selvfølge. Brugen af fortællinger i praksis viser en parathed til at imødekomme det konjunktiviske og til at suspendere skepsis. I praksis forenes det kanoniske med det mulige. Det er her, at kanoniske brud forklares og hvor selvet ved at referere til egen virkelighed og opfattelse, konstrueres og kommunikeres gennem italesættelse<sup>64</sup>. Da Christine i afsnit 17 fortæller Michelle, at Kenneth filer sine tånegle, og benævner handlingen "fimsset", har ytringen den metasproglige funktion, at formidle dette som et brud på den kulturelle kanon, som hun opfatter den. De kanoniske brud forener dialektikken mellem det forventede og det, der fandt sted. Dette sammenlignes med dialektikken mellem det

---

<sup>61</sup> Bruner, *Acts of Meaning*, p. 55-56

<sup>62</sup> Bruner, *Making Stories* p. 86-87

<sup>63</sup> Bruner, *Child's Talk*, p. 132

<sup>64</sup> Bruner, *Making Stories* p. 83

normgivne og det menneskeligt mulige. Fortællinger kan beskrive aktualiserede og potentielle virtualiteter<sup>65</sup>. Derfor kan brugen af fortællinger fungere som det, der transformerer individuelle erfaringer til en bredere kollektiv kommunikation. Eksempelvis eventyr eller et moderne tv-program, som kan indgå i en fælles fond af myter, og opfattes som almen sund fornuft og genkendelige hændelser. Bruner beskriver en historie som oplevelse pr. stedfortræder<sup>66</sup>, hvilket kan være en del af identifikationen med protagonister i eventyr og reality-tv. Selve fortællingen, historien, defineres her som bestående af frie agenter med bevidsthed og hensigt. Deres forventninger er genkendelige, der er et brud på denne forventelige tilstand. Håndteringen af dette brud går over i et forlig med en slutning og/eller en løsning.

Fortællingens force er, at den kan motivere til at finde problemer og åbne potentialer. Det bygger på en sproglig parathed til at skabe historier. Historier udgør modeller af verden, og verden er repræsenteret af historierne og knyttes sammen i et fortolkningsfællesskab<sup>67</sup>. Den sproglige og narrative kanon kan anvendes i analysen af Paradise Hotel til at undersøge, hvordan de binære modsætningsforhold kommer til udtryk mellem deltagerne, og hvordan de forholder sig i opposition til hinanden. Dannelsen af narrativer og måden at bruge dem på, skal her ses i forlængelse af Austins antagelse om, at ytringer kan have andre funktioner end at informere eller repræsentere en sandhedsværdi. Ytringer og narrativitet bruges i analyseeksemplet til at forme en sproglig og social kanon. Dette kan ses i forbindelse med Grices og Austins behandling af sproglig intentionalitet, hvilket er relevant i forhold til sprogbrug og handlinger i *Paradise Hotel*.<sup>68</sup>

### 5.3 Sproglig motivation

---

<sup>65</sup> Bruner, Making Stories p. 13-14

<sup>66</sup> Bruner, Acts of Meaning, p. 54

<sup>67</sup> Bruner, Making Stories p. 25-27

<sup>68</sup> Bruner, Child's Talk, p. 36, 41

Bruner argumenterer for, at der er en sammenhæng mellem den rækkefølge, man tilegner sig grammatiske og sproglige færdigheder i og en trang til at narrativisere. Det er en latent prædisposition for at konstruere fortællinger, der influerer på den rækkefølge, i hvilken indlæringen af sproget foregår, og som kulturel socialisering er en helt central del af<sup>69</sup>. Han er fortæller for en udviklingslingvistik, hvilket betyder, at funktionen går forud for formen ved at være fortolkningsorienteret. Det vil sige, at målet med formidlingen eller fortællingen er på plads før selve sproget.

*"Language will serve to specify, amplify, and expand distinctions that the child already has about the world. But these abstract distinctions are already present, even without language."* (Bruner, 1983:30)

Derfor er tilegnelsen af sprog også tæt forbundet med selvets fremstilling og efterrationalisering af begivenheder og oplevelser. Det naturlige ved fortællingen vil i perspektivering blive brugt som en del af argumentationen for, at eventyrets struktur har overlevet, og at træk fra den er så solide, at de kan genfindes i reality-tv. Hensigten med fortællingerne er at udlægge og gøre rede for selvets placering i forhold til andre perspektiver. Motivationen for menneskers fortællinger er at tale sig ind i en kulturel og social kanon, hvilket Bruner anser for at være baseret i ønsket om at finde mening<sup>70</sup>. Den protolingvistiske<sup>71</sup> motivation for at organisere erfaringer og oplevelser narrativt kan ses som en forklaring på, hvorfor eventyr og reality-tv genren har strukturelle fællestræk. Der vil i perspektivering blive argumenteret for, at de fællestræk sammen med en naturlig disposition for at fortælle historier er årsagen til deres succes.

## 5.4 Sproglige fællesskaber

---

<sup>69</sup> Bruner, *Child's Talk* p. 30-31

<sup>70</sup> Bruner, *Making Stories* p. 85-87

<sup>71</sup> Bruner, *Acts of Meaning*, p. 80



*"The reverse view I am proposing is that it is culture, not biology, that shapes human life and the human mind, that gives meaning to action by situating its underlying intentional states in an interpretive system. It does this by imposing the patterns inherent in the culture's symbolic systems – its language and discourse modes, the forms of logical and narrative explications, and the patterns of mutually dependent communal life." (Bruner 1990: 34)*

Selvets fremstilling i eksemplerne er en stor del af det sproglige indhold og er med til at skabe fremdrift gennem den kontinuerlige italesættelse af deltagernes oplevelser. I *Paradise Hotel* sker dette på tomandshånd og i mindre grupper, hvor der aftales og forhandles om videre forløb. Det sker også i den mere intime situation, hvor de på enmandshånd fortæller direkte til et kamera henvendt til seerne. Bruner mener, at det er kulturen, der former menneske- og sjælelivet og dermed samspillet og fællesskabet mellem mennesker som sociale individer<sup>72</sup>. Derfor er han også en del af, hvad han selv benævner folkepsykologiens retning, der tager udgangspunkt i kognitive systemer med organisationsprincipper betinget af kulturel narrativitet. Folkepsykologien var en reaktion på behaviorismen og informatikken, hvor formålet var at inkludere aspekter som specifikke kulturelle forhold og andre former for fællesskaber båret af værdiækvivalens. Når selvet skal definere sig i relation til omverdenen, kan der skabes og fortælles narrativer, der er repræsentative for en overordnet selvopfattelse<sup>73</sup>. Fortællinger, der er specifikke, men omhandler generelle forhold med meget information om vedkommendes selvopfattelse<sup>74</sup>; en abstraktion, som er repræsentativ for et individ<sup>75</sup>. Der sker en narrativ adaptation mellem selvet og fællesskabet, eller flere parallelt eksisterende, kontekstuel afhængige fællesskaber, hvor selvet italesætter sig gennem historiefortælling som generativ matrix, hvorfor

---

<sup>72</sup> Bruner, *Acts of Meaning*, p. 117

<sup>73</sup> Bruner, *Acts of Meaning*, p. 108

<sup>74</sup> Bruner, *Acts of Meaning*, p. 121

<sup>75</sup> Bruner, *Making Stories* p. 64-66

overordnede træk går igen.<sup>76</sup> Derfor er fortællinger mellem deltagerne, og *Paradise Hotel* som program udtryksform for visuelle fortællinger.

Denne teori er generel i sin behandling af sammenhængen mellem sproglig tilegnelse og det at narrativisere, hvorfor den kan bruges som argumentation for at underbygge analyseresultaterne i denne undersøgelse. Det kulturelle aspekt Bruner understreger, samt den sociale kontekst og aktive sproglige performativitet, er alle komponenter i hvilke selvet tilegner sig sproglige færdigheder. Tilegnelsen af sprog hænger sammen med tre forhold, som er afgørende for at kunne bruge det i praksis, og det er fjernreference, vilkårlighed og kasusgrammatik<sup>77</sup>.

Centralt i Bruners teori om at søge mening i handling og narrativisere står, at det er gennem sociale og kulturelle sammenhænge, at mennesket bliver sprogbruger. Her lærer selvet at anvende sprog og historiefortælling som en naturlig del af at befinde sig i en kultur<sup>78</sup>. Dette kan ifølge Bruner lade sig gøre, fordi der i mennesket er en medfødt prædisposition for at søge mening. Hvilket betyder, at det at lede efter mening bliver den forbindelse, der organiserer oplevelser, erfaringer og indtryk. Derfor vil det blive anvendt i analysen af *Paradise Hotel* til at undersøge, hvordan det viser sig hos deltagere ved, at de søger mening i handling og forholder sig til hinandens rationalitet. I *Paradise Hotel* er narrativitet med til at konjunktivere brud på kanon, ligesom deltagerne aktivt anvender historiefortælling til at legitimere deres rationalitet og distribuere deres selv i den herskende kultur.

## 6.1 Mytologier – Roland Barthes

---

<sup>76</sup> Bruner, *Making Stories* p. 70-72

<sup>77</sup> Bruner, *Making Stories* p. 97

<sup>78</sup> Bruner, *Acts of Meaning*, p. 105

En del af Roland Barthes' fokus har været på at undersøge forholdet mellem tegns udtryk og indhold; denotation og konnotation<sup>79</sup>. Dermed er hans projekt i forlængelse af Ferdinand de Saussures<sup>80</sup> afdækning af, hvordan tegn har betydning og giver mening og hans distinktion mellem signifié og signifiant<sup>81</sup>. Det er et strukturalistisk projekt med det sigte at afdække betydningsområdets strukturer. I perspektiveringsafsnittet er der medtaget overvejelser omkring strukturalisme i forhold til narrativitet, sprog og eventyrets opbygning, da analysen af *Paradise Hotel* er baseret på Propp og Greimas, som var formalister og dermed forløbere for strukturalismen og semiotikken.

*"Mais ce qu'il faut poser fortement dès le début, c'est que le mythe est un système de communication, c'est un message. On voit par là que le mythe ne saurait être un objet, un concept, ou une idée; c'est un mode de signification, c'est une forme."* (Barthes 1970: 193)

Myten er en del af et sprogsystem. Ifølge Barthes er det ikke muligt at have arbitrære tegn eller en sproglig struktur, som er indkodet på et ubevidst niveau, uden en historisk kontekst, hvorfor sprog er afhængig af refleksion og interaktion<sup>82</sup>. Selve brugen er således resultatet af en dynamisk relation, der kan udtrykkes gennem mytens form. Brugen af mytologier ses i *Paradise Hotel*, hvor billedsiden er en del af indhold og derfor med til at fremvise talehandlinger, funktionsrækkefølge, aktantmodel samt narrativitet.

*"Le mythe est une valeur, il n'a pas la vérité pour sanction: Rien ne l'empêche d'être un alibi perpetual: Il lui suffit que son signifiant ait deux faces pour disposer toujours d'un allieurs: Le sens est toujours là pour présenter la forme: La forme est toujours là pour distancer le sens. Et il n'y a*

---

<sup>79</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 195

<sup>80</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 197

<sup>81</sup> Dinesen, *Grundbog i Semiotik*, p. 16

<sup>82</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 194

*jamais contradiction, conflit, éclatement entre le sens et la forme: Ils ne se trouvent jamais dans la meme point.*" (Barthes 1970:209)

En myte defineres her som et verbalt eller visuelt fænomen, et tegn, der fremlægger og præsenterer et budskab på en særlig måde og i en bestemt form. Definitionen på myten er, at den er en kommunikationsform, hvor myterne tilsammen udgør et system<sup>83</sup>. I myten er et budskab, hvilket gør, at den kan anvendes som en metode til at fremføre et budskab i en bestemt form; betydningsmodus. Derfor er denne teori om mytologier og deres forhold mellem indhold og udtryk interessant, da Barthes' analyse omhandler visuelt materiale fra dagligdagen. En kategori, som empirien også tilhører. Derudover læser og opfatter Barthes myten synkront. Denne undersøgelse er ligeledes synkron, da programmet er et nutidigt fænomen.

## 6.2 Myten som tegn

Barthes fremstiller mytologier fremstilles som bestående af tre dele; udtryk, indhold og tegn<sup>84</sup>. Udtryk bruges her som svarende til form, mens indhold betegner begrebsindhold, og tegnet er en betydningsmekanisme<sup>85</sup> og summen af associationer. Det er disse bestanddele, som udgør fundamentet for udsigelser og mening; visuelt og verbalt indhold i et semiotisk system<sup>86</sup>. I dette system angiver selve tegnet; denotation, mens konnotation er tegnets associative betydninger<sup>87</sup>. Naturaliseringen af betydning gennem mytens form.

---

<sup>83</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 193

<sup>84</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 199-200

<sup>85</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 212-213

<sup>86</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 201

<sup>87</sup> Rose & Christiansen, *Analyse af billedmedier*, p. 82

*"Mais le mythe est un système particulier en ceci qu'il s'édifie à partir d'une chaîne sémiologique qui existe avant lui: c'est un système sémiologique second."* (Barthes 1970:199)

Et sprogsystem benævnes objektsprog, mens myters semiotiske system kaldes metasprog. I objektsproget er myten en slutterm, og et produkt af samspillet mellem udtryk og indhold. I metasproget er myten en begyndelsesterm, hvorfra betydningsmekanismen kan udvikle sig via associationer i semiosis. I metasproget er myten udgangspunktet for betydningsdannelse, der har udviklet sig fra objektsproget. Metasproget indeholder derfor konnotationer.

Den betydningsmæssige struktur giver mytens form, og betegnelsen henviser til myter som et stjålet sprog<sup>88</sup>, hvor betydningen lægger sig op ad andre tegns betydning. Ved at naturalisere indholdet, sker der en forskydning af tegnet fra objektsprog til metasprog. Myten tilhører metasproget, og det er i forskydningen af tegnet, hvor myten naturaliserer begrebsindhold og mening. Dette kan sammenlignes med Saussures opfattelse af det arbitrære tegn, hvor indholdet eller betydningen af tegnet er vilkårligt tildelt, og at der ikke er nogen naturlig betydning. Myten har betydningsmæssige ligheder med et motiveret tegn, men er delvist arbitrær, hvilket gør, at den kan overses. Barthes påpeger det forhold, at der i en del af vores dagligdags symbolik er elementer iklædt betydning, der tages for givet, men som reelt er arbitrære<sup>89</sup>. Ved at forvandle et historisk forhold til et naturligt, bliver betydningen problematisk, da tegn, historie og kultur er forskelligt kodede niveauer med hver deres struktur og egenskaber. Mytens problematik består i, at den fremstiller et skinprodukt af betydning, hvilket naturaliserer tegnet og fratager det sit historiske indhold<sup>90</sup>. Det er mytens form, som kritiseres idet konnotationsniveauet tager skikkelse af denotation og det skjulte skift der her

---

<sup>88</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 219

<sup>89</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 203-204

<sup>90</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 239

stilles spørgsmålstegn ved<sup>91</sup>. Derudover er præmisserne, som myten opererer på, under kritik, da Barthes ikke mener, at betydning kan være en selvfølgelighed, men at betydning ligger i virkeligheden. En virkelighed, som i *Paradise Hotel* bliver konstrueret, hvorfor der er tale om forskydninger mellem indhold og meninger på betydningsniveauerne. Dette gør, at der sker en naturalisering af tegn og billeder i programmerne ved brug af mytens form.

Myten er delvist motiveret og udfolder sin betydning forbundet med primærtegnet, det oprindelige tegns, betydning, men denne analogi er ikke naturlig. Den er bestemt af historien og ikke en absolut. Udviklingen af en mytologi sker ved, at et fænomen går fra at have mindst et særligt træk til fælles for at blive et 2. fænomen<sup>92</sup>. Denne tilgang til myter og mytologisk indhold indleder en større diskussion om, hvordan tegn er forbundet i betydningsstrukturer, som omgiver os i hverdagen og i det fransk-borgerlige paradigme, Barthes behandler<sup>93</sup>. Det kan være et motiv med ikonografisk status, og det kan være helt dagligdags objekter, hvis metasproglige funktioner udvikles i et sekundært semiologisk system<sup>94</sup>. Myten har i kraft af sin form en skjult, men forhøjet signalværdi, der ses i *Paradise Hotel*, hvor myter anvendes til fremstilling af deltagerne og er en del af den visuelle side af programmerne.

Den passive reception af mytens form og dennes naturalisering findes i billedsproget på flere semantiske niveauer. Det kritisable ved myten ligger for Barthes i, at der sker en implicit forskydning af de niveauer, der vanskeliggør en tydning og læsning af indholdet. Det konkrete niveau, hvor udtrykket befinder sig, og som er umiddelbart læseligt; denotationen. Det mytiske niveau, hvor indholdet er, og hvor den selvfølgelige betydning befinder sig, som er vigtig for de sociokulturelle og historiske forhold, der adapterer de

---

<sup>91</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 109

<sup>92</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 115

<sup>93</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 140-142

<sup>94</sup> Barthes, *Communications*, p. 4

visuelle myter. Fra betragterens position er det muligt at se begge niveauer, men mytens naturaliseringsstrategi forveksler de to niveauer og slører indhold og udtryk. Derfor kan man argumentere for, at beskueren selv tilfører et tredje niveau, eller perspektiv, hvor disse semantiske skift kan blive observeret, og hvor myten kan blive afmytologiseret.

Tydningen af myten, som metasprogligt tegn, angår dens udtryksstørrelse og er delt i form og mening. Der er tre typer af tydning<sup>95</sup>, hvor den første type lægger vægt på myten som tom udtryksstørrelse. Her fylder begrebsindholdet myten, og er et simpelt system, båret af myten som eksempel og symbol. Den anden type tydning har vægten på den fulde udtryksstørrelse. Der skelnes mellem mening og form, hvilket giver en opløsning af mytens betydningskema. Herved opfattes mytens problematiske form. Sluttelig vægter den tredje tydning mytens helhed, og dynamikken ved dens tilstedeværelse.

I analyseafsnittet vil denne måde at tyde og læse myter på, blive brugt til at afdække brugen af myter i *Paradise Hotel*. Derudover er teorien relevant for at undersøge denne form for naturalisering af betydning. Det vil indgå i analysen med det formål at undersøge, hvilke myter der fremstilles, samt i perspektivering af hvordan myter kan bidrage til vekselvirkningen mellem det virkelige og uvirkelige.

### **7.1 Valg af empiri – Paradise Hotel**

Genstanden for denne undersøgelse er valgt ud fra kriterier om tilgængelighed, genkendelighed og anvendelighed. Valget faldt derfor på *Paradise Hotel*, da tilgængelighed og genkendelighed kendetegner både eventyr og reality-tv. Det blev desuden vurderet, at ligheder mellem de to genrer ville gøre det muligt at

---

<sup>95</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 214

analysere reality-tv med begreber og terminologi udarbejdet på grundlag af eventyr.

Tilgængelighed til programmet skal i denne kontekst ses som, at det ikke kun er et mindre udsnit af befolkningen, der har mulighed for at se programmerne, men at det via fjernsynet som traditionelt broadcast medie<sup>96</sup> potentielt når størstedelen af husstande på tværs af demografiske og sociale grupperinger. Det er et eksempel på underholdning fra hverdagslivets visuelle kultur, der her analyseres og undersøges med udvalgt teori og begreber. Det har været højt prioriteret at arbejde med et konkret eksempel til brug i analysen for at fremstille abstrakt teori fra den akademiske verden, i henhold til denne formidlingstradition, og anvende den på et konkret eksempel som her er en fjernsynsudsendelse.

Med genkendelighed menes der, at analyseeksemplerne er blevet set af et større publikum i dansk målestok og derfor vil være et fænomen, der er kendt af størstedelen af befolkningen, især af unge<sup>97</sup>. Den primære målgruppe er de unge, hvoraf kernemålgruppen er de unge kvinder i alderen 15-30<sup>98</sup>. Genkendeligheden viser sig i spejlingseffekten i reality-genren, da det er almindelige unge mennesker, der er castet til programmerne<sup>99</sup>. Paradise Hotel er velkendt og synes ligesom eventyr at have en bred appel. Anvendeligheden af eksemplerne i analysen var et kriterium for at undersøge, hvorvidt eventyrstrukturen og funktionsrækkefølgen var genkendelige i denne form, selv når visse elementer manglede. Dermed ikke sagt, at der er tale om omnipotent analytisk teori, men at det var højt prioriteret at have konkrete eksempler til analysen, som var tilgængelige for størstedelen af befolkningen, og at teorien kunne appliceres på dem, da det empiriske materiale, teorierne er baseret på også er fremskaffet fra kulturelle segmenter, der er

---

<sup>96</sup> Finnemann, Internettet i Mediehistorisk Perspektiv, p. 155-156

<sup>97</sup> Hjarvad, Det Selskabelige Samfund, p. 71-72

<sup>98</sup> Se bilag E – artikler

<sup>99</sup> Se bilag C og D – interviews med redaktører og producenter



gennemsnitlige og ikke snævre, vanskeligt tilgængelige subkulturelle minoritetsfællesskaber. De er desuden blevet vurderet som så talrige, at det giver mening at analysere dem og derefter at tilpasse teori og analytiske redskaber til at afkode dem yderligere. Arbejdstesen var således, at selv meget moderne fortællinger kunne genkendes som havende en eventyrstruktur, hvilket kunne blive efterprøvet på programmerne. Eksemplerne er valgt for at konkretisere og efterprøve, hvilken relevans teorien har for moderne fænomener, der er udbredt via et massemedie<sup>100</sup>. Det var en antagelse, at der kunne være varians i medie og fremstillingsform; her visuel præsentation, men at strukturen kunne være relativt intakt.

Da reality-tv er et nyere fænomen citeres her to definitioner fra danske medieforskere:

*"Reality-tv dækker over en række forskellige formater, der har serieformen, en faktakontrakt med seerne og en grundlæggende hensigt om at underholde til fælles. Derudover ligner formaterne hinanden ved at bringe en række forskellige genrer sammen, ligesom de alle bestræber sig på at iscenesætte og producere autenticitet og affekt."* (Jerslev 2004: 24)

*"Det helt centrale – definatoriske træk – ved reality-genren er dens inddragelse af almindelige mennesker, både i konkret forstand som medvirkende og i symbolsk forstand som gennemgående tematik og dramaturgisk omdrejningspunkt i programmerne."* (Hjarvad 2005: 66)

*"Det andet vigtige kendetegn er, at programmet skal fremvise menneskelige handlinger, der har reelle konsekvenser for de handlende selv og deres omgivelser."*

(Hjarvad 2005: 67)

*"Det tredje vigtige kendetegn er genrens underholdende karakter."* (Hjarvad 2005: 69)

---

<sup>100</sup> Merkelsen, Magt og Medier, p. 38

Reality-genrens definatoriske træk er, at den omhandler almindelige mennesker, motiveret af emotioner og affekt, hvis handlinger har konsekvenser og med et formål om at underholde. Det er samtidig de træk fra reality-tv, som gør, at den kan sammenlignes med eventyret. Træk, som betyder, at det er muligt at analysere med terminologi hentet fra Propp og Greimas, da der kan drages paralleller mellem de to genrer. I *Paradise Hotel* er det almindelige mennesker, der medvirker i programmet i den forstand, at de ikke er deltagere i kraft af særlige evner, men er et repræsentativt udsnit af yngre mennesker<sup>101</sup>. Deres handlinger og valg er i høj grad baseret på affektioner, der har konkrete konsekvenser for deres relationer til de andre deltagere. Programmets erklærede formål er simpelthen at underholde, hvorfor *Paradise Hotel* passer på definitionen af reality-tv.

*"Morphologically, a tale may be termed any development proceeding from villainy or a lack, through intermediary functions to marriage, or to other functions employed as a dénouement. Terminal functions are at times a reward, a gain or in general the liquidation of misfortune, an escape from pursuit, etc."* (Propp 1973:92)

Komparativt indeholder eventyret ligeledes komponenterne almindelige mennesker, der producerer affekt, i genkendelige rammer, og derved skaber underholdning for et publikum. Dog med den forskel, at eventyr ikke, som genre, er en del af en serie eller afhængig af kendskab til specifikke eventyr. Eventyret er i sin form genkendeligt qua overholdelse af genrekonventioner og funktionsrækkefølge. Da der findes eventyr i nedskrevet form, såvel som mundtligt overleverede, vurderes de ikke at være afhængige af fremstillingsformen, men genkendelige qua struktur som determinant. Desuden tilbyder reality-tv publikum interaktion og medbestemmelse i form af eksempelvis afstemninger. Dette er hovedsageligt forskelle, der beror på

---

<sup>101</sup> Se bilag C og D – interviews med redaktører og producenter

historisk udvikling i samfundet og teknologisk mediekompleksitet<sup>102</sup>. Der vil i perspektiveringen indgå argumentation for, at reality-tv kan ses som et eksempel på et nutidigt eventyr på trods af denne historiske adskillelse.

## 7.2 Relevans af teori

Teorien kan overføres fra analyse af tekst til *Paradise Hotel* som tv-program, fordi strukturen er fællesnævner for eventyrerne, der var det empiriske fundament for at udvikle analysemodellen. Opbygningen er i store træk ens, eventyrerne og programmet har det til fælles, at begge har en vis underholdningsværdi, og at det er muligt at spejle sig i de persontyper, aktører, der fortælles om. Ligesom mange af situationerne, der bliver beskrevet, vil være genkendelige for tilhørerne/seerne og som folkeligt materiale vil forene modstridende interesser og dermed fungere som kollektiv mægling<sup>103</sup>. Desuden har eventyret og reality-tv en helt basal sproglig formidlingsform til fælles, som gør, at de kan sammenlignes, om end ikke direkte sidestilles. Eventyret og *Paradise Hotel* kan begge beskrives som en form for taledrama. Eventyret, der kan fremstilles som mundtlig fortælling og *Paradise Hotel*, der fremstiller deltagerens talehandlinger og kollektive fortællinger<sup>104</sup>.

Motivationen og katalysatoren for begivenhederne er ofte emotionelle forhold, der afstedkommer kraftige affektive reaktioner, hvilket fører os hen til fænomenologien og den kropslige virkelighed, der vises. En strukturalistisk analyse og en fænomenologisk tilgang viser, hvordan eksemplerne kombinerer elementer fra begge samtidig med at spejle generelle tendenser i samfundets mediebillede<sup>105</sup>. Et mediebillede, der er med til at danne en kulturel kanon inden for sin egen genre, og med en fremstillingsform, der i narratologisk

---

<sup>102</sup> Finnemann, Internettet i Mediehistorisk Perspektiv, p. 47-48

<sup>103</sup> Bruner, Making Stories p. 92-93

<sup>104</sup> Hjarvad, Det Selskabelige Samfund, p. 185, 192-194

<sup>105</sup> Hjarvad, Det Selskabelige Samfund, p. 13

forstand trækker på eventyrets opbygning og kan gøre brug af mytisk materiale og mytologier, som Barthes beskriver dem.

Roland Barthes inkluderer det visuelle aspekt i sit teoretiske apparat, hvilket ikke er en del af Propps og Greimas' teorier. Når de er vurderet som relevante, skyldes det, at der på udsigelsesniveauet er fællestræk fra eventyrene og til reality-tv programmet *Paradise Hotel*. Selv om det visuelle aspekt gør en forskel, er det dog ikke en afgørende forskel i forhold til funktionsrækkefølgen eller de sproglige handlinger. Der er mange fællestræk i organiseringen, selv om udformningen og stilen er en anden. Teorien er også brugbar, da programmerne ville kunne nedskrives i tekstlig form og derved blive konverteret til decideret tekst, som er den form, teorierne oprindeligt blev appliceret på. Divergensen mellem eventyrets opbygning og programmet, gør ikke modellen mindre gyldig, men giver et bud på, hvor der er sket ændringer, hvilke forskelle man kan rette opmærksomheden mod samt, hvor man kan være kritisk overfor analysemodellen. Barthes kan derfor anvendes til at supplere Propp og Greimas.

Mange teoretiske tilgange kunne være givtige synsvinkler til *Paradise Hotel*. Fravalgene i denne undersøgelse er således ikke et udslag af manglende interesse, men nødvendig for at holde fokus på problemformuleringen. Af de mest oplagte vinkler, der kunne anlægges må dog nævnes et feministisk perspektiv og en sociologisk, postmodernistisk analyse af unges sociale netværk. En kritisk diskursanalyse er også blevet fravalgt. Nævnte fravalg er truffet på baggrund af, at formålet er at undersøge *Paradise Hotel* ud fra en tese om, at der er ligheder mellem det program og eventyret. Sigtet med at undersøge dette eksempel er at afdække struktur, sprogbrug og narrativitet. Derfor er en kritisk diskursanalyse, som Michel Foucault fremstiller den og de teoretikere, der er inspireret af ham, blevet vurderet som værende et andet projekt i forhold til at afdække andre former for mening. I dette projekt er formålet snarere en deskriptiv tilgang til opbygningen af indholdet, samt en

redegørelse for indholdet på udsigelsesniveauet gennem anvendelsen af sprog, hvilket giver den narrative organisering. En diskursiv analyse kunne således have taget sit udgangspunkt i sociolingvistikken, hvor de sociokulturelle koder undersøges, og hvor sammenhængen mellem subkulturelle fællesskabers kommunikative praksis kommer til udtryk. Pragmatiske hensyn tillader desværre ikke dette.

Strukturalismen kan definere fænomener og tegn som binære modsætninger, og derfra beskrive tegn i systemer som værende negativt defineret ud fra, hvad de netop ikke er. Hvorimod en fænomenologisk tilgang betyder, at et objekt skal beskrives som noget enkeltstående. Objektet bør ikke indskrives eller italesættes ind i en sammenhæng, men bør betragtes og beskrives for sig selv. Modsat en narratologisk forståelse og analyse af eventyr, hvor det kan være konstruktivt at drage paralleller til samfundet som helhed og at undersøge den historiske udvikling. Derfor supplerer de forskellige tilgange hinanden, da fænomenologien ikke er en teoretisk retning med et analytisk sigte, men et bindeled mellem filosofi og psykologi, der kan anvendes metodisk til at stille skarpt på et objekt eller til at øge bevidstheden omkring et fænomen. I denne undersøgelse vil en fænomenologisk tilgang indgå som metode til at perspektivere til sammenhængen mellem sprog og krop i forhold til Paradise Hotel.

### **7.3 Det kvalitative interview**

Den kvalitative interviewmetode<sup>106</sup>, som også kaldes for ustruktureret eller ikke-standardiseret interview, er valgt med henblik på at få uddybende og forklarende svar fra respondenterne. Det metodiske fundament er Steinar Kvaales *Introduktion til det kvalitative forskningsinterview*. Kvale opererer med syv trin i interviewprocessen, og det er tematisering, design, interview,

---

<sup>106</sup> Kvale, En introduktion til det kvalitative forskningsinterview p. 26

transskribering, analyse, verificering og rapportering<sup>107</sup>. Det tema, der her ønskes undersøgt, er beskrevet i problemformuleringen, samt mere udførligt i indledningen, hvor motivationen for valg af emne og teori indgår. Derfor blev forskningsspørgsmålene udformet efter hypoteser ud fra teoretisk viden og for at give respondenterne mulighed for at udtale sig åbent om deres praktiske erfaringer og antagelser, som senere ville kunne kobles med teorien via den overordnede problemformulering. Disse interviews er medtaget som bilag for at underbygge udsagn i opgaven.

Spørgsmålene er designet efter kriterier om at være dels filosofisk samtale som genererer logisk, begrebsmæssig viden og dels et forskningsinterview, der giver empirisk viden om dagligverdenen<sup>108</sup>. Det har ikke været hensigten, at forhåndskundskaber om teorien har været nødvendigt, så interviewet har kunnet få en deduktiv karakter, men derimod blev det vægtet at kunne bruge svarene induktivt i den udstrækning, de blev vurderet som relevante for opgavens teoretiske rammer.

En kvantitativ<sup>109</sup> tilgang i form af spørgeskema med afkrydsninger, begrænsede valgmuligheder og brugen af spørgeskemaer blev fravalgt, da dette ikke er en analyse af seervaner og -tal, men en undersøgelse af struktur og indhold, som de adspurgte har været med til at forme til det færdige produkt. Spørgsmål, der er kvalitative frem for kvantitative, kunne imødekomme analytiske antagelser fra de adspurgte, som ikke ville kunne foregribes eller medtages i et spørgeskema<sup>110</sup>. Spørgsmålene blev formuleret helt enkelt i en dagligdags tone, suppleret med uddybende bemærkninger og forklarende omformuleringer, hvor der opstod behov for det, hvilket også kan ses i vedlagte transskriberede materiale, hvor det blev muligt at få overblik over sammenfald og modsætninger i de interviewedes svar.

---

<sup>107</sup> Kvale, En introduktion til det kvalitative forskningsinterview, p. 95

<sup>108</sup> Kvale, En introduktion til det kvalitative forskningsinterview, p. 33

<sup>109</sup> Kvale, En introduktion til det kvalitative forskningsinterview, p. 77

<sup>110</sup> Kvale, En introduktion til det kvalitative forskningsinterview, p. 43

Overvejelser i forhold til egnede analysemetoder indgik i de indledende faser, hvor tema og design blev fastlagt. Formålet med at interviewe er igennem samtale som grundlæggende kommunikativ præmis og konstituering af viden at få indblik i organiseringen af handlingen i programmerne. De interviewede er henholdsvis producenter af programmerne og redaktører, og har derfor været direkte medskabende. Producenterne af programmerne er blevet interviewet for at undersøge, i hvor høj grad strukturen er planlagt fra deres side. Mens redaktørernes perspektiv blev inddraget for at bede dem forholde sig til, hvordan der bliver arbejdet med at organisere indholdet. De blev stillet samme spørgsmål med henblik på at sammenligne eventuelle forskelle på opfattelser af samspillet mellem sprog og handlinger ud fra hver deres professionelle standpunkt. De adspurgte var qua deres erfaring i besiddelse af en høj grad af ekspertise og professionel viden om emne og overordnet tema<sup>111</sup>. Deres udtalelser kan bruges til at generalisere, da de i fællesskab har produceret samtlige fire sæsoner af den danske version af Paradise Hotel. Derfor er deres svar i en åben og dynamisk interviewsituation relevant produktion og fremstilling af viden.

Reliabiliteten<sup>112</sup> er relativt lav her, da svarene ikke er entydigt konsistente. Dette er dog ikke ensbetydende med, at svarene ikke er anvendelige, eller at faglighed eller validitet kompromitteres. Et forbehold, som kan siges at have forurenede svarene, kan være i ordlyden af spørgsmålene, hvor undertegnede ikke formår at spørge værdineutralt. Vurderingen er, at det er så tydeligt, at det ikke vil skæmme svarene fra de interviewede, der desuden udmærket var i stand til at stille opfølgende spørgsmål eller undlade at svare. Det betyder, at der også blev genereret viden om uventede forhold af mere partikulær karakter og desuden, at der er forskel på producenternes og redaktørernes synsvinkler. Reliabiliteten divergerer, hvor de to redaktører, der er ansvarlige

---

<sup>111</sup> Kvale, En introduktion til det kvalitative forskningsinterview, p. 102-107

<sup>112</sup> Kvale, En introduktion til det kvalitative forskningsinterview, p. 231

for indholdet, overvejende er enige i deres antagelser, mens de to ansvarlige for selve produktionen samt økonomien, indtager et andet standpunkt. Dog er der enighed om overordnede forhold, hvilket også er nødvendigt for at sikre et konsistent udtryk og et godt produkt. Formålet med dette var at få viden om, hvilke antagelser de havde gjort sig, og om man kunne se dem i resultatet. Derfor vil der også i perspektiveringsdelen af opgaven være en vurdering af, hvilke komponenter der indgår i en bestemt type funktionalistisk struktur.

*Paradise Hotel* kan ses som en fremstilling af eventyrstrukturen, der viser mediernes udvikling, hvilket har givet eventyr-genren, såvel som andre narrative fremstillinger en anden platform for videreformidling fra at være en hovedsagelig mundtligt fremstillet fortælling til at nå et potentielt større publikum og desuden være fri for temporale og spatiale restriktioner. Da fremstillingsformen ikke er afgørende for betydning og indhold, er eksemplernes lighed med eventyrene overvejende så samstemmende, at det giver mening at anvende teorierne på dem. Den kvalitative eller ikke-standardiserede metode passer derfor også til den kvalitativt orienterede analyse af interviews og analysen af indholdet i eksemplerne. Selve rapporteringen af svarene henvises der til i opgaven i den udstrækning de kan bidrage til at underbygge, eller undergrave, analysen.

#### **7.4 Analytiske implikationer – adapteret aktantmodel**

Propps model havde syv aktører, som Greimas reducerede til seks i sin aktantmodel. I forbindelse med reality-tv, fremsættes her en model til analyse. Først vil denne blive sammenlignet med Propps, og derefter med Greimas'. I den originale er det giveren/forsyneren, hjælperen samt giver-funktionen, der kan slås sammen til igangsætter-funktionen i reality-tv. Antagonisten/skurken og den falske helt kan ligeledes kombineres til én, da begge er defineret ved at stå i opposition til helten. Både antagonisten og den falske helt kan være at finde i reality-tv, som en nuanceforskel, men da den falske helt ikke altid optræder i disse programmer, er overblik vægtet frem for denne distinktion.



Prinsessen/den eftersøgte person og hendes fader svarer til målet i reality-modellen, og er ikke angivet som en person, da det kan være en kontant præmie. Helten svarer til enten opponent A eller B.

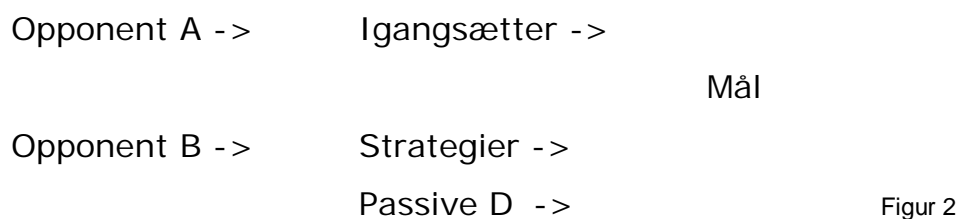
I Greimas' model kan giver og hjælper-funktionen kombineres til igangsætterfunktionen i modellen over reality-tv, da begge hos Greimas har en funktion som facilitator. Hvor Propps model havde specifikke benævnelser for eventyrets persontyper, gør Greimas brug af generelle benævnelser, hvilket har gjort hans aktantmodel velegnet til forskelligartede analyser af kommunikation og formidling.

I nedenstående, tilpassede model er der en *igangsætter*. Denne funktion sidestilles med *giver/forsyner*- og *hjælper*funktionen i eventyret, som kan være at overdrage en meddelelse eller et magisk redskab. I Paradise Hotel kan denne funktion være at sætte gang i handlingen og skabe dramatik og affektive reaktioner hos deltagere og seere. En funktion og drivkraft, der har aner i den klassiske tragedie<sup>113</sup>. Den instans, der er ophav til en meddelelse, vil ofte være den samme, som overdrager den. Forstået sådan, at værtinden kan give en deltager en besked. Værtinden er en del af holdet, der producerer programmet og funktionen har derfor samme udgangspunkt. Det er ikke en funktion, der er specifikt knyttet til én person i det pågældende handlingsfelt, men en funktion defineret af konsekvensen. Derfor kan funktionen samles i én betegnelse. *Målet* er deltagernes mål i programmet. Det kan være et objekt eller affektiv belønning, eksempelvis en kontantpræmie eller det at finde en partner. *Strategier* dækker over talehandlinger, brug af selvfremstilling og andre former for retoriske eller fysiske strategier. Herunder deltagernes planer og de muligheder, der tildeles dem af igangsætteren. *Passive D* betegner de passive deltagere i forløbet, da det ikke er muligt at fremvise samtlige deltageres perspektiv på én gang. Da alle deltagere er synlige og bør

---

<sup>113</sup> Aristoteles, Poetikken, p. 52

medtages, fordi de senere i handlingsforløbet kan skifte status til at være enten *opponent A* eller *opponent B*. *Opponent A* og *B* angiver deltagere, eller grupper, med modsatrettede interesser. Der er valgt værdineutrale betegnelser, da det vurderes som vigtigt at vise et eksplicit konfliktforhold uden at tage normativt stilling til, om deltagerens position er positivt eller negativt ladet. Propps betegnelser vurderes som værende konnotativt værdiladede. Det betyder desuden, at denne model har et bredt analytisk sigte, hvad angår reality-tv, og derfor kan bruges på de programmer, der vises på den landsdækkende sendeflade. Den tilpassede model ser således ud:



Figur 2

Modellen vedkender sig den strukturalistiske tradition ved at bygge videre på formalistiske funktionsmodeller. Desuden er semiotikkens binære modsætningsforhold inkluderet i modsætningsforholdet mellem opponenterne, der er baseret på antiteser.

Analysen af *Paradise Hotel* viser, at deltagerne stemmer overens med dramatis personae, som Propp beskriver dem i eventyr, og at der er et vægtigt sammenfald med funktionsrækkefølgen. Det bliver ligeledes muligt at analysere programmet ud fra Greimas' aktantmodel, da deltagerne fra programmet passer ind i ord og gerning. Den tilpassede model er baseret på Propp og Greimas' modeller, men tager højde for reality-tv's genrespecifikke karakteristika.

### 7.5 Reality-hjul – analytisk redskab

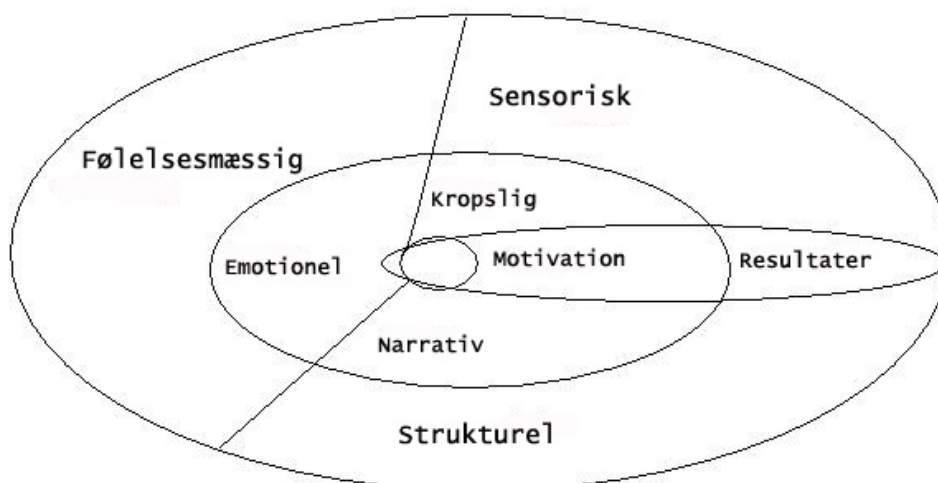
Da det ikke er alle aspekter af reality-tv og eksemplet, der bliver inkluderet ved at analysere ud fra sprogteori og funktionsmodeller, vil der i dette afsnit

blive fremsat en model til analyse af reality-tv, der inkluderer sensoriske strategier og emotionel motivation. Elementet af synlighed indgår ikke som en del af Propps model, da han for det første ikke medtog en mundtlig overleveret fortælling, og for det andet, fordi et rent tekstbaseret medie ikke har inkluderet den fysiske og kropslige dimension, der er en vigtig del af Paradise Hotel. Den billedside, der kunne bruges til at understøtte eventyr var statisk, mens reality-tv genren udfolder sig i levende billeder på en skærm, der kan fremstille diversitet i et dynamisk tempo. Da udviklingen i medier og modernitet har skabt øget kompleksitet og multimedieriske<sup>114</sup> platforme, bør disse være medtaget i modellen og figurerer her under kropslige og sensoriske motivationsfaktorer og resultater.

I denne model indgår modaliteter fra strukturalisme i et hjul til analyse af reality-tv. Som analytisk redskab kan der tages udgangspunkt i enten et deltager- eller et seerperspektiv. Dette er valgt for at vise, at der kan analyseres ud fra de to forskellige perspektiver, men at de elementære modaliteter, der indgår, er ens. Det gælder både motivation for at deltage og få førstehåndsræsultater, såvel som seernes motivation og deres resultater eller rettere udbytte som tilskuere. *Motivation* omhandler intention og er katalysator for at sætte hjulet i bevægelse. Det omsættes til handlingmæssige *resultater*, hvilket dækker over talehandlinger og fysiske handlinger og angår de reelle konsekvenser, der er et af de definatoriske træk ved reality-tv. Hvert felt kan have base i *kropslighed*, *emotioner* eller *narrativitet*. De tre modaliteter ændres, når *motivation* skaber *resultater*. I næste cirkel, led, inddrages andre deltagere, der oplever *sensoriske*, *strukturelle* og *følelsesmæssige* resultater. Dette er illustreret i denne figur:

---

<sup>114</sup> Finnemann, Internettet i mediehistorisk perspektiv, p. 147



Figur 3

Denne model kan ligeledes anvendes til at analysere et eventyr med, hvilket er et argument for, at der er væsentlige ligheder mellem eventyr og Paradise Hotel. En indvending mod det argument kunne være, at metoden er induktiv og ikke tager højde for hverken mangfoldighed og mængde. Da eventyret såvel som empirien er afgrænset i forhold til denne undersøgelse, er der således taget højde for denne indvending. En anden indvending, der bør foregribes er, at menneskelige bevæggrunde altid vil være funderede i emotionelle, kropslige og narrative former for motivation<sup>115</sup>. Det kan forekomme som en enkel observation, men en relevant del af argumentet for, at eventyret og reality-tv har tiltalt mange, hvorfor strukturen stadig er interessant og funktionel. Grundlaget i affektioner og fortælling, bør ikke underkendes af, at de er en fællesnævner for menneskelig handling og kvantitative faktorer.

For at skabe et overblik over programmerne, er de sat ind i en oversigt, hvor Greimas' reducerede funktionsrækkefølge og programmerne er opstillet<sup>116</sup>.

<sup>115</sup> Bruner, Acts of Meaning, p. 137-138

<sup>116</sup> Se bilag F – oversigt over programmer

Her ses hvilke funktioner, der optræder mest hyppigt, og hvilke der er fraværende. Ovenstående figur er derfor tilpasset på grundlag af denne oversigt, hvor det er klart, at rækkefølgen kan anvendes til at klarlægge, at der i programmerne kan observeres komponenter, der viser en eventyrstruktur, uanset at alle elementer fra funktionsrækkefølgen ikke er repræsenteret. Man kan derfor argumentere for, at eventyrstrukturen er genkendelig, selv om ikke hele funktionsrækkefølgen optræder i handlingen. Aktantmodellen og de tilhørende handlingsfelter kan genfindes i *Paradise Hotel*, hvor de derfor kan opfattes som en analytisk afprøvning af, hvorvidt et narrativt forløb har fællestræk med et eventyr. Det vurderes, at lighederne med eventyrets opbygning og aktanternes handlefelter er tilstrækkelige til, at *Paradise Hotels* struktur kan klassificeres som lignende eventyrets.

### 8.1 Funktioner og aktører - program 1

I den funktionsrækkefølge, Propp opstiller i sin morfologi, er der 31 funktioner. Dette program indeholder et udvalg, som består af centrale funktioner, og kan betegnes som værende repræsentative for rækkefølgen. De giver en rækkefølge og struktur, der er meget lig eventyrets opbygning, hvilket Propp benævner morfologi. De typiske funktioner, eller situationer gør, at der er tilstrækkeligt med overensstemmelse mellem genrekonventionerne for eventyret og programmet til, at der kan foretages en komparativ analyse. Desuden overholdes rækkefølgen, hvilket er en overordnet determinant, hvilket vil sige, at der ikke kan byttes om på funktionen *bryllup*, *W*, og *kamp med skurken H*<sup>117</sup>. Da det i så fald ville betyde, at der ikke var tale om et eventyr, som Propp definerer det og desuden ville være et brud med den narrative kronologi, der ville blive fragmenteret. Dette følger Aristoteles' behandling af den græske tragedie i *Poetikken*, hvor grundelementernes rækkefølge heller ikke kan forskydes<sup>118</sup>. Fælles for eventyret og *Paradise Hotel* er, at begge tager udgangspunkt i en mangel, følger en udvikling, der

---

<sup>117</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 149-155 - Oversigt over forkortelser

<sup>118</sup> Aristoteles, *Poetikken*, p. 72

resulterer i bryllup, hvilket kan ses som modstykke til mange litterære tekster og andre former for dramaer, hvor handlingens udspring kunne være netop et bryllup. Derfor kan hverken eventyret eller dette program begynde med et bryllup, hvorfor selve rækkefølgen af funktioner også ligger fast.

Flere steder vil der være eksempler i udsendelserne på, at funktioner er slået sammen, hvilket Propp benævner assimilation, og der er eksempler på udeladelser<sup>119</sup>. Hvert program er en afsluttet helhed, der har en begyndelse, midte og slutning. Hele sæsonen består af 56 afsnit, der kan inddeles triadisk efter handlingsforløbenes størrelsesorden. Hvert handlingsmæssige mikro-forløb i det enkelte afsnit hænger sammen med et meso-forløb<sup>120</sup>, som er hvert program og den helt overordnede makro-struktur, der er hele sæsonen<sup>121</sup>. Mikro- meso- og makrostrukturen kan ses som narrative forløb i tre koncentriske cirkler, der er forbundet af tema og genre. Hele sæsonen er en overordnet enhed, hvor de enkelte programmer fungerer hver for sig som dele af denne i en hermeneutisk konstellation. Hvert program svarer til et eventyr i forhold til funktioner, da der også er et element af cirkulær repetition for begivenheder i programmerne. Fordi indholdet bliver fyldigt i hvert program, kan de derfor behandles hver for sig som separate indholdsenheder, og her som eventyr, selv om de er dele af en større sammenhæng. Nedenstående rækkefølge viser Propps funktioner, hvor det forklares, hvilke funktioner, det svarer til i *Paradise Hotels* struktur, og hvilke der ikke er medtaget. Samtlige funktioner er opstillet her for at skabe overblik over makro-strukturen, mens selve analysen koncentrerer sig om aktørerne og deres handlingsfelter, der er relevante for afsnittet:

*Fravær.* Fravær betegner deltagernes fravær af partnere og kontantpræmien på ½ mio.

---

<sup>119</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 69

<sup>120</sup> Keane, in *Digital Democracy*, p. 77-81

<sup>121</sup> Se bilag B – om *Paradise Hotel*, ordforklaring samt afsnitsresumé

*Forbud.* Forbuddet er at være single på Paradise Hotel.

*Overtrædelse af forbud.* Dette kan ses som et brud på en social norm om at indgå i parforhold, og derfor som overtrædelse af et forbud. Hvilket henviser til en lighed med eventyret, hvor udgangspunktet kan være heltens transformation eller kamp mod sociale normer<sup>122</sup>.

*Efterforskning.* Efterforskning betegner deltagernes søgning efter partnere.

*Oplysning.* Betegner Pandoras Æske, hvor deltagerne har mulighed for at stille hinanden spørgsmål, der skal besvares ærligt, hvorved de får oplysninger, der er vigtige for deres videre planlægning og indbyrdes relationer.

*Bedrag.* Deltagerne bedrager hinanden ved at lyve, hvilket gælder for samtlige aktanter og tilhørende handlingsfelter.

*Følgagtighed.* Dette kan også benævnes som medskyldighed, hvilket gør sig gældende, når deltagerne sammen forsøger at danne grupper og planlægge, hvem der skal sendes hjem fra Paradise Hotel.

*Forræderi.* I form af deltagernes forræderi, når de ikke holder løfter.

*Mangel.* Den overordnede mangel for hele sæsonen af afsnit; makrostrukturen, er den ½ mio. kroner samt at finde en loyal partner til finalen.

*Befaling.* Er ikke med i analyseeksemplet, da der ikke er nogen overordnet instans, så som en konge, der kan befale.

*Heltens beslutning.* Til forskel fra eventyret tager helten ikke decideret beslutning, da mål og udfordringer fra starten er klart defineret.

*Afrejse.* Til forskel fra eventyret, indledes der med afrejse, da alle deltagerne ankommer til Paradise Hotel i makro-strukturen. I meso-strukturen, de enkelte afsnit, er der lejlighedsvis udflugter, som kan betegnes som afrejser.

*Tildeling af prøve.* Prøverne er de ugentlige parceremonier samt prøver, der tildeles af produktionsholdet.

*Udsættelse for prøve.* Betegner deltagernes indbyrdes konkurrencer og prøvelser.

---

<sup>122</sup> Grodal & Madsen, p. 106-107, 111, 114

*Modtagelse af hjælper.* Værtinden, Ibi, kan give deltagerne ekstra beføjelser eller belønninger. Da hun er til stede i alle afsnit, er der ikke tale om en egentlig modtagelse af hjælper, men snarere en varians i forhold til, hvornår der hjælpes.

*Flytning i rummet.* Der er tale om flytning i form af udflugter, hvor deltagerne enten belønnes med en udflugt som præmie, eller bliver fjernet fra hotellet for at konkurrere.

*Kamp.* I mesostrukturen dækker kamp over konkurrencer og ugentlige parceremonier, hvor der sendes deltagere bort. Den endelige kamp er finalen.

*Tegn.* Er ikke medtaget i den forstand, at helten mærkes med et særligt tegn.

*Sejr.* Vinderne af de konkurrencer, der afholdes i løbet af hele sæsonen, kan siges at sejre i mesostrukturen, mens den endelige sejr er selve finalen.

*Ophævelse af mangelen.* I mesostrukturen svarende til parceremonierne, hvor manglen på partner afhjælpes.

*Hjemkomst.* Omgivelserne er hotellet, hvor deltagerne bor, men hjemkomst kan angive tilbagevenden fra konkurrencer eller anden udflugt.

*Forfølgelse.* Er ikke medtaget i Paradise Hotel, da deltagernes fysiske placering er fastlagt, giver det ikke mening at tale om fysisk forfølgelse.

*Befrielse.* Eller redning er udelukkende inkluderet i den forstand, at deltagerne kan redde hinanden ved at danne par og således sikre sig en plads på hotellet.

*Ankomst incognito.* Her henvises der til finalen, hvor en jury bestående af forhenværende deltagere ankommer.

*Tildeling af et hverv.* Juryen tildeler finalisterne forskellige opgaver.

*Heldigt udfald.* Finalisterne forsøger at løse disse opgaver, der for vinderparret; heltene, vil henviser til et heldigt udfald.

*Genkendelse.* Til forskel fra Aristoteles' anagnosis<sup>123</sup>, er der ikke tale om genkendelse, da deltagernes identiteter, på dette punkt i forløbet, er velkendte.

---

<sup>123</sup> Aristoteles, Poetikken, p. 70-71



*Afsløring af forræderen.* Da det er muligt for aktørerne i *Paradise Hotel* at skifte fra at være eksempelvis forræder til helt, indgår der ikke en afsløring af hverken forræder eller helt.

*Afsløring af helten.* Muligheden for at skifte handlingsfelt fra forræder til helt, har den konsekvens, at helten ikke afsløres ved at have forklædt sig.

*Straf.* I mesostrukturen svarende til parceremonierne, hvor der dannes par for ugen. I makrostrukturen svarende til finalen, hvor det andet finalistpar taber.

*Bryllup.* I mesostrukturen svarende til parceremonierne. I makrostrukturen svarende til finalen og kåringen af vinderparret.

For *Paradise Hotel* er det gældende, at flytning i tid og rum er funktioner, der kan undværes, da der stadig er tilstrækkeligt med elementer, der gør strukturen genkendelig. Desuden understøtter tilstedeværelsen af de syv aktører ligheden med eventyret. Ligheden med eventyret kan vurderes ud fra konsensus med funktionsrækkefølgen og i forhold til aktanternes handlingsfelter. Det vil betyde, at jo højere grad af overensstemmelse der er med rækkefølgen, des mindre overensstemmelse kan der være, hvad gælder aktanterne, uden at lighederne ophører. Hvilket også gælder, at des mere konsistens i rækkefølge og aktører, jo lettere genkendelighed mellem genrer, hvilket i dette tilfælde vil sige, at lighederne mellem *Paradise Hotel* og eventyreren er tilstrækkelige til at analysere komparativt på trods af historisk og mediemæssig adskillelse.

Ifølge Propp var det ikke den enkelte aktør, men dennes funktion, som var vigtig for forløbet og karakteriseret ved sin funktion og dermed sin plads i rækkefølgen. I *Paradise Hotel* er funktionerne afhængige af *dramatis personae* i højere grad er baseret på individer, som qua et specifikt personligt udtryk, skal skabe en type funktion. Denne funktion kan derfra udfolde sig i et af handlingsfelterne. Karaktererne er inddelt alt efter funktion og kategoriseret, hvor deres fremtræden er generel. Ifølge Propp er der syv forskellige typer *dramatis personae*, fordelt som anført nedenfor på de syv funktioner, som de

fordeler sig i afsnit et<sup>124</sup>. Forkortelserne for hændelser i det narrative forløb er ligeledes hentet fra Propp og henviser til den funktion, aktøren udfører.

*Antagonisten/skurken: Line/Benjamin.* Vedkommende er med til at vildlede og dermed begå en *skurkestreg* eller en *forbrydelse* A Bilal, hvilket er karakteristisk for, at antagonisten netop yder helten modstand i *kamp* H eller andre former for forhindringer, herunder også *forfølgelse* Pr. Da målet med Paradise Hotel er at blive der så længe som muligt og vinde finalen, er ethvert forsøg på at få dette til at mislykkes, handlinger, der stammer fra *antagonistens/skurkens* handlingsfelt.

*Giveren/forsyneren: Værtinden Ibi.* Giver kan enten lette heltens vej ved at forsyne ham med en *magisk rekvisit* eller *hjælper* F eller på anden vis fremme begivenhederne med et råd, der skal forberede helten på at få en *magisk hjælper* D. Derfor er handlingsfeltet Ibis, der er en del af det hold, der skal sikre handlingen i programmet, og som kan tildele deltagerne ekstra beføjelser, der kan gøre deres vej mod finalen lettere. Hun kan fratage deltagerne beføjelser eller rettigheder ved at gribe ind i forløbet. Det afgørende er derfor, at Ibi repræsenterer det handlingsfelt, hvor der kan ske ændringer ved tildeling eller fratagelse.

*Hjælperen: Værtinden Ibi.* Dette handlingsfelt består af heltens *rumlige og geografiske bevægelse* G, *ophævelse af mangel eller ugunstige omstændigheder* K, *redning fra forfølgelse* Rs, *løsningen af vanskelige opgaver* N, *transfiguration af helten* T Hvilket betyder, at Ibi har muligheden for, at give deltagerne *belønninger i forløbet* K eller flytte dem i rum ved at tildele dem præmier i form af *udflugter* G. Kun til dels kan hun ophæve *mangler* K eller *redde* dem fra Rs da det ofte vil betyde en omfattende indgriben i handlingen, hvis forfølgelse forekommer fra de andre deltagere. Desuden kan Ibi ikke gribe

---

<sup>124</sup> Propp, Morphology of the folktale, p. 80

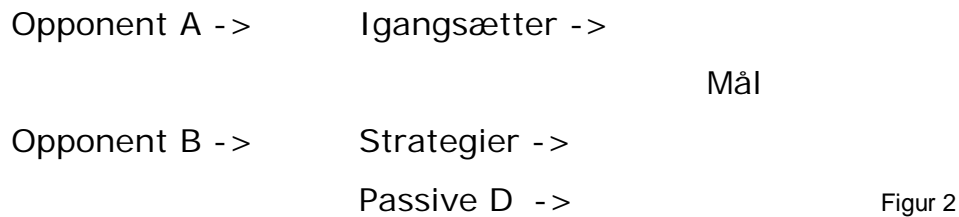
ind og løse opgaven direkte N. Dette program er et eksempel på, at Ibi hjælper Bilal ved at tilbyde N\*, en løsning på en vanskelig opgave i form af at blive på hotellet men som single.

*Prinsessen/den eftersøgte person og hendes fader: Deltagerne.* I dette første afsnit er alle deltagerne i handlingsfeltet, da de alle er eftersøgte personer. Et forhold, der viser en forskel fra eventyret til programmet, da deltagerne kan skifte handlingsfelt.

*Afsenderens: Værtinden Ibi.* Her sendes helten af sted, hvilket forbinder den forberedende situation B med resten af eventyret.

*Heltens: Bilal/deltagere.* I dette afsnit befinder Bilal sig i heltens handlingsfelt. Da han har givet sig af sted i en søgen efter en brud/individ a1, her en partner på Paradise Hotel. I denne søgen reagerer han på hjælperens funktioner D selv om der dog ikke er noget bryllup W.

*Den falske helts: Line/Benjamin.* Ved at være forklædt som en ung kvinde, forestiller Line at være på linie med de andre deltagere. Betegnelsen *falsk helt* betyder i denne sammenhæng, at Line umiddelbart kan indgå i et partnerskab med en anden deltager og dermed sikre det overordnede mål. Da Line afsløres Ex bliver vedkommende i stedet til den *falske helt* og sendes ud af eventyret I6. Handlingsfelterne kan overlape hinanden som delmængder i eventyrets helhed, og personerne kan glide ind og ud af felterne. Det giver et element af uforudsigelighed, som er med til at skabe spænding og dramatik. Felterne viser den opposition deltagerne befinder sig i, som modstandere, og hvor det centrale er, at der konstant er aktører og handling i disse i hvert afsnit. Dette bekræftes af nedenstående analytiske oversigt, hvor der er overensstemmelse mellem aktørernes handlinger og placering i den tilpassede model, sammenlignet med Propps.



*Opponent A: Line/Benjamin.* Ved at udføre en skurkestreg, der er planlagt af igangsættereren kommer dennes handlinger til at stå i opposition til den deltager, der går i fælden.

*Opponent B: Bilal.* Ved at blive narret, placeres Bilal i opposition til A. Som i Propps model, kan aktørerne defineres ud fra deres handlinger, og som ligeledes kan være med til at placere dem i felter.

*Igangsætter: Ibi og Line/Benjamin.* Ibi og produktionsholdet står bag planlægningen.

*Strategier:* At gennemskue de andre deltageres strategi og at samarbejde. I første omgang slog Bilals strategi fejl, men han blev reddet af igangsættereren.

*Passive D: De andre deltagere.*

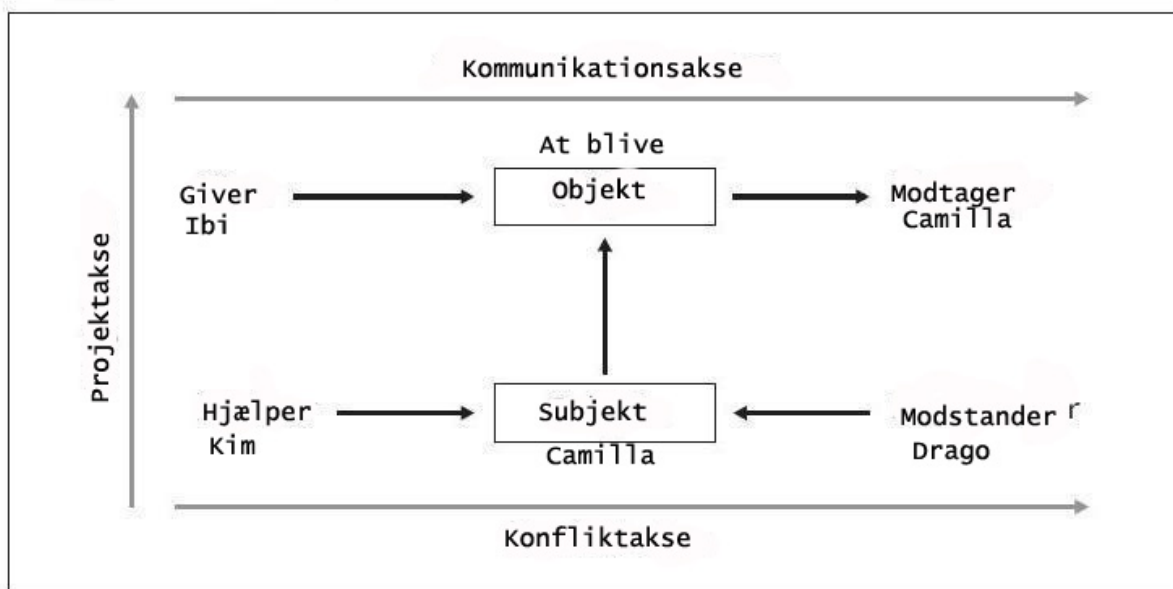
*Mål:* At finde en partner og blive på hotellet.

Funktionsrækkefølgen, som Propp opstiller i eventyrets morfologi, ses i Paradise Hotel. De syv typer dramatis personae findes blandt deltagerne, hvis forsøg på at afhjælpe en mangel og opnå et mål, driver handlingen og giver strukturen. Lighederne mellem eventyr og *Paradise Hotel* blev spejlet i forholdet mellem deltagerne som aktører og i den tilpassede model.

## 8.2 Aktanter og sproglige funktioner – program 20

I dette afsnit er der parceremoni, hvilket betyder, at der fra indledningen er etableret et udgangspunkt for mangel hos deltagerne, da de mangler en partner for at sikre sig at blive på *Paradise Hotel*. Desuden rundes programmet af med, hvad der svarer til et bryllup, når deltagerne har fundet sammen i par. Dette ses i en oversigt, hvor indholdet i afsnittene er kategoriseret efter

funktionsrækkefølgen, som Greimas opstillede den<sup>125</sup>. For at undersøge ligheder mellem eventyret og *Paradise Hotel* anvendes her aktantmodellen:



Figur 1

Ibi er giver, der kan give Camilla lov til at blive, hvilket gør hende til modtager. Kim kan kaldes en falsk hjælper i dette eksempel, da han hjælper modstanderen og ikke subjektet, som det ses i eventyret. Drago er modstanderen, da han forsøger at forhindre subjektet i at nå objektet.

*“La réalisation du contenu des définitions négatives est nécessaire pour produire et manifester les définitions positives.”* (Greimas 1966:252)

Ovenstående viser kongruens mellem analyseresultaterne ved henholdsvis Propps og Greimas' modeller, selv om Greimas har foretaget en reduktion af Propps funktionsrækkefølge og aktører. Aktanterne bevæger sig, hvilket er en markant forskel fra eventyret og til reality. I eventyret er aktant og funktion knyttet til hinanden, mens de i reality-tv adskiller sig ved, at der sker en udvikling betinget af deltagerne, og at rollerne eller funktionerne således kan

<sup>125</sup> Se bilag F – oversigt over programmer

skifte. I eventyret kan skurken være forklædt, hvorpå der senere i forløbet sker en afsløring, mens en deltager kan skifte handlingsfelt i *Paradise Hotel* ved at gennemgå en udvikling. Hvor det i eventyrene oftest kun er helten, der gennemgår en udvikling, er det i reality-genren skiftende personer. Det er desuden en vigtig del af programmet, at deltagerne oplever en personlig udvikling, hvilket er med til at skabe seeridentifikation og dramaturgisk fremdrift<sup>126</sup>. Projektaksen viser den overordnede mission for deltagerne, der skal finde sig en partner. Camillas mål er at lave en aftale med Drago, mens Dragos er at narre hende til at stole på sig. Kommunikationsaksen viser den forhandling, der foregår mellem deltagerne, hvor informationer udveksles om aftaler og præferencer. Konfliktaksen betegner de forhindringer, der er på vejen til at opnå målet. Projektaksen er overordnet, mens kommunikations- og konfliktaksen går på tværs af denne. Tilsammen danner de tre akser en dynamik, som skaber dramaturgisk fremdrift. De modsatrettede intentioner deltagerne imellem definerer deres funktion kontradiktorisk. Intentionerne er med til at motivere dem til at handle.

I analyseeksemplet kan den grundstruktur; den semiotiske firkant, Greimas opstiller, bruges som en enkel måde til at få overblik over et program ved at indsætte deltagernes muligheder for at blive sendt hjem ved en parceremoni. Her er de to modsatte forhold at blive + eller sendes hjem -, hvilket viser de to termers indbyrdes kontradiktionsrelation som kontrærakse, hvor begge dele ikke kan lade sig gøre på samme tid. Den ene operation vil udelukke den anden. Mulighed tre kunne være at snyde en anden person ved at bryde en indgået aftale, så vedkommende var uden partner og derfor ville blive sendt hjem i stedet for + -. Endelig kunne mulighed fire være, at tilrettelæggerne af programmet havde lavet en særregel eller inviteret en joker ind i på hotellet, og valgt enten at skulle forlade hotellet ved denne ceremoni + +. Dette viser de to binære oppositioner ved henholdsvis en + og – situation. Det viser de to

---

<sup>126</sup> Se bilag C og D – interviews med redaktører og producenter

kombinationsmuligheder ved forsøget på at annullere en aftale og dermed forsøge at skabe et andet resultat forstået som + - hvor plusset henviser til et tilvalg af handling, som resulterer i et negativt udfald for en anden deltager. Den dobbelte plussituation refererer til, at der ikke ville blive sendt nogen hjem, men at der i stedet ville være et overskud af deltagere på hotellet. Denne situation kunne også være reciprok ved, at der var blevet sendt to deltagere hjem i stedet for én, som reglerne normalt foreskriver, hvilket ville kunne blive illustreret ved - - .

I den grundstruktur for betydning, Greimas opstiller, samt i aktantmodellen, er de binære modsætninger tydelige. Her ses den strukturalistiske tradition, hvor et tegn kan defineres i et sprogsystem ud fra, hvad det ikke er. Den negative definition ses blandt deltagerne i analyseeksemplet ved, at de definerer deres ståsted ved, hvem de står i opposition til. Dette gjaldt også Propps aktører, der kunne defineres ud fra, hvilken protagonist deres handlinger var rettet mod.

I strukturalistisk forstand er det relationelle forhold mellem tegnene afgørende for, at de kan adskilles fra hinanden. For at have tegn, der giver mening, er de nødt til at være placeret i forhold til andre tegn, som de kan defineres ud fra i et overordnet system. Et modsætningsforhold, Greimas beskrev i grundbetydningens struktur, hvor forskellen på handlingsforløb kunne indsættes i et logisk kvadrat. Narratologisk set bliver binære modsætningspar brugt til at skabe dynamik både på det logiske såvel som på det æstetiske. Det ses ved brugen af nedenstående antiteser i Paradise Hotel:

Negative sememer:	Eksklusion	Single	Usynlig	Sandt
Positive sememer:	Inklusion	Par	Synlig	Falsk

Her opstillet parvis for at illustrere, hvordan de er differentieret fra hinanden og kan beskrives ved at tage simpel negation i brug til at forklare tegnet eller ordet. Dette gælder kun på det konkrete, objektsproglige plan, hvor

metabetydning, konnotationer og symbolsemantiske nuancer ikke medtages. I strukturalistisk forstand, kan modsætningsparrene forklares ved fraværet af noget, og negativt definere det usynlige ved at være ikke-synligt, eller det at være single, som ikke-par. Det er modsætninger, der opererer på det semantiske plan<sup>127</sup>. For at kende betydningen, er det nødvendigt at sætte ordrene ind i en sproglig kontekst eller lingvistisk system. Her kan antiteserne samordnes alt efter, om de er positive eller negative for deltagerne i et semisk fællesskab, der gensidigt afhængigt<sup>128</sup>.

Søgningen efter mening foregår kontinuerligt hos deltagerne. På det sproglige plan skal de afsøge mening i deres egne handlinger og hos hinanden, mens de på det kropslige plan skal forsøge at optage de indtryk, som ikke umiddelbart lader sig afkode som andet end fysiske reaktioner og emotioner. Greimas har medtænkt helt grundlæggende følelser i sin oversigt over emotionel motivation, hvor kærlighed nævnes først<sup>129</sup>. De emotioner kan igen opstilles som modsætningspar, som forhåbning/skuffelse og had/indifference, som kan tjene til at være katalysator for handling hos flere aktanter. Propp behandler kun kortfattet motivation i den forstand, at det kan opfattes dels som årsag til handling og som mål<sup>130</sup>. De beskrives, som de mest ustabile elementer i eventyret, hvilket også gælder for *Paradise Hotel*, da deltagerens motivation kan skifte. Som Propp beskriver det, er motivation enten med henblik på at opnå noget eller undgå noget; mål og mangel. To elementer, der er afgørende for handlingen i programmet, med til at motivere deltagerne, og derfor med til at bekræfte, at der er dele af eventyret, som kan genfindes i her.

Komparativt giver Propps model giver denne fremstilling af deltagerens placering i handlefelter:

---

<sup>127</sup> Greimas, *Sémantique structurale*, p. 223-224

<sup>128</sup> Greimas, *Sémantique structurale*, p. 230

<sup>129</sup> Greimas, *Sémantique structurale*, p. 241

<sup>130</sup> Propp, *Morphology of the folktale*, p. 75-78



*Antagonisten/skurken. Drago* er i dette afsnit først den falske helt og siden hen åbenlyst skurken. Først fremstilles han som den falske helt, idet han taler usandt, og da hans bedrag bliver afsløret ved parceremonien, indtager han rollen som antagonist.

*Giveren/forsyneren. Ibi.* Da hun i kraft af sin funktion som værtinde giver magt til deltagernes talehandlinger. Udover at være en del af programmet, som koncept og format, giver hun deltagernes ytringer kompetence til at være vellykkede.

*Hjælperen. Kim,* eller snarere igangsætter. Her kan hjælper- og afsenderfeltet dække over samme handling, hvilket er at lette en proces og bruge opmuntring og overtalelsesevner til at bistå enten antagonisten/skurken eller helten. I dette tilfælde antagonisten.

*Prinsessen/den eftersøgte person og hendes fader. Camilla.*

*Afsenderen. Kim,* delvist, da han er medvirkende til at opildne Drago til at sende Camilla bort.

*Helten. Camilla* bevæger sig ind i helten/den eftersøgte persons handlingsfelt ved at blive udsat for Dragos *slyngelstreg*, som betegnes H, hvor helten og skurken kæmper.

*Den falske helt. Drago.* Fremstiller sig selv om havende et ædelt motiv for at hævne Rasmus og give denne en form for oprejsning ved at narre Camilla og sende hende hjem. Har ageret helt overfor hende ved at love at vælge hende til parceremonien og redde hende. Ved at bryde sit løfte, afsløres han som *falsk helt* Ex. Resultatet bliver, at Camilla bliver helten/den eftersøgte person, selv om hun sendes hjem efter denne *konkurrence/dyst* H2.

Der er overensstemmelse mellem analyseresultaterne af Propp og Greimas' modeller i forhold til, hvilken deltager, der udfylder en aktants handlingsfelt. De to modeller divergerer ved, at Greimas opererer med en modstander, mens Propp har både en falsk helt og antagonist/skurk. Da begge er defineret ved at være i opposition til helten, er det samme deltager i *Paradise Hotel*. Ud fra Propps syv aktører ses disses handlinger udfoldet i løbet af dette afsnit i overensstemmelse med et narrativt forløb. Det ses også,

hvordan sprog og talehandlinger bliver til et redskab, deltagerne bruger for at påvirke forløbet.

Hvis reality-hjulet anvendes på dette afsnit og perspektivet er Dragos, kan en analyse afdække, hvordan den tredelte kropslige, narrative og emotionelle motivation resulterer i sensoriske, strukturelle og følelsesmæssige konsekvenser for ham selv og for de andre deltagere.

Drago angiver ikke nogen eksplicit kropslig motivation, men omtaler et hævnmotiv og en krænket retfærdighedssans på vegne af den forurettede Rasmus. Deltageren, som Camilla ekspederede ud af programmet ved at lyve overfor ham. Dette viser en emotionel reaktion på begivenheden og et ønske om at ændre det narrative forløb. Her er narrativitet som organisationsprincip med til at motivere en form for handling, hvor Drago må anvende en vellykket illokutionær ytring af typen kommissiv eller direktiv. Derefter når motivationen og handlingen ud i næste cirkel af modellen, hvor resultatet får sansemæssige, strukturelle og følelsesmæssige konsekvenser. Fælles for den indre og ydre cirkel er den fysiske ramme og synlighed, som deltagere befinder sig i. En strukturel motivationsfaktor, der påvirker adfærden. Derfor også de ændrede betegnelser, da motivationen i denne cirkel breder sig og skaber resultater, der involverer andre end udgangspunktet for analysen. Sansemæssige konsekvenser for de andre deltagere, er konkret de indtryk, de får gennem kroppen. Det er de udsagn, de hører og gestikuleren, de kan se.

Konsekvenserne ændrer den narrative struktur, hvorfor deltagerne nu skal genforhandle og på ny italesætte deres kanoniske forståelse. Det hænger sammen med de følelsesmæssige resultater, der har indvirkning på, hvordan de vil forholde sig til hinanden og den strukturelle synlighed, de er en del af.

### **8.3 Aktørernes talehandlinger - program 11**

I dette afsnit ankommer en ny deltager, Camilla, til hotellet, og der afholdes Pandoras Æske. Den pludselige opdukken er med Propps termer en form for

magisk fødsel<sup>131</sup>. Da hun ankommer, er hendes funktionsfelt endnu ikke defineret, og det skifter i løbet af afsnittene fra at være skurk til heltinde til prinsesse, afhængigt af perspektiv. Karakteren af hendes magiske fødsel er typisk forbeholdt den magiske hjælper, selv om Propp tager forbehold for afvigelser<sup>132</sup>. Afsnittet er således velegnet til anvende Austins terminologi til at undersøge, hvilke verber der anvendes af deltagerne for at påvirke hinanden og forsøge at styre konsekvenserne af, at der er en ny deltager blandt dem. Der anvendes både performativer og konstantiver af forskellig art. Den omfattende brug af både konstativer, samt illokutionære og perlokutionære ytringer viser hvordan sproget bruges aktivt til at påvirke og organisere den sociale struktur. Dette uddybes i de følgende citater, der omhandler struktureringen af betydning, idet der er magt i eksplicite udsagn, uanset om de kan klassificeres som konstativer. Det er muligt for ytringerne at have performative kvaliteter, eller illokutionær værdi/magt, ved at beskrive motiver eller affektioner, der afstedkommer ændringer<sup>133</sup>.

Pandoras Æske bruges til at fremme handlingen og kan opfattes som en funktion fra eventyrstrukturen som direkte meddelelsesform<sup>134</sup>. Hvor det bliver muligt at advare eller oplyse, hvilket er vigtigt, for at tilhørere kan forstå handlingen, men også fordi skiftet i formidling skaber dynamik. Dette gælder desuden den direkte meddelelsesform, når der ankommer breve, der bliver afleveret personligt af den medarbejderstab, som servicerer deltagerne og varetager den daglige forplejning.

De sproglige handlinger har i høj grad til formål at skabe tillid, og der indgås mange aftaler. En stor del af kommunikationen er *fatisk*<sup>135</sup>, og har til hovedformål at bekræfte en social relation, snarere end at informere koncist

---

<sup>131</sup> Propp, Morphology of the folktale, p.85.

<sup>132</sup> Propp, Morphology of the folktale, 84

<sup>133</sup> Austin, How to do Things with Words, p, 135

<sup>134</sup> Propp, Morphology of the folktale, p. 72

<sup>135</sup> Arndt, Talehandler, p. 19

om rationel viden. Den fatiske kommunikation holder således kontakten ved lige<sup>136</sup>. En vigtig del af sproglige handlinger, der indgår i Roman Jakobsens teori om metasproglige funktioner, hvor den sproglige kode bruges til at kommunikere om selve sproget<sup>137</sup>. Den verbale kommunikation er målrettet og kodet fra afsender til modtager<sup>138</sup>. Enkelte af aftalerne bliver forsejlet med fysiske gestus, hvor der gives hånd, knus eller kys. Det kan være en talehandling, der følges op af et håndtryk, hvilket sammenlagt gerne skulle give et konkret resultat og føre til yderligere handling. Af de verber, der hyppigst kommer i brug er følgende: At spille, vælge, love, stå sammen, give hånd på, være udsat, fredet, være falsk og få en krammer. De kan inddeles efter funktion og hensigt<sup>139</sup>:

Ekspressive talehandlinger benyttes af deltagerne i form af estimativer og valuativer. Estimativerne bruges til at udtrykke egne følelser, så som "at være udsat". Valuativer til at beskrive egne og andres oplevelser, og hvordan det har indflydelse på det videre forløb for eksemplet udtrykt ved det "at være falsk", som her anvendes med et signal om en nedsættende værdi. Ytringer, der udtrykker emotioner eller reaktioner på andres handlinger, kalder Austin for behabitiver, men tager forbehold for, at der kan være uoverensstemmelse mellem det sprogligt at påberåbe sig en emotion og at føle den<sup>140</sup>.

Talehandlinger, der er repræsentativer, dækker over undertyper så som antagelser, approximativer, samt hypoteser af non- og kontrafaktuel art. Den nonfaktuelle brug af sproget henviser til Austins skel mellem udsagn, der hverken kan kategoriseres som sande eller falske i den forstand, som filosofer tidligere har brugt som kategorier, eller udsagn, som var det rene vrøvl. Hypotesernes sandhedsværdi kan ikke måles, da der er tale om begivenheder,

---

<sup>136</sup> Thobo-Carlsen, Litteraturen – kroppen – masken, p. 13, 94

<sup>137</sup> Arndt, Talehandlinger, p. 26

<sup>138</sup> Henriksen, Modeller for kommunikation og public relations, p. 49-51

<sup>139</sup> Arndt, Talehandlinger, p. 66-67

<sup>140</sup> Austin, How to do Things with Words p. 83

som kun muligvis bliver realiseret. Som hypoteser er de virtualiteter og potentielle begivenheder. Antagelserne høres ved den udbredte brug af "hvis", når deltagerne omtaler parceremonien og opstiller scenarier og handlingstræer for organiseringen af de to grupperinger, der står i opposition til hinanden på hotellet. Brugen af konjunktiv viser, at der er en vis grad af usikkerhed, når de mange hypoteser stilles op. De regulative talehandlinger er hyppigt i brug. Her er de mest anvendte følgende: "At love", "spille sammen" og "stå sammen" som er af kommisiv og direktiv art, der bruges i imperativ og interrogativ for at signalere intention om fremtid ageren. Kommisiverne bruges til af deltagerne til at fortælle de andre om deres refleksioner og perspektiver, men direktiverne anvendes til at beskrive andres gøren og laden. At "få en krammer" er en kontakthandling, en hilsen, der fulgt op af handling kan være henholdsvis vellykket eller mislykket. Det afgørende er, hvorvidt talehandlingerne følges op af indfrielse af det lovede eller løftebrud, og betinger handlingen som vellykket eller mislykket<sup>141</sup>. Konteksten er velkomstsituationen mellem Kenneth og Camilla. Hvor Kenneths efterfølgende udlevering af "krammer" til hende, med Austins begreber betyder, at ytringen er illokutionær handling og meningsfuld, da den oplyste om hans hensigt for videre handlen og indeholdt en betinget kraft, uden at være perlokutionær og være en handling i sig selv.

Teorierne om talehandlinger er ikke noget sted beskrevet som begrænsende sig til bestemte genrer eller nogen særlig form. Implicit i betegnelsen talehandlinger ligger der en antagelse om, at det er en konkret fysisk handling, der sker i øjeblikket. Austin kunne indvende, at hvis man havde nedskrevet en ytring, ville der allerede være sket et brud på talehandlingen, da det at skrive er en handling i sig selv, løsrevet fra talehandlingen, og derfor går ud over hans definition af et performativ. Hans teorier om talehandlinger er baseret på mundtlige ytringer og ikke nedskrevet tekst.

---

<sup>141</sup> Austin, How to do Things with Words p. 14-15

Sproglig udvikling er en naturlig del af interaktionen mellem deltagerne. Performativ anvendelse gennem sproglig *semiosis*, giver forskydninger og ændringer i tegnene<sup>142</sup>. Dette gælder humor, som en samling af klassemer, der sammen tildeler semer en særlig betydning i et semantisk fællesskab, hvilket Greimas kalder for isotopi<sup>143</sup>. Et sådant fællesskab findes i vores eksempel, hvor deltagerne skaber sammenhæng indenfor deres sproglige råderum. Det vil sige, at deltagerne kan bruge semer i en isotopi med bestemt humoristisk betydning. Det underbygges af interviews med produktionsholdet bag programmerne, der bekræfter Bruners teorier om sproglige færdigheder, og hvordan et kollektivt metanarrativ kan støtte individet. En samlende funktion for et fællesskab, som tv og dette program har i medielandskabet, og som kan sammenlignes med eventyrets funktion<sup>144</sup>. Det er således ikke kun i struktur, der er ligheder, men også i funktionen. Hvor det beskrives, hvordan det at være sprogbruger i det hele taget betyder, at anvendelsen af sprog skabes i en social og kulturel ramme, hvor brugen ændrer betydningen<sup>145</sup>. Sprog kan principielt eksistere isoleret, men sprogbrug og –handlinger er betinget af interaktion og intentionalitet, hvilket reality-tv er et eksempel på<sup>146</sup>.

#### **8.4 Performativer og konstativer - program 16**

I dette afsnit afholdes der parceremoni. Det betyder i dette afsnit, at der er to fyre for meget, som skal rejse fra hotellet. Derfor er deltagerne travlt optaget af at indgå aftaler. Nogle af aftalerne gives der hånd på, hvor deltagerne kombinerer brug af krop og talehandlinger. Da Camilla siger til Rasmus, at hun vil vælge ham, foranlediger hun en handling og gør således noget med sine ord. Hendes løfte hører til den gruppe, som Austin kalder for et kommisiv, der forpligter én til at gøre noget, og peger derfor på prospektiv handling og

---

<sup>142</sup> Hoffmeyer, En snegl på vejen, p. 35

<sup>143</sup> Greimas, Sémantique structurale, p. 70-71

<sup>144</sup> Hjarvad, Det Selskabelige Samfund, p. 179

<sup>145</sup> Se bilag C og D – interviews med redaktører og producenter

<sup>146</sup> Hjarvad, Det Selskabelige Samfund, p. 170

intention<sup>147</sup>. Udsagnet er en fatisk handling, da den er med til at vedligeholde kontakten<sup>148</sup>. Det er et præ-performativ, som fører til en handling fra hans side. Et løfte er ifølge Austin kun validt, hvis det følges op af en tilsvarende handling. Der er ikke tale om et eksplicit performativ, da et løfte i sig selv ikke er ensbetydende med, at der kommer til at ske en handling, netop fordi løftet ikke i sig selv er nogen garanti for en vellykket talehandling. Ytringen er perlokutionær og er vellykket, da den afstedkommer den intenderede konsekvens dog kun fra afsenderens perspektiv. Af andre forhold som gør sig gældende for ytringer nævner Austin lykke/ulykke og sandhed/falskhed<sup>149</sup>. De dimensioner er til stede i Camillas udsagn. Her er lykke kombineret med falskhed. For Rasmus bliver konsekvensen ulykke kombineret med, hvad han antager, er sandhed. Derfor understreges det af Austin, at hele talesituationen må undersøges samlet i en analyse.

Dette afsnit vidner om, at sproget, ganske som Austin fremlagde det, er hvordan man gør ting med ord, eller hvordan man kan skabe handlinger med ord. Det understreger også, hvor intrikat sprogbrugen er, og at der er en afgørende sammenhæng mellem at bruge sprog, narrativisere og have social succes, hvilket også er tydeligt i forhold til dette afsnit, hvor evnen til at skabe handling kan udføres enten sprogligt eller kropsligt. Den kropslige strategi kommer til udtryk som værende et fysisk manifest af subjektets bevidsthed om nødvendigheden af at være en del af fællesskabet, men uden sproglige kompetencer til at påvirke den kanon, der dagligt justeres for at være spiselig for den enkeltes rationalitet. Derigennem ses forholdet mellem den kropslige og sproglige rationalitet, hvor den sproglige rationalitet vidner om, at der er en normtænkning knyttet til sproget, mens den kropslige rationalitet oftest vil være knyttet til handling. På trods af at skellet mellem konstativer og *performativer* bliver mere kompliceret at opretholde for Austin, er det tydeligt i

---

<sup>147</sup> Austin, How to do Things with Words p. 151-512

<sup>148</sup> Henriksen, Modeller for kommunikation og public relations, p. 50

<sup>149</sup> Austin, How to do Things with Words p. 148

eksemplet, hvordan begge former for verber bruges aktivt som strategier i det sociale spil. Ved at anvende konstativer og dermed bruge sproget deskriptivt kan der dannes motivation for senere i forløbet at skabe handling ved at bruge performativer, og de to typer verber er derfor gensidigt afhængige og med til at skabe handling.

### **8.5 Sproglige værdiladninger – program 16**

Andre parametre så som validitet og sandhedsværdi er interessante at se på, hvis man behandler hele den kommunikative situation. En helhed, der har betydning for, om talehandlingerne er vellykkede, som Austin påpeger det. Desuden er den sproglige påvirkning en del af aktørernes handlingsfelter og deltagernes strategi for at nå deres mål. Denne helhed kan man anskue ud fra Paul Grices<sup>150</sup> fire maksimer om et udsagn<sup>151</sup>. I forhold til Grices andet maksime om kvalitet, betyder det, at talehandlingen slet ikke burde have været ytret, hvis vedkommende talte men udmærket var klar over, at vedkommende ville bryde sit løfte, hvilket Camilla således ikke lever op til. Dette er på trods af, at løftet til Rasmus om at vælge ham til parceremonien og dermed sikre hans fortsatte ophold på hotellet, faktisk lever op til Grices tre andre maksimer, hvoraf det første om kvantitet er tilgodeset, da det i høj grad er nødvendigt for Rasmus at få et svar, hvilket også opfylder det tredje maksime om relation, fordi det er relevant for hans planlægning at vide. Det fjerde maksime bliver opfyldt til sidst i deres samtale, da Camilla i utvetydige vendinger svarer ja til at vælge ham, og dermed opfylder maksimet om klarhed. Hvis der er afvigelser fra dette kooperative princip, produceres der overskudsmening, hvilket Grice betegner samtalsædvaner, og som er katalysator for at søge efter mening i afvigelse<sup>152</sup>. Det ser vi i situationer, hvor deltagerne bliver i tvivl om tolkningen af andres udsagn eller handlinger.

---

<sup>150</sup> Henriksen, Modeller for kommunikation og public relations, p. 57

<sup>151</sup> Bruner, Acts of Meaning, p. 48

<sup>152</sup> Grice, The Conception of Value, p. 89



Samtalesædvaner<sup>153</sup>, bliver derfor udgangspunktet for at søge mening, der er forenelig med kanon og konsistent med fællesskabets normer og aftaler for handling<sup>154</sup>. Denne sprogbrug er med til at forme handling og fortælling, som giver programmet dets struktur. Det er en strategi, deltagerne bruger for at nå deres mål og vinde præmien, hvad de kun kan ved at danne par med en anden deltager. Deltagerne er drevet af narrativ og emotionel motivation inden for en fysisk ramme, der er medvirkende til, at Propps funktionsrækkefølge kan genkendes i programmerne.

Til parceremonien ser vi, hvordan værtinden Ibi udtaler, at Rasmus skal forlade hotellet, hvormed hun ekspliciterer det implicite i Camillas ytring om, at hun ikke vælger Rasmus. Ibi har kompetence til at ytre dette performativ, hvilket betyder, at det har status af handling, da ytringen er sat ind i den korrekte kontekst, som gør den gyldig og virksom. For at performativet skal være gyldigt, skal proceduren være anerkendt af de involverede, som hører og forstår disse ord og deres virkning. Proceduren skal desuden være efterfulgt efter de konventioner, der måtte gælde for den. Camillas manglende opfølgning af løftet til Rasmus viser, at hendes løfte hører ind under uvederhæftigheder, brud og bedrag<sup>155</sup>. Hvis en af de andre deltagere tilfældigt ytrede samme sætning i en anden kontekst, ville den være proceduralt mislykket og et fejlskud, da konteksten og det rituelle i parceremonien præcist foreskriver handlingsforløbet og omstændighederne, som deltagerne har indvilliget i<sup>156</sup>. Herunder faktorer som følelser, meninger og intentioner. Følelser betyder, at hvis et udsagn siges i korrekt kontekst, men hvor der er uoverensstemmelse mellem det sagte og det mente, er der tale om et uvederhæftigt udsagn, der ikke nødvendigvis er ugyldigt. Her er det emotionelle aspekt i talehandlingerne et af de afgørende parametre, hvilket stemmer overens med den sproglige forankring af forståelse og oplevelser, der

---

<sup>153</sup> Bruner, *Acts of Meaning*, p. 63

<sup>154</sup> Grice, *The Conception of Value*, p. 27

<sup>155</sup> Austin, *How to do Things with Words*, p. 39

<sup>156</sup> Bruner, *Making Stories* p. 45-47

udgår fra subjektet i fænomenologisk forstand. Dette gælder også for situationer, hvor meningen kan være modsat af det sagte. Det ser vi i eksemplet, da Camillas ytring er en løgn, fordi hun ved denne assertive sproghandling siger det modsatte til Rasmus af, hvad hun vil gøre. Intention peger igen tilbage på motivet bagved det sagte og henviser her til, at der ikke har været nogen intention om at honorere det aflagte løfte. Graden af kontekstfølsomhed henviser til Austins ærinde om at flytte sig fra et filosofisk normativt standpunkt om at ville klassificere udsagn ud fra sandhedsværdi eller faktisk indhold. Det henviser desuden til Propps handlingsfelter, hvor de syv aktører ligeledes er afhængige af ytringer for at udføre deres funktioner.

Deltagerne fortæller hinanden historier om sig selv ud fra hver deres synsvinkel og konstruerer et narrativt fællesskab. Hotellets fysiske rammer, som deltagerne befinder sig i, er en mikrosfære, hvor de kan forhandle mening gennem deres sociale praksis og kommunikation, behandle brud på den specifikke kulturelle kanon, som de dermed er medskabere af. Ved gennem samtale at bekræfte kanon, kan deltagerne styrke denne, forme deres sociale relationer og eksplicite overfor nye gæster på hotellet, hvad der er konsistent med den overordnede og konventionelle kanon. Dette danner en narrativ ramme for hvilken form for fortælling, der er mulighed for at tale sig ind i; sproglig rationalitet. Netop nødvendigheden i at fortolke sig frem til mening, som er indholdet af forskellige illokutionære ytringer, henviser til at der er en bestemt intention med denne, og at det ikke er muligt at blotlægge den rent logisk, men at det er nødvendigt at knytte sproget og kulturen sammen<sup>157</sup>. Derved opnås der sproglig og narratologisk organisation, hvilket kan ses i programmets struktur. Brugen af talehandlinger er komponenter til at skabe deltagernes sproglige rationalitet, hvor de som aktanter udfører funktioner i en rækkefølge, der er opbygget som et eventyr.

---

<sup>157</sup> Austin, How to do Things with Words, p. 8

For at deltagerne kan finde mening i deres handlinger, fortæller de hinanden historier om, hvad de ønsker, oplever og forestiller sig at gøre. Brugen af fortællinger har flere formål: At skabe et sympatetisk vejrlig<sup>158</sup> for deltageren selv, at affektregulere og at definere den normative ramme, hvor dette udfolder sig. I forhold til Propps funktionsrækkefølge, bliver delene af disse historier funktioner i rækkefølgen.<sup>159</sup> Forsøget på at skabe et sympatetisk vejrlig og en god samtalesituation ses, da Camilla og Rasmus tager afsked med hinanden efter parceremonien. De smiler begge og står tæt på hinanden, da de siger farvel. Her kan de som samtalepartnere opnå affektregulering, idet deres dialog fungerer som en udlægning af deres handlinger, der efterfølgende kan lagres i hukommelsen som en acceptabel version af hændelsen<sup>160</sup>. Indramningen er den narrative form; fortællingen, der gør dem i stand til lettere at erindre, hvad der skete, som narrativ snarere end som abstraktion<sup>161</sup>. Camilla og Rasmus taler deres handlinger ind i den kulturelle rationalitet, der er Paradise Hotel, og forsøger i afskedsøjeblikket at afbalancere det kanoiske brug; konflikten med kulturen.

## **8.6 Mytologier og visuelle strategier - program 6**

Ud over tale- og sproglige handlinger, bruges der visuelle strategier til at understrege disse og tilføje flere sansemæssige indtryk. Dette er medvirkende til at skabe en synergieffekt mellem det talte og det synlige, hvilket ses i dette afsnit, hvor fyrene skal dyste om, hvem der er den største latin lover.

Eventyrstrukturen på det talte plan, suppleres af visuelle myter, som Roland Barthes beskriver dem. Der er repetition af indholdet i forhold til talehandlinger og billedside. Nedenstående er en analyse af, hvordan myterne er med til at understøtte det narratologiske forløb bestående af selvfremstilling og sproglig italesættelse.

---

<sup>158</sup> Bruner, Acts of Meaning, p. 59

<sup>159</sup> Bruner, Acts of Meaning, p. 80

<sup>160</sup> Bruner, Acts of Meaning, p. 95

<sup>161</sup> James, The principles of psychology, p. 649-650, 653, 662, 670

Brugen af visuelt mytologisk materiale ses i den omfattende billedside af vand, der indgår som element i pool, jacuzzi, strand og når deltagerne går i bad. Det indtager en plads som rensende, livgivende og varsler forandring, da der flere gange ankommer nye deltagere ad vandvejen<sup>162</sup>. Her med henvisning til både Camillas magiske tilsynekomst i baderingen, i afsnit 11, og Liljes ditto via speedbåd i afsnit 17, hvor det mytiske indhold kan aflæses som en fremstilling, der konnoterer Venus fra græsk mytologi. Men da vand ligeledes kan konnotere død<sup>163</sup>, kan det pege på vands flygtige egenskaber som element, samt usikkerheden for deltagernes vedkommende<sup>164</sup>. En visuel myte, Barthes omtaler i forbindelse med vaskepulver som et element i hverdagslivet, der simpelthen står i stedet for renhed. Renheden og friskhed i vand som element, peger på en myte om ungdommelighed. Både for de unge mænd og kvinder er det vigtigt at have en glat og blank overflade<sup>165</sup>, som de nævner i programmerne.

Latin lover konkurrencen fremviser en myte gennem fyrene som tegn. Mytens udtryk er fyrene, som de fremstår efter deres valg af påklædning og iscenesættelse. Indholdet er de karakteristika og egenskaber, pigerne tillægger det at være en latin lover, som de afkoder det. Mens de vurderer fyrenes evner udi dans og romantisk veltalenhed; elocutio og pathos. Vurderingen af fyrene baseres på en fremvisning af naturalisering af betydning. At mytens indhold tages for givet, var for Barthes det kritisable ved den<sup>166</sup>. At indholdet tages for givet, er muligt på grund af mytens form og fremstilling. Her vil det problematiske forhold være, at der ikke sættes spørgsmålstejn ved det historiske og sociale immanente indhold i myten latino lover, men at meningen via formen, og dermed formidlingen, bliver en betydning, der er forklædt som naturligt tegn, som slutterm, i objektsproget, på trods af at det tilhører metasproget, hvor det er en begyndelsesterm. Betydningen af latin lover som

---

<sup>162</sup> Coupe, Myth, p. 4-5

<sup>163</sup> Coupe, Myth, p. 22-23

<sup>164</sup> Barthes, Mythologies, p. 62

<sup>165</sup> Barthes, Mythologies, p. 83-84

<sup>166</sup> Rose & Christiansen, Analyse af billedmedier, p. 77

en fyr, der er i besiddelse af charme i udseende og opførsel, som det bliver tydeligt i afsnittet, er et eksempel på en myte, hvis betydning er en naturalisering af indhold. Sprog og myte udvikles begge gennem kulturel praksis, selv om det er to systemer af betydning. I programmerne supplerer de hinandens betydning.

### **8.7 Det naturlige og det skjulte - program 17**

I dette afsnit ankommer der en ny deltager; Lilje. Præsentationen af hende gør det velegnet til at undersøge hendes fremstilling som myte.

Objektsproget er det sproglige plan, der tales og består af indhold, udtryk og tegn. I *Paradise Hotel* er det deltagernes indbyrdes samtale, der kunne omsættes til nedskreven tekst. Det visuelle objektsprog er programmerne og de objekter der vises, herunder deltagerne som levende tegn. I objektsproget kan deltagerne opfattes som værende sluttegnet, mens de i metasproget er begyndelsestegnet. Som myter i metasproget står de i stedet for en betydning, der kan udvikle sig som tegn i semiosis, hvor der sker en gradvis ændring af betydning i tegnet. En myte i *Paradise Hotel* kan være deltageren Lilje, hvis ankomst og udvikling, der fremstilles. I sin beskrivelse af Greta Garbos ansigt som myte og udtryk for typisk skønhed i menneskelig form, kan Liljes ydre opfattes som et eksempel på dette. Ansigter, der fremstiller selve formlen for skønhed, hvilket tages for givet som en naturlighed. I fremstillingen sker der en forskydning fra objektsproget til metasprog. Her bliver mytens indhold problematisk, fordi formen skjuler meningen.

*"Le visage de Garbo représente ce moment fragile, où le cinéma va extraire une beauté existentielle d'une beauté essentielle, où l'archétype va s'infléchir vers la fascination de figures périssables, où la claret des essences charnelles va faire place à une lyrique de la femme."* (Barthes 1957:71)

Kropsligheden, som sådan, er et gennemgående tema, såvel som motiv i alle eksemplerne. Et visuelt fokus, der er en integreret og vigtig del af reality-tv og den medierede form<sup>167</sup>. Som beskrevet, ses dette i program 1, hvor deltagerne først mødes og de unge kvinder optræder som modeller for fyrene. Det at have kroppen som udgangspunkt for både perception og refleksion ses i afsnit 17, hvor det fysiske bliver en motivationsfaktor for at opnå fysisk samvær og goder af sexuel karakter, ud fra hvilken deltagerne motiveres til at handle og lave aftaler. Ytringer er forbundet med fysisk motivation og strategier. Desuden har kropsligheden som motivationsfaktor den effekt at stabilisere og destabilisere. Som det ses i programmet, kan det fysiske samvær tilfredsstille kortsigtede behov og anvendes med det formål at knytte nogle bånd. I forhold til at destabilisere kan deltagerne stille spørgsmålstejn ved hinandens motiver efter at have indledt en fysisk relation, som efterfølgende afsluttes. Fysiske handlinger er således med til at afgøre om, deltagernes talehandlinger bliver vellykkede eller mislykkede.

Subjekterne forsøger ud fra deres fysiske realiteter at kombinere disse med et givent tema og udtrykke deres afkodning af ordets konnotationer gennem visuel repræsentation og ved at gøre brug af myter og visuelle koder. Der opereres med tre niveauer inden for en visuelt overleveret besked. Det første niveau er det sproglige og funktionelle. Det andet er det ikoniske og symbolske, mens det tredje udvikler betydning. De tre koder er strukturer, der kan operere niveauinddelt og simultant. I eksemplet er det første niveau det konkrete billede af deltagerne, herunder form og farve. Det andet er de myter og symboler, som deltageren på billedet gør brug af. Det viser deltagerens indtryk af ordet "diva" 's udtryk og de valg, der er truffet for at ramme denne repræsentation inden for en systemisk kode. Det tredje lag er til stede i den forstand, at deltagerne har anvendt deres konnotationer til at forme billedet, men dette er ikke ensbetydende med, at billedet er forsynet med et lag, der er

---

<sup>167</sup> Hjarvad, Det Selskabelige Samfund, p. 141,143

undtaget kode. De tre niveauer, eller lag, vidner om de lag, fænomenologien har fokus på, og som er de funktionelle, sproglige og symbolske/kreative dimensioner af menneskelige værensformer.

I *Paradise Hotel* er anvendelsen af mytologier med til at skabe strukturen, som den kendes fra eventyret. I begge genrer indgår forhold og fænomener, hvor betydning i form af tegn kan ses i de myter, der anvendes. Her understreges det naturlige i fremvisningen af kroppen med beklædning som et kunstigt element<sup>168</sup>. Ved at give det indtryk at forhold er naturlige, kan der opnås det resultat, at andre simpelthen vil antage det for at være sandt. Derved vil det komme til at indgå i kommunikation på linie med fakta. Via myter kan et budskab formidles, da det bliver underkodet som naturaliseringsstrategi. Det er med andre ord det situerede og selve fremstillingen, der er central.

Barthes opfatter myten som et semiotisk system af betydningsdannelse. Det ses i *Paradise Hotel* ved, at deltagerne indgår i en struktur, hvor de skaber betydning. Ved at indgå i denne bestemte sammenhæng, bliver de indtryk, udtryk og tegn; mytologier. Mytologier kobles til de genkendelige aktanter fra Greimas' aktantmodel, hvor de er med til at gøre persontyper og former for handling let genkendelige i en struktur, som her er funktionsrækkefølgen, hvor selve modellen åbner for muligheden for mytedannelse<sup>169</sup>. En rækkefølge, der for Propp var et definatorisk træk ved eventyret. I eksemplet anvendes mytologier til at sløre den semiotiske afkodning.

## 8.8 Opsamling af analyse og teoretiske overvejelser

Formalisten Vladimir Propp opstillede en rækkefølge af 31 funktioner, der kunne genfindes i eventyr. Derfra analyserede han sig frem til, at der var syv typer aktører, der havde hver deres handlefelt og position. Senere blev denne funktionsrækkefølge reduceret til 20 af lingvisten og semiotikeren Algirdas

---

<sup>168</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 85

<sup>169</sup> Greimas, *Sémantique structurale*, p. 243

Julien Greimas. Han modificerede desuden de syv typer aktører til seks og skabte aktantmodellen. Sprogteoretikeren John Austin kategoriserede verber efter deres formål og effekt, som værende enten gerninger eller beskrivelser. Dermed klarlagde han, hvordan sproget kunne skabe handling. Psykologen Jerome Bruners påstand var, at det er latent naturligt at organisere indtryk narrativt, hvilket er forbundet med tilegnelse af sprog. Derfra argumenterede han for, at det at fortælle er en naturlig del af selvets rationalisering af egne og andres handlinger. Roland Barthes' filosofiske tilgang til sprog og tegn fremgår af hans fremstilling af mytologier, som værende et tegn i en form, der kunne naturalisere betydning. Nævnte teorier blev anvendt til at analysere empirien *Paradise Hotel* med. Deltagerne anvendte talehandlinger til at påvirke hinanden. Ved brug af fortællinger distribuerede de deres selv, mens de søgte mening i hinandens handlinger. På billedsiden blev der anvendt myter til at fremstille historierne i *Paradise Hotel* for seerne. I analysen var der tilstrækkeligt med sammenfald i Propps funktionsrækkefølge til, at denne kan bruges som argument for, at strukturen er overvejende intakt. Desuden var der ligheder mellem deltagerne, og de aktører i eventyret, som Propp beskriver. Hvilket er baseret på en analyse af deltagerens handlinger i forhold til *dramatis personae* og modsætningsforholdet i deres handlingsfelter. Ligheder mellem *Paradise Hotel* og eventyret, blev bekræftet i analysen ved at anvende Greimas' aktantmodel. Den blev brugt som analytisk redskab til at vise, at der var ligheder mellem eventyret og reality-tv programmet, hvor aktanterne og deres handlingsfelter kunne genfindes. I analysen trådte forskelle og ligheder mellem de to genrer frem, hvilket ses i den reducerede funktionsrækkefølge, Greimas opstillede, og hvor afsnittene er ført ind i en oversigt<sup>170</sup>. Dette blev forklaret ved samfundsmæssige ændringer i medie- og teknologikompleksitet.

---

<sup>170</sup> Se bilag F – oversigt over programmer



Undersøgelsen har påvist, at eventyr og *Paradise Hotel* fra reality genren kan sammenlignes i struktur. I oversigten over de analyserede afsnit er der funktioner, der findes i alle afsnit, hvilket i oversigten er markeret med stjerner. Dette gælder en startposition med en mangel, et forløb med prøvelser, herunder rejse/færd indeholdende skurkestreger, hvor helten/heltinden afprøves/udvikles/lærer. Hvilket munder ud i en slutposition, hvor slutningen er en parallel til brylluppet og det halve kongerige; parceremoni og den halve million. Både eventyrstrukturen og den aristoteliske helhed genfindes i *Paradise Hotel*. Dette blev ligeledes påvist i den narratologiske opbygning og strukturelle inddeling i semantiske niveauer. Søgning efter mening motiverer helteskikkelser i eventyr og deltagerne i programmet, mens de fra deres perspektiv bruger talehandlinger og narrativitet til at agere i fastlagte handlingsfelter. Derfor kan funktioner fra rækkefølgen udelades, mens aktørerne er en konstant og forudsætning for de fællestræk, der er blevet trukket frem i analyserne.

Reality-tv er levende billeder med tilhørende lydside, hvilket ændrer på receptionssituationen, da seeren får de audiovisuelle dimensioner med. Andre forhold som påvirker strukturen og organiseringen af indholdet er kropslighed og affektioner, der blev medtaget i reality-hjulet; en analysemodel baseret på motivation. I de følgende afsnit vil der blive fremlagt et begreb til at forklare synlighed, som motivation for handling, perspektiveret til visualitet i samfundet, samt til sammenhængen mellem krop og sprog.

Strukturen i programmerne blev undersøgt komparativt med eventyret. Det viste ligheder mellem de to genrer. For at undersøge, hvad der kunne påvirke funktionsrækkefølgen og skabe handling, blev sproget og deltagernes ytringer undersøgt. Resultatet af dette var, at ytringer og narrativitet blev brugt af aktørerne i deres handlefelter. Anvendelsen af narrativitet hænger sammen med sproglig intention og social motivation. Da programmet formidles via et visuelt medie, blev brugen af myter undersøgt. Dette viste en sammenhæng

mellem struktur og sprog, fremstillet narrativt via en skærm og ved at bruge myter. Ifølge interviews med redaktører og producenter, arbejdes der ikke decideret på at reproducere denne rækkefølge, uanset at den faktisk genfindes i programmerne. Dette anses for overraskende, men tyder på, at fortællingens struktur kan være et grundlæggende organisationsprincip.

### 9.1 Meaoptikon – visuelt hegemoni

Dette begreb beskriver her det frivillige og udvidede skopiske regime, der er kendetegnende for reality-tv. Det er ikke en negativt defineret kontrolinstans som panoptikon, hvor den underliggende trussel om at blive set og overvåget har en restriktiv effekt på personers adfærd og oplevelse af frihed<sup>171</sup>.

Meaoptikon adskiller sig ved at være positivt defineret som et tilvalg af synlighed. Synlighed er med til at motivere i *Paradise Hotel* for at medvirke og blive fremvist og efterfølgende være synliggjort. I løbet af programmerne er deltagerens perspektiv udgangspunkt for deres syn og fortælling. I fænomenologisk forstand er subjektet udspringet for oplevelsen af verden og erfaringen af denne. Subjekterne; deltagerne, fremtræder i de medierede programmer for den anden; seere. Deltagerne indgår som subjekter i en situeret fremtræden, der er konstant. Der er et præ-refleksivt element, som består i den umiddelbare følelsesmæssige respons, der kan vises via meaoptikon. Deltagerne har ikke mulighed for at reflektere over oplevelserne på forhånd, men beskriver oplevelserne af sandhed fra hver deres betragterpositioner for hinanden<sup>172</sup>. Det overvågende element er i *Paradise Hotel* kameraer, der er opsat for at videregive synsoplevelsen.

Hvor formålet med panoptikon var at begrænse frihed og det personlige rum til at udfolde sig, er meaoptikons formål at opmuntre til udfoldelse. Her er det eksplicite synspotentiale, katalysator for at adfærdsregulere med det formål at tilskynde synliggørelsen af affektioner. Truslen og det farlige ligger derfor i *ikke*

---

<sup>171</sup> Merksens, *Magt og Medier*, p. 208

<sup>172</sup> Rose & Christiansen, *Analyse af billedmedier*, p. 188-189

at blive set. Derfor kan man opfatte meaoptikon som en nyt skopisk regime, hvor synlighed tillægges kvantitativ værdi. Dette kan henvise til et dialektisk forhold i samfundet, hvor synlighed kan have en selvforstærkende effekt samtidig med, at den kan gøre seere og modtagere visuelt immune.

Hvor panoptikon kunne anvendes til at afskrække med, kan meaoptikon tiltrække. Det er vigtigt at understrege, at virkemidlerne er ens, begge er immanent adfærdsregulerende, mens forskellen findes i den bagvedliggende intention og afgør, hvorvidt der er tale om straf eller belønning. Opsummering af karakteristika for ramme/struktur samt motivationsfaktorer, her opstillet som antiteser:

Panoptikon: Restriktivt	introvert	negativt	straf
Meaoptikon: Stimulator	ekstrovert	positivt	belønning

Det er intrikate strukturer, hvor konstruktionen og opstilling af rammerne er ressourcekrævende. Motivationen for at ændre opførsel i panoptikon er frygten for at blive overvåget, mens den i meaoptikon er visheden om at blive synliggjort, og lysten til dette der driver værket. Derfor beskrives modellen til analyse som et hjul, hvor en grundlæggende motivation er synlighed, der får det til at dreje. I panoptikon er motivationen at adfærdsregulere<sup>173</sup> og udøve selvcensur og restriktioner, hvilket er negativt defineret, mens det i meaoptikon er positivt defineret ved tilvalg, og det at blive synliggjort.

Kritikere af reality-tv vil kunne kritisere udformningen af optagelsessituationen som panoptikon, uagtet at deltagerne har samtykket i præmierne. Uden at tage stilling til eftervirkninger for deltagerne, er det tydeligt, at der er en dobbelthed til stede og til tider en leg med kameraerne. Meaoptikon har udviklet sig gennem reality-tv formatet for at imødekomme et stigende behov

---

<sup>173</sup> Merkelsen, Magt og Medier, p. 222-224

for nærhed og fremvisning af emotioner gennem fjernsynsskærmen, samt en øget interesse for intimitet. Det dialektiske forhold mellem distance og emotioner er muliggjort af mediet, hvilket tyder på en tillagt værdi i synlighed som sådan.

*"Det paradoksale er, at medierne samtidig bringer intimiteten på afstand, idet de holder kroppen ud til beskuelse og vurdering. Medierne bruger fjernsanserne, syn og høreelse, til at fokusere på kroppen, men netop derved bliver oplevelseskvaliteten forskudt i forhold til virkelighedens intimitet."*(Hjarvad 2005: 144)

Dette kan ses i et større samfundsmæssigt perspektiv, hvor det at fortælle historier og at narrativisere også mindre og banale handlingsforløb, er blevet en integreret del af arbejdslivet og privatsfæren. En tendens, der går igen i mediebilledet, hvor der er en stigning i at fortælle historier især med en personlig vinkel. Meaoptikon ikke er et udtryk for en negativ normativ holdning, der vil fordømme reality-tv, men er et begreb, der deskriptivt forholder sig til, hvordan individets fundament og udgangspunkt kan motivere og være katalysator for handling. Begrebet afspejler subjektets ønske om øget synlighed i et samfund, der opererer med et stigende antal flader med visuelle budskaber og skærme. Panoptikon blev skabt for at strukturen kunne påvirke individet. Meaoptikon er også en struktur, men tager sit udgangspunkt i den sanselige virkelighed, som individet oplever og med individets følelsesliv og subjektivitet som fikspunkt. Forskellen består i, at meaoptikon er en struktur, der organiserer handling ud fra en motivation om øget synlighed. Det viser to former for adfærdsregulering og udvikling i samfundet, som eksisterer parallelt. Panoptikon kan beskrives som polyvalent, da det er den bagvedliggende ideologi, der konstituerer brugen af rammerne og afgør om, det er en mekanisme til at udøve magt eller har andet sigte, da den ifølge

Foucault kan integreres i forskellige funktioner<sup>174</sup>. En struktur, et stykke mekanik eller en form for teknologi<sup>175</sup> kan kun siges at være determineret til destruktive formål alt efter, hvor man befinder sig i forhold til det ideologiske sigte, der må ligge bagved en given anvendelse. Dette var Jeremy Benthams udgangspunkt for at tegne og skabe konstruktionen. Om det er muligt at have et objekt, skabt af menneskehånd, der er neutralt i sine affordances og biases<sup>176</sup>, må dog stadig blive genstand for diskussion.

Arven fra panoptikon ses i programmerne som overvågningen, den konkrete tilstedeværelse af kameraer og mikroporte til at transmittere billede og lyd. I *Paradise Hotel* er det en straf at blive udelukket fra fællesskabet, der er konstitueret af synlighed. Her ses den binære modsætning mellem usynlighed/synlighed, hvilket bliver mere tydeligt i det stigende antal af og forbrug af medier<sup>177</sup>. En indviklet struktur, der er med til at øge kompleksiteten i samfundet<sup>178</sup>. Den tabte synlighed er her straffen, i form af udelukkelse fra synlighed og fællesskab, hvilket taler for, at den panoptiske ramme virkelig er polyvalent. Ønsket om at bibeholde sin status af synlighed påvirker sproglige og fysiske handlinger, hvilket kommer til udtryk gennem brugen af talehandlinger og narrativitet, men også gennem forsøget på at fastholde værdien af at være synlig og interessen fra omverden efter programmet<sup>179</sup>. Deltagerne har ydet en aktiv indsats for at være med i programmet, hvilket underbygger en antagelse om, at synlighed tillægges værdi. I hjulet, der blev udarbejdet til analyse af *Paradise Hotel*, kan meanoptikon indgå som motiverende faktor. Dette bekræftes af producenter og redaktører, der omtaler synligheden som en af de primære motivationsfaktorer for at melde sig til programmet<sup>180</sup>.

---

<sup>174</sup> Foucault, *Overvågning og Straf* p. 223

<sup>175</sup> Foucault, *Overvågning og Straf*, p. 239, 242

<sup>176</sup> Finnemann, *Internettet i mediehistorisk perspektiv*, p. 86

<sup>177</sup> Hjarvad, *Det Selskabelige Samfund*, p. 154

<sup>178</sup> Hjarvad, *Det Selskabelige Samfund*, p. 160

<sup>179</sup> Se bilag C og D – interviews med redaktører og producenter

<sup>180</sup> Se bilag C og D – interviews med redaktører og producenter

Eventyret har ikke en panoptisk eller meaoptisk dimension, mens den findes i reality-tv, hvor det visuelle er et bærende element. Det fremhæves derfor her som en af forskellene på de to genrer, da det visuelle ikke behandles særskilt hverken hos Propp eller Greimas, hvor begges teori er baseret på tekst. Det synlige aspekt er medtaget i denne undersøgelse som perspektiv, da det peger på motivation og intention for brugen af sprog og talehandlinger. Dikotomien mellem pan- og meaoptikon kan opfattes som en forudsætning for, at reality-tv har udviklet sig som fænomen, og i strukturel forstand kan opfattes som en nutidig version af eventyret. Meaoptikon kan ses som en motivationsfaktor i samfundet, hvor der er social og symbolsk værdi i at blive fremvist. Det kan opfattes som et strukturelt udtryk, der sammen med tendenser i samfundet peger på, at synlighed tillægges stor værdi og er med til at organisere handlinger.

## 9.2 Skuespilsamfundet – den visuelle værdi

Genre- og stilmæssigt er reality-tv et nyere fænomen. Som genre kan reality-tv opfattes som narrative fremstillinger af menneskes distribuerede selv. En fortællermæssig stil, der gør brug af øget refleksion, kollektive myter og historier fra mediers multisemiotiske platforme. Det er en udvikling, der kan ses i sammenhæng med Guy Debords situationistiske beskrivelse af *La société du spectacle*. Her beskriver han, hvordan objekter træder i stedet for subjekter i samfundet<sup>181</sup>. Det er et kritisk perspektiv på, at samfundet i stigende grad er organiseret omkring økonomiske kredsløb og determineret af kapital<sup>182</sup>. En konsekvens af dette er, at mennesket antager karakter af varer, som bliver stedfortrædere for mennesker<sup>183</sup>. Flere passager udtrykker Debords kritiske opfattelse af samfundet, men i forhold til denne opgave, henvises der til

---

<sup>181</sup> Debord, *La société du spectacle*, p. 41

<sup>182</sup> Debord, *La société du spectacle*, p. 32, 34-35

<sup>183</sup> Debord, *La société du spectacle*, p. 9

følgende definition, der er koncentreret omkring social kontakt medieret via det visuelle:

*"Le spectacle n'est pas un ensemble d'images, mais un rapport social entre des personnes, médiatisé par des images."* (Debord 1967:10)

Synlighed kan ligeledes opfattes som en organisationsform, der er afgørende for samfundet. Skuespilsamfundet, som Debord beskriver, indeholder flere elementer, der er relevante for *Paradise Hotel*, forstået som moderne og medieret eventyr. Der er synlighed; billeder, i form af det visuelle medie<sup>184</sup>, der er bærer af betydning, og som netop fremstiller sociale, interpersonelle mekanismer. Uden at tage stilling til det ideologiprogram, der præsenteres, kan der argumenteres for, at en organisationsform i skuespilsamfundet er synlighed, som positiv værdi. En opfattelse af synlighed som motivation for at deltage og blive synliggjort i denne fremstillingsform, blev præsenteret i afsnittet om meaoptikon. Værdien af at være synlig, problematiseret i forhold til medieforbrug og form, beskriver Debord således:

*"Si le spectacle, pris sous l'aspect restreint des "moyens de communication de masse", qui sont sa manifestation superficielle la plus écrasante, peut paraître envahir la société comme une simple instrumentation, celle-ci n'est en fait rien de neutre, mais l'instrumentation même qui convient à son auto-mouvement total."* (Debord 1967:19)

Dermed bliver det klart, at det ikke kun er indhold, men også form, der er under kritik. Hvor Barthes kritiserede myten, som en form til at naturalisere betydning, mener Debord at både udtryk og indhold er problematiske. I forhold til *Paradise Hotel* kunne kritikere, erklære sig enige med Debord og tage afstand fra fremstillingsmodus; teknologi og medie, samt indhold. Reality-tv er

---

<sup>184</sup> Finnemann, Internettet i mediehistorisk perspektiv, p. 109-112

et fænomen, baseret på visualitet. Potentialiet i at blive synliggjort; set og dermed kendt, kan motivere til at melde sig som deltager<sup>185</sup>. Synlighed, som passiv reception, er en del af motivationen for at se programmet. Deltagerne bliver synlige for seerne via den levende billedtransmission, og deres gøren og laden efter programmerne kan ofte følges i tabloidpressen. Visuel understøttelse, som formidling og organisationsform kan motivere til at være aktivt deltagende i et program og til passivt at se det. Eventyret tillægger ikke denne dimension en tilsvarende afgørende betydning, selv om det i analysen blev påvist, at der var vægtige strukturelle og narratologiske sammenfald. Eventyrets skabelon har fået en synlig dimension.

Principper om fremmedgørelse i samfundet gennem en forskydning fra levende subjekter til objekter, kan vise et dystopisk aspekt af reality-tv som moderne eventyr genre<sup>186</sup>. Forstået således, at aktørerne let kan erstattes og skiftes ud. Som Propp slog fast, var det afgørende aktørernes handlinger og funktioner. I *Paradise Hotel* har det implikationer for deltagerne, da der er tale om levende subjekter og reelle konsekvenser, som Hjarvad definerer reality-tv. Debord argumenterer for, at det er kapital, der er det overordnede og styrende princip i skuespilsamfundet, hvor individet er blevet tingsliggjort. Som parallel til det, kan synlighed som kapital siges at være organisationsprincippet for reality-tv. Antager man denne betragterposition, kan deltagere og seere betegnes som objekter; varer i et kredsløb, der formidles af medieindustrien. Seere er som konsumenter med til at drive dette kredsløb. Hvis Debord har ret i følgende udsagn, kan det være med til at forklare, hvorfor *Paradise Hotel* tiltrækker et publikum. Nedenstående citat er med til at understrege, at synlighed er en betydningsfuld faktor i samfundet og i medielandskabet.

---

<sup>185</sup> Se bilag C og D – interviews med redaktører og producenter

<sup>186</sup> Debord, *La société du spectacle*, p. 57-58



*"Le spectacle se présente comme une énorme positivité indiscutable et inaccessible. Il ne dit rien de plus que "ce qui apparaît est bon, ce qui est bon apparaît.""* (Debord 1967:13-14)

I skuespilsamfundet, bliver konsekvensen af diversitet og polarisering, at fælles myter og meta-narrativer går tabt<sup>187</sup>. Kulturens og kunstens fælles sprog, der har forenet mennesker, mistes i skinfremstillinger og som repræsentationer<sup>188</sup>. *Paradise Hotel* fortæller netop historier, der er genkendelige i struktur og opbygning, hvilket blev påvist i analysen. Derfor kan programmerne ses som et fænomen, der benytter sig af synlighed som kapital og organisationsform. Det kan samtidig siges at have fundet en form, der formår at forene brede kulturelle komponenter i samfundet til at skabe fortællinger. Disse kan tjene det formål at skabe mening i handling, som Bruner beskriver det, og være en relevant del af at italesætte kanonbrud i et kulturelt fællesskab. Herfra kan der forhandles om sociale normer og værdiækvivalens. Strukturen kan bruges til at formidle narrativer i en global samfundsorden, hvor metanarrativer er til diskussion og konstruktion, snarere end de er givne. Synlighed er et træk, der adskiller denne genre fra eventyret, men kan forstærke det sanssemæssige indtryk. Eventyrets struktur og fortællermæssige kvaliteter anvendes til at organisere indholdet. Visuelt understøtter myter handlingen. Hvor Debord beskriver et samfund, i hvilket subjektet bliver gjort til objekt, kunne et andet perspektiv være, at synlighed i skuespilsamfundet er med til at fremvise narrativer, der netop støtter kulturelle og sociale fællesskaber ved at bruge eventyrets struktur. Ved at tage udgangspunkt i to mangler; partner og penge, der er relevante for deltagere og seere, kan synlighed forstået som kapital blive værdiskabende på et andet plan. Synlighed kan producere kulturelle produkter om social praksis med bred appel; et form for eventyr med et visuelt udtryk.

---

<sup>187</sup> Debord, *La société du spectacle*, p. 152

<sup>188</sup> Debord, *La société du spectacle*, p. 153

#### 9.4 Simulacrum - at se det er at tro

Et perspektiv fra Jean Baudrillard er, hvordan simulation er forskellige grader af repræsentation<sup>189</sup>. I forbindelse med *Paradise Hotel* er det relevant i forhold til, hvordan og hvorfor repræsentationer tager sig ud. Fokus er ikke på, hvad der er objektivt virkeligt, men hvordan fænomener fremtræder, opfattes og italesættes. Deltagerne befinder sig i en afgrænset rationalitet, hvor behandlede, redigerede dele af den transmitteres via et medie til seerne. Eventyr og dette program gør brug af spændingsfeltet mellem det virkelige og det uvirkelige<sup>190</sup>. Magiske og uvirkelige elementer anvendes til at fremstille det dagligdags og det virkelige. Et forhold, der henviser til billedet som løsrevet fra mening; som delvist arbitrært motiveret tegn. Barthes beskrev myten som et tegn, der naturaliserede mening, hvilket peger på en forståelse af billedet, der befinder sig mellem Baudrillards anden og tredje grad<sup>191</sup>. Baudrillard beskriver her billedet, som et tegn, hvor indholdet i fire stigende grader løsrives fra udtrykket:

*"Elle est le reflet d'une réalité profonde*

*Elle masque et dénature une réalité profonde*

*Elle masque l'absence de réalité profonde*

*Elle est sans rapport à quelque réalité que ce soit:*

*Elle est son propre simulacre pur."* (Baudrillard 1981:17)

Billedsiden af *Paradise Hotel* kan beskrives som oscillerende mellem anden og tredje grad af simulation i billedets udvikling. Skellet mellem anden og tredje grad er samtidig springet fra simulation til simulakrum. Den grundlæggende præmis er medieret via signal, skærm og er redigeret. Det ses i farver og klipping i programmerne. Derfor er det en forklædning og fremstilling af en

---

<sup>189</sup> Baudrillard, *Simulacres et simulation*, p. 17

<sup>190</sup> Rose & Christiansen, *Analyse af billedmedier*, p. 195, 202

<sup>191</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 15

virkelighed, som angiver anden grad af simulakrum. Tredje grad af simulakrum er kendetegnet ved, at billedet slører fraværet af virkelighed. I programmerne angår det de billeder, der når seerne. Her kan der stilles spørgsmålstejn ved, om den kunstigt skabte præmis gør, at der ikke kan tales om en virkelighed, men kun om fraværet af en fundamental realitet. Det er ikke fjerde grad af simulakrum, da billederne har bibeholdt en relation til virkeligheden. Fjerde grad angiver et billede, hvor indhold og udtryk er fuldstændigt løsrevet fra hinanden, og hvor et kunstigt fænomen repræsenterer et kunstigt fænomen med en arbitrær forbindelse mellem tegn og referent.

I *Paradise Hotel* skabes der et dramatisk spændingsfelt mellem det virkelige og det uvirkelige. Dette forudsætter en grundlæggende virkelighed som resonansbund. Ved at veksle mellem virkelige og uvirkelige billeder som eksempelvis fremstillingen af en ung mand, som en ung kvinde, fremstilles der samtidig et visuelt kanon-brud. For at blive integreret narrativt i *Paradise Hotel* skal deltagerne, for at finde mening i dette, tale bruddet ind i deres fortælling, hvor det indrammes skematisk. Myter, som Barthes definerer dem, er en naturalisering af mening. *Paradise Hotel* bruger myter som en del af en fingeret virkelighed, hvor der sker en forskydning af billedets betydning og fremstilling<sup>192</sup>. Dette ses i Barthes' valg af eksempler, hvor den visuelle repræsentation kædes sammen med konventioner. Han fremhæver desuden heltetyper, prøvelser og brylluppet<sup>193</sup> som naturaliserede, hvilket understreger den betydning eventyrets form har haft i tegnsystemer og kulturelle fællesskaber. Her spiller myten på forholdet mellem realitet og oplevelse<sup>194</sup>. Det fører hen til, at repræsentationen af virkeligheden kan opfattes som ligeså værdifuld som virkeligheden<sup>195</sup>. Deltagernes og seernes perspektiv, uanset hvor forskellige de måtte fremstå, kan opleves lige virkelige som simulation og simulakrum. For Baudrillard vil fjerde grad af simulakrum betyde, at det ikke

---

<sup>192</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 174

<sup>193</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 47, 68, 94-95

<sup>194</sup> Barthes, *Mythologies*, p. 72-73

<sup>195</sup> Baudrillard, *Simulacres et simulation*, p. 61

giver mening at tale om virkelighed, da al virkelighed vil være konstrueret og referere til kunstige fænomener. Så arbitrært er relationen mellem indhold og udtryk ikke i den visuelle repræsentation af *Paradise Hotel*. Et fremtidigt udviklingsperspektiv for reality-genren kunne være at øge afstanden mellem det virkelige og uvirkelige. Programmerne brugte myter og producerede fotografier til at fremvise de unge mænd og kvinder som latin lovers og divaer. Hele programrækken fremviser dele af en virkelighed, der er delvist virkelig, og hvis overordnede princip er en kunstigt opstillet ramme. I takt med medieudviklingen, kunne genren udvikle sig sideløbende, da strukturen i programmet bliver mere velkendt og konventionel for seere, kan der via billedsprogligt simulakrum skabes kanonbrud på fortællingen.

Debord argumenterer for, at forbrugersamfundet er en strategi for at udøve kontrol, mens Baudrillard opfatter det som et middel til at passificere ved en overflod af varer, hvilket vanskeliggør selektion<sup>196</sup>. Dette anser han også for at gælde medieudbuddet<sup>197</sup>. Indflydelsen af medier på form og mening, mener Baudrillard har følgende effekt:

*"Ainsi les media sont effecteurs non pas de la socialisation, mais juste à l'inverse de l'implosion du social dans les masses."* (Baudrillard 1981:125)

Dette kan kobles til pan- og meaoptikon. Baudrillard angiver tv´et som enden på panoptikon, da tv´et vender blikket om. En tendens, som meaoptikon angav med udgangspunkt i jeg´ets ønske om at blive synliggjort. Baudrillard mener, at tv udvisker det faste perspektiv, men meaoptikon er baseret på, at ét perspektiv, herunder kartesiansk perspektivism<sup>198</sup>, har værdi og at tv-mediet ikke udraderer mening, men ændrer repræsentationen og fremstillingsformen. Meaoptikon beskriver en strukturel ramme, hvor

---

<sup>196</sup> Baudrillard, *Simulacres et simulation*, p. 115-118

<sup>197</sup> Baudrillard, *Simulacres et simulation*, p. 126

<sup>198</sup> Finnemann, *Internettet I mediehistorisk perspektiv*, p. 114, 279

motivation er synlighed som tilvalg. Inden for denne ramme kan der produceres et program som *Paradise Hotel*. Gennem tv´et når det seerne, hvor Baudrillard vil argumentere for, at meningen er fraværende<sup>199</sup>. Et modargument kunne være, at perspektivet er mangfoldiggjort, men at mening kan videregives i denne form, hvor seere selekterer i denne mening, ud fra det perspektiv de anlægger.

I *Paradise Hotel* er synlighed en del af programmerne og med til at motivere deltagere og seere. Det kan ses i tendenser i samfundet, hvor det at blive set, kan opfattes som værdifuldt. Dette blev beskrevet i afsnittet om meaoptikon og i skuespilsamfundet, hvor synlighed kan beskrives som en form for kapital. Visualiteten i programmet bruger myter og spændingsfeltet mellem det virkelige og det uvirkelige i sin fremstilling af fortælling, hvor eventyrets struktur er delvist intakt.

## 9.5 Semiosis – krop og sprog

En gren af semiotikken beskæftiger sig med, hvordan en triadisk udvikling er medbestemmende i mennesket som selvorganiserende, og derfor udvikler sig som et semiotisk tegn. Det er modsat tankerne fra Descartes om dualisme, hvor det åndelige var adskilt fra det materielle<sup>200</sup>. Denne anskuelse af menneskelig udvikling benævnes biosemiotik og anlægger det perspektiv, at liv formes af decentralt styrede processer, der arbejder i en performativ evolution ud fra samme principper som Charles Sanders Peirces metafysik<sup>201</sup>. Hans udlægning af vane i naturen bruges her til at forklare geologisk og biologisk udvikling. Biosemiotikken anvender dynamikken i det tredelte tegn som model for migrationsmønstre, sværmteori og menneskelig udvikling<sup>202</sup>. Menneskelig og biologisk udvikling forstået på den måde, at biosemiotikken tilbyder en forklaring på, hvordan udvikling finder sted som autopoiesis i

---

<sup>199</sup> Baudrillard, *Simulacres et simulation*, p. 50-52

<sup>200</sup> Hoffmeyer, *En snegl på vejen*, p. 133-135

<sup>201</sup> Hoffmeyer, *En snegl på vejen*, p. 46-48

<sup>202</sup> Hoffmeyer, *En snegl på vejen*, p. 173, 179

kroppen som selvrefererende system<sup>203</sup>. Tegnet er her at forstå som kroppens mindstedele, der reproducerer sig i semiosis og giver mulighed for at uforudsete forbindelser kan skabes i dette system. Implicit i denne model er derfor et element af kreativitet og spontanitet; kaos-teori<sup>204</sup>.

Uforudsigeligheden er et udviklingsmæssigt potentiale, der optræder i sprogbrug såvel som i biologi. Sprogets udvikling kan dermed opfattes som en naturlig del af biologisk evolution. En dynamik mellem krop, miljø og bevidsthed. Samspillet mellem de tre modaliteter betød, at deltagerne perciperede fysisk i de situationer, de befandt sig i, mens de brugte højtænkende refleksion rettet mod kamera og seere; performativ sprogbrug i praksis.

Et biosemiotisk standpunkt er, at kroppens udvikling kan beskrives med semiotiske termer, som tredelt størrelse, der formes og ændres i miljø; in situ og in vivo gennem performativitet. Ved at forklare biologisk evolution på denne måde, kan sprogbrug og udvikling gennem brug, som tegnsystem, knyttes til kroppen. Biosemiotikken, som perspektiv, opstiller en forklaring på, hvor tæt krop og sprog er forbundet. Dette kan ses i sammenhæng med, hvordan sprogs udviklingspotentiale er forbundet med kulturel praksis, samt begges forankring i kroppen som basal sproglig forudsætning. I *Paradise Hotel* sker den sproglige udvikling ved, at deltagerne efterligner hinandens sprogbrug, samt reagerer fysisk på hinandens talehandlinger. Derfor blev kropslighed medtaget i hjulet til analyse, da kroppen er en forudsætning for sprog, såvel som den reagerer på konsekvenserne af talehandlinger ved tårer, rødmen eller fysisk ubehag.

*"For I think that it is the requirement of using culture as a necessary form of coping that forces man to master language. Language is the means for*

---

<sup>203</sup> Hoffmeyer, En snegl på vejen, p. 99-105

<sup>204</sup> Hoffmeyer, En snegl på vejen, p. 64

*interpreting and regulating the culture. The interpreting and negotiating start the moment the infant enter the human scene.” (Bruner 1983:24)*

Som refereret i tidligere afsnit, argumenterer Bruner for, at det er søgning efter mening i handling, der er motivation for at fortælle og for at forstå andres fortællinger<sup>205</sup>. Ved at indgå i kulturel praksis, udvikles kognitive, sproglige kompetencer fra at være in vitro til at være in vivo og in situ<sup>206</sup>. I analysen af *Paradise Hotel*, blev det klart, at deltagerne brugte fortællinger til at distribuere deres selv til hinanden og til seerne. Til dette brugte de både tale- og kropslige handlinger som strategier for at nå deres mål. Når dette slog fejl og talehandlingerne mislykkedes, fik frustrationerne fysisk udtryk. Ud over simpelt kropssprog, er der kognitive og fysiologiske årsager til, at sproglig interaktion former sig, som den gør.

*“Undoubtedly, there is something in the human genome that predisposes human beings to interact with each other communicatively in just this way – although again, it is not our project to separate the innate from the aquired, the natural from the cultural.” (Bruner 1983:120)*

Hvis grammatiske færdigheder er på plads, men vækkes i kulturel interaktion, kan det være med til at forklare, hvorfor deltagerne handler som de gør<sup>207</sup>. Den kulturelle ramme, der er opstillet for dem, samt prædispositionen for at narrativisere, giver en struktur, der er lig med eventyrets opbygning. På trods af adskillelsen i tid og rum, kan der argumenteres for, at menneskets sproglige kompetence og søgning efter mening, har fundet en form i eventyret. Denne form er tilpasningsdygtig, uafhængig af fremstillingsform og medie, hvilket kunne tyde på, at den vil kunne opleve flere renæssancer.

---

<sup>205</sup> Bruner, *Child's Talk*, p. 124-125

<sup>206</sup> Bruner, *Child's Talk*, p. 33

<sup>207</sup> Bruner, *Child's Talk*, 119

*”Netop fordi vi tænker med vores krop, må bevidstheden (og sproget) være narrativt. Den kropslige aktivitet, den elementære handling, ligger ved roden til vores intelligens og vores bevidsthed.”* (Hoffmeyer 2002:172-173)

Kroppen som uforudsigeligt element i verden, kan sammenlignes med det forhold, Merleau-Ponty omtaler, hvor kroppen opfattes både som kreativt og værende udgangspunkt for erkendelse<sup>208</sup>. Således sammentænkes prærefleksiv erkendelse med kroppen, som igen kædes sammen med sproglig tilegnelse. Selve sprogets betydning bliver dermed ikke kun et resultat af fysisk gestus eller udtale, men af transcendent udvikling<sup>209</sup>. Udvikling gennem en bestemt kulturel praksis, som *Paradise Hotel* og denne form for fortælling.

Kroppens vigtige placering i forhold til sprog, tale og udtryk kan ses i *Paradise Hotel*. Med krop og sprog påvirker deltagerne strukturen. Sproget er forankret i kroppen som medium for at formidle verbalt og visuelt, hvilket gælder for deltagerne indbyrdes og for publikum. Det øgede fokus på den sete krop i samfundet kan ses som en katalysator for handling i reality-tv. Det viser sig som motivation for deltagerne, der medvirker i kraft af en aktiv indsats. Sproget findes i kroppen, hvor en parathed til at søge mening, motiverer mennesket til at narrativisere. I det senmoderne samfund, hvor teknologi har skabt stigende mediekompleksitet, kan strukturen fra eventyret genfindes i reality-tv genren, påvist her ved *Paradise Hotel*. I dette program brugte deltagerne krop og sprog og skabte fortællinger til hinanden og til seerne. Motiveret og organiseret af et ønske om at finde mening i handling, samt det at blive synliggjort.

## **10.1 Konklusion**

Undersøgelsen har vist, hvordan den klassiske eventyrstruktur kan genfindes i *Paradise Hotel*. Der var strukturelle ligheder mellem funktionsrækkefølge og

---

<sup>208</sup> Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, p. 165-166

<sup>209</sup> Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, p. 227-229



programmer, samt typegenkendelighed mellem aktanter og deltagere. Analysen viste, hvordan talehandlinger organiserede og formede begivenheder. Ved at bruge sproglige handlinger påvirkede deltagerne hinanden og skabte fortællinger, som indgik i den overordnede struktur. De anvendte en narrativ fremstillingsform til at distribuere deres selv og italesætte rationaliteten, som de oplevede den. Deltagerne organiserede deres perspektivafhængige sanseindtryk i et konstrueret socialt fællesskab, hvor synlighed var et fremtrædende element. *Paradise Hotel* kan derfor ses som et aftryk af eventyrstrukturen, der er tilføjet en visuel dimension. Et aftryk, der således påviser strukturen som slidstærk.

I reality genren kan ønsket om synlighed være med til at skabe begivenheder. Derfor blev synlighed medtaget i begrebet meaoptikon, som strukturelt perspektiv. Intention, motivation og resultater for seere og deltagere kan undersøges med det hjul, der blev opstillet til fremtidig analyse, hvor den tilpassede aktantmodel ligeledes kan bidrage. I samfundet kan visualitet opfattes som symbolsk kapital og være katalysator for dette hjul. Genren vil derfor kunne anvende motivation om at blive set samt spændingsfeltet mellem virkelighed og repræsentationer gennem myter.

Den semiotiske sammenhæng mellem krop og sprog betyder, at begge indeholder et udviklingspotentiale, der aktiveres i kulturel praksis. En parathed til at søge mening i handling og danne fortællinger er afgørende for, hvordan sprog indlæres og anvendes. Prædispositionen for at fortælle tyder på, at der er en triadisk sammenhæng mellem sprog, krop og narrativitet. Årsagen til at eventyret tiltaler mennesket kan derfor være, at det ligger latent i os.

## Litteratur

**Aristoteles**

*Poetikken*

2004 DET lille FORLAG

O. af Henningsen, Niels

**Arndt, Hans**

*Talehandlinger – og anden sprogbrug*

2007 Forfatteren og Daneklærerforeningens Forlag A/S

**Austin, John Langshaw**

*How to do Things with Words*

1976 Oxford University Press

**Barthes, Roland**

*Recherches sémiologiques I´analyse structurale du récit*

1966 nr. 8 I Communications Seuil

École pratique des hautes études – centre d´études des communications de masse

**Barthes, Roland**

*Mythologies*

1970 Éditions du Seuil

**Baudrillard, Jean**

*Simulacres et simulation*

1981 Editions Galilée

**Bruner, Jerome**

*Making Stories – Law, Litterature, Life*

2002 Harvard University Press

**Bruner, Jerome**

*Child´s Talk – Learning to Use Language*

1983 W.W. Norton & Company

**Bruner, Jerome**

*Acts of Meaning*

1990 Harvard University Press

**Coupe, Laurence**

*Myth - The new Critical Idiom*

1997 Routledge

**Debord, Guy**

*La société du spectacle*

1967 Buchet/Chastel, Paris

**Dinesen, Anne Marie**

*Grundbog i semiotik*

1994 Akademisk Forlag A/S

**Finnemann, Niels Ole**

*Internettet i mediehistorisk perspektiv*

2005 Forlaget Samfundslitteratur

**Foucault, Michel**

*Overvågning og straf – fængslets fødsel*

O. af Jacobsen, Chrom Mogens

2002 DET lille FORLAG

**Greimas, Algirdas Julien**

*Sémantique structurale recherche de méthode*

1966 Librairie Larousse

**Greimas, Algirdas Julien & Courtes, Joseph**

*Semiotik - Sprogteoretisk ordbog*

O. og red. af Brandt, Per Aage & Davidsen, Ole

1988 Aarhus Universitetsforlag

**Grice, Paul**

*The Conception of Value*

1991 Clarendon Press Oxford

**Grodal, Torben Kragh og Madsen, Peter (red.)**

*Tekststrukturer – en indføring i tematisk og narratologisk tekstanalyse*

1974 Borgens Forlag

**Henriksen, Carol**

*Modeller for kommunikation og public relations*

2001 Roskilde Universitetsforlag

**Hjarvad, Stig**

*Det selskabelige samfund*

*Essays om medier mellem mennesker*

2005 Forlaget Samfundslitteratur

**Hoffmeyer**, Jesper

*En snegl på vejen – betydningens naturhistorie*

1993 Rosinante

**James**, William

*The principles of psychology volume one*

1950 Dover Publications, Inc.

**Jensen**, Anders Fogh & **Hansen**, Rasmus Svarre

*Magtens Katrografi – Foucault og Bourdieu*

2006 Unge Pædagoger

**Jerslev**, Anne

*Vi ses på tv – medier og intimitet*

2004 Gyldendal

**Keane**, John

*Structural Transformation of the Public Sphere*

*in Digital Democracy: Issues of Theory and Practice*

Red. Hacker, Kenneth L. & Dijk, Jan van

**Kvale**, Steinar

*En introduktion til det kvalitative forskningsinterview*

1997 Hans Reitzels Forlag A/S

O. af Nake, Bjørn

**Merkelsen**, Henrik

*Magt og medier – en introduktion*

2007 Forlaget Samfundslitteratur

**Merleau-Ponty**, Maurice

*Phénoménologie de la perception*

1995 Éditions Gallimard

**Propp**, Vladimir

*Morphology of the folktale*

1968 University of Texas Press, Austin & London

O. og red. af Wagner, A. Louis

**Propp**, Vladimir

*Theory and history of folklore*

1984 Manchester University Press

O. Martin, Ariadna Y & Martin, Richard P. Red. Liberman, Anatoly

**Rose, Gitte & Christiansen, Hans-Christiansen** (red.)  
*Analyse af billedmedier – en introduktion*  
2006 Forlaget Samfundslitteratur

**Searle, John R.**  
*Consciousness and Language*  
2002 Cambridge University Press

**Searle, John R.**  
*Expression and Meaning - Studies in the Theory of Speech Acts*  
1979 Cambridge University Press

**Thau, Carsten** (red.)  
*Filosofi & Arkitektur i det 20. århundrede*  
2006 Kunstakademiets Arkitektskole

**Thobo-Carlsen, John**  
*Litteraturen – Kroppen – Masken*  
*Til en læsningens semiotik*  
1999 Odense Universitetsforlag

## Websites

Figur 1  
<http://www.eventyranalyse.dk/Eventyrets%20aktantmodel.htm>  
Set den 11. august 2008

Bilag B – om Paradise Hotel  
<http://www.tv3.dk/content/blogcategory/1197/1203/>  
Set den 11. august 2008

## Paradise Hotel – om konceptet

Paradise Hotel er et reality program og færdigkøbt koncept. Det bliver produceret i en dansk version for TV3 af Mastiff Media. Mastiff er et produktionsselskab, der står for hele den praktiske og tekniske proces, lige fra at finde deltagere, klippe og til at levere et færdigt produkt af programmer. Empirien, der analyseres er den tredje sæson, og i efteråret 2008 vil optagelser til sæson fem være i gang.

Rammerne er et luksus feriested i Mexico, hvor deltagerne bliver filmet og har mikrofoner på sig døgnet rundt.

Der er ikke noget manuskript, men produktionsholdet har foretaget praktiske forberedelser af den konkrete, fysiske ramme og redigerer efterfølgende indholdet. Som det ses i programmerne tilføjes der underlægningsmusik, lydeffekter og grafik.

Konceptet beskrives som et socialt spil og med adjektiver som fest, leg og flirt.

Uden sammenligning i øvrigt kan konceptet give anelser til Giovanni Boccaccios // *Decameron*.

Værtinden er denne sæson Ibi Støvring.

## Paradise Hotel – om programmet

Seks unge mænd og seks unge kvinder skal bo sammen på Paradise Hotel. De skal finde sammen i par og bo på hotellet.

I løbet af den tid programmerne varer, vil der skiftevis være én mand eller kvinde i overskud.

Hver uge vil der blive introduceret en eller to nye deltagere, som får mulighed for at indynde sig og finde en partner.

Hver uge vil der være Pandoras Æske, hvor der skal svares ærligt på spørgsmål stillet af de andre deltagere.

Hver uge afholdes der en parceremoni, hvor den overskydende person skal bo alene på soloværelset, og hvor en person bliver sendt hjem.

I finalen skal parrene konkurrere mod hinanden, indtil vinderparret kan kåres. En jury bestående af hjemsendte deltagere fra sæsonen skal afgøre, hvem der til slut står i finalen. Ofte består prøverne i, at parrene skal argumentere for, hvorfor netop de fortjener at vinde.

Den konkrete og rationelle gevinst er 500.000.- I finalen har vinderparret muligheden for enten at udvise tillid og dele en præmie på ½ mio. eller snyde deres partner og beholde beløbet selv.

## Paradise Hotel - stikord

**Deltager:** Der er som udgangspunkt 12 singler. Seks unge mænd og kvinder. I løbet af programmerne, vil der skiftevis ankomme nye mænd og kvinder, der får mulighed for at blive på hotellet. De skal finde en partner, som de kan danne par med til parceremonien. De nyankomne singler bor alene på Solo-værelset.

**Fredning:** Deltagere med en fredning kan ikke sendes hjem.

**Pandoras æske:** Ugentlig begivenhed, hvor deltagerne har mulighed for at stille hinanden spørgsmål, som der skal svares ærligt på. Visse spørgsmål er dog skrevet af producenterne for at skabe handling.

**Parceremoni:** Ugentlig begivenhed, hvor der skal dannes par. Den M/K, der er tilovers, må forlade hotellet.

**Parsplit:** Ugentlig begivenhed hvor der er mulighed for at splitte et par og således tage en anden deltagers partner.

**Præmiesum:** Der er mulighed for at vinde 500.000.- i samlet præmiesum. Der er mulighed for at tage hele præmien selv ved at narre sin partner i troskabsprøven.

**Solo:** Værelse hvor nyankomne på hotellet skal bo, indtil de ved første parceremoni enten har fundet sig en partner eller bliver sendt hjem.

**Spil:** Som udgangspunkt er der tale om et reality program, der har et element af spil i sig. Deltagerne omtaler dette som "at spille spillet".

**Troskabsprøve:** Finaleparret får afprøvet deres loyalitet overfor hinanden ved at de får mulighed for at snyde den anden ved at tage hele den kontante præmie selv.



## Paradise Hotel – om deltagerne

*Relevante deltagere i de analyserede programmer.*

**Gruppe 1:** Bilal, Chris, Fatih, Helene, Marie og Kim.

**Gruppe 2:** Christine, Janni, Kenneth og Rasmus.

**Forsøgsvis neutrale:** Andreas, Camilla, Ciano, Drago og Michelle.

**Andreas:** Danner først par med Helene og siden hen Michelle. Er gode venner med Michelle.

**Bilal:** Danner par med Chris og Helene. Er gode venner med Fatih.

**Camilla:** Sender Rasmus hjem. Danner par med Kim. Har kysset Rasmus og været i seng med Kim. Sendes hjem af Drago, men vender tilbage i program 33. Står i finalen med Kenneth. Tager hele præmien ved troskabsprøven.

**Chris:** Danner par med Bilal.

**Christine:** Danner par med Kenneth. Har kysset Kenneth. Er gode venner med Camilla, Janni, Kenneth, Michelle og Rasmus. Står i finalen med Fatih.

**Ciano:** Forsøger at danne par med Christine. Hun vælger Rasmus, og dermed sendes han hjem.

**Drago:** Danner par med Lilje. Sender Camilla hjem.

**Fatih:** Danner par med Helene. Står i finalen med Christine. Er gode venner med Bilal.

**Helene:** Danner par med Bilal og Fatih. Er gode venner med Marie.

**Janni:** Danner par med Rasmus. Er gode venner med Christine, Kenneth og Rasmus.

**Kim:** Danner par med Marie og Camilla. Har haft sex med Camilla.

**Kenneth:** Danner par med Christine. Har kysset Christine. Er gode venner med Christine, Janni og Rasmus. Står i finalen med Camilla.

**Lilje:** Danner par med Drago.

**Marie:** Danner par med Kim. Er gode venner med Helene.

**Michelle:** Danner par med Andreas. Er gode venner med Andreas og Christine.

**Rasmus:** Danner par med Janni. Sendes hjem af Camilla. Er gode venner med Christine, Janni og Kenneth.

## Paradise Hotel - afsnit resumé

**Afsnit 1: Deltagerne ankommer.** De unge kvinder skal gå catwalk og præsentere sig selv for de unge mænd. De unge mænd skal derefter vælge en partner. Skuespilleren Benjamin er forklædt som kvinden Line. Dette narrer Bilal, der vælger Line. Han reddes dog af programværtinden Ibi. Det afsløres desuden, at Rikke og Fatih kender hinanden i forvejen og har haft flere stævnemøder.

**Par:** Chris og Bilal  
Christine og Kenneth  
Helene og Rasmus  
Janni og Kim  
Rikke og Fatih

**Afsnit 6: Latin lover.** Konkurrence om hvem af de unge mænd, der er den største latin lover på hotellet. De unge mænd får instruktioner i at danse. De skal danse og holde en kort tale for kvinderne, der skal kåre en vinder. Vinderen bliver Fatih.

**Par:** Chris og Bilal  
Christine og Rasmus  
Helene og Fatih  
Janni og Kenneth  
Marie og Kim

**Afsnit 11: Camilla ankommer.** Camilla ankommer og skal splitte et par. Hun vælger Kenneth, og derfor sendes Janni på soloværelset. Der afholdes Pandoras Æske, hvor deltagerne skal svare ærligt på spørgsmål. Dette skaber konflikt mellem Fatih og Kim.

**Par:** Chris og Bilal  
Christine og Rasmus  
Helene og Fatih  
Janni og Kenneth  
Michelle og Kim  
Marie er ugens single og kommer således til at bo med Janni på solo.

**Afsnit 16: Parceremoni.** Camilla vælger Kim og ikke Rasmus, som lovet. Dette påvirker Christine og Kenneth. Bilal og Rasmus sendes derfor hjem.

**Par:** Camilla og Kim  
Christine og Kenneth  
Helene og Fatih  
Marie og Andreas  
Michelle og Drago

**Afsnit 17: Lilje ankommer.** Hun indlogeres på soloværelset. Pigerne gør sig klar til at få taget billeder og konkurrere om at blive den største diva.

**Par:** Camilla og Kim  
Christine og Kenneth  
Helene og Fatih  
Marie og Andreas  
Michelle og Drago  
Lilje bor på soloværelset

**Afsnit 20: Parceremoni.** Camilla og Kim har konflikter<sup>210</sup>. Drago vælger Camilla for at sende hende hjem. Den demonstrative facon påvirker Christine og Marie. Jakob og Danni præsenteres som nye fyre. Christine og Kenneth har vanskeligheder med at kommunikere.

**Par:** Christine og Kenneth  
Helene og Fatih  
Lilje og Drago  
Marie og Kim  
Michelle og Andreas

## Interview med redaktører Jesper Kynde & Mikal Kjær-Hansen

Jesper Kynde er redaktionschef med det overordnede ansvar for indholdet i programmerne. Han var med til at caste deltagere til sæson 3.

Mikal Kjær-Hansen er redaktør og medansvarlig for indhold.

Begge blev kontaktet på telefon og interviewet tirsdag den 27. maj kl. 9:30 på Mastiff.

*Tak fordi i har taget jer tid til at tale med mig. Har i gang i den næste sæson?*

JK: "Så småt... Det bliver spændende at skulle italesætte sit arbejde."

*Hvordan genkender i eventyret i Paradise Hotel? Kan i genkende eventyrstrukturen?*

JK: "Ja, det kan jeg godt, og det er meget bevidst, og her snakker jeg om alle sæsoner. Vi bruger med arme og ben. Lige fra Greimas til aktant-modellen og hele den vestlige fortælletradition. Det bruger vi tematisk. For eksempel 1001 nats

---

<sup>210</sup> Camilla og Kim er i skrivende stund kærester.

eventyr, amazoner, folkesagn, folkløse generelt. Eller er det eventyr? Folkesagn i hvert fald."

MKH: "Der er planlagt temauger. I sæson 3 var der amazone-tema. Der er altid noget Mexicansk – fordi det er nemt og oplagt. Muligvis også nogle græske myter. Havde vi noget romer?"

JK: "Der var noget gladiator-kamp. Det var der, hvor Drago skred. Vi bruger myter meget bevidst. Vi er meget bevidst om at fortælle historier."

*Hvordan foregår arbejdet med at planlægge indhold i forhold til produktion?*

JK: "Vi ser på, hvad der kan ligge af historier i de forskellige programmer."

MKH: "Hvad er der i takes? Hovedhistorier, ugeplan og laver ugestruktur. De historier i store rammer bliver foldet ud dernede. Fordi det er uscriptet reality, selv om der er holdepunkter."

JK: "Gæsterne skaber selv det sjove. Det lever bedst, når de er selvskabende, når de selv skaber indholdet."

*Bemærk, at det er redaktørerne med fokus på indhold, der genkender og bruger strukturen.*

*Hvilken struktur arbejdes der ud fra? For eksempel med Pandoras Æske, der kan fungere som en slags katalysator for handlingen. Hvordan kan i bruge det?*

MKH: "Pandora skaber konfrontation, indbyder dem til at tage konfrontationer med hinanden."

*Det selvskabende og kreative er en del den visuelle og kropslige dimension, som Merleau-Ponty beskriver; immanent i subjektet.*

*Kan i genkende bestemte typer af deltagere? For eksempel den sjove, festaben eller den snakkende.*

JK: "Ja, for eksempel var Robinson meget typecastet til at starte med."

MKH: "Ja, hvor der var en kriminel, en politimand og så videre. Nu er det et mere homogent hold."

JK: "Det er ikke til at sige, før vi er dernede. At Fatih<sup>211</sup> for eksempel var den dér Egon Olsen-type. Det vidste vi ikke i forvejen."

JK: "Jeg vil sige, det er søde mennesker med følelser. Som kan udvikle sig. De søger identitet og genkendeligheden. De udvikler sig meget i løbet af de 14 uger. For eksempel Karina<sup>212</sup>, og det er også noget af det, vi allerhelst vil have, det er en personlig udvikling."

MKH: "Én ting, som er fælles for alle vores gæster er, at det er vigtigt, de kan formulere, hvordan de har det og tale om deres følelser, og hvad de oplever."

JK: "Ja, sætte ord på deres følelser."

*Italesættelse og distribution af selv er derfor en essentiel del af programmerne. Selv om der ikke castet efter at finde Propps syv aktører, er det interessant, at de alligevel er at genfinde.*

*Den perspektivafhængige distribution af affektive tilstande er således en drivkraft for programmerne.*

*Hvordan ændres deres sprog? Kan man høre, hvordan deres sprog ændrer sig i løbet af programmerne? At de simpelthen taler anderledes.*

MKH: "Faktisk helt ekstremt. Både med fraser og skældsord. De udvikler et helt specielt sprog, vendinger, der går igen og igen. Hvad havde vi i sæson tre? "Det skal ikke være nogen hemmelighed at..."

JK: "Hver sæson har sine catchphrases, "-mæssigt" alt var spilmæssigt, følelsesmæssigt. De satte "-mæssigt" bag på alt."

MKH: "Ja, og "-agtigt". Der var også noget med "prikker".

JK: "Prikker og ikke brikker. Han er bare en "prik" i spillet. "Som en lus mellem to stole". Ordene forplanter sig, nogle gange også ubevidst. Nogle gange er det konkrete studier i, hvordan sproget foregår."

MKH: "Alle mulige talefejl spredte sig som ringe i vandet. Hvis de havde givet interviews og hørt et eller andet udtryk, så brugte de det, når de kom tilbage til de

---

<sup>211</sup> Deltager fra sæson 4. Fatih havde altid en plan og endnu én.

<sup>212</sup> Deltager fra sæson 4

andre. På den måde var de super opmærksomme og blev meget påvirkede af det, de hørte."

JK: "For vi går som sådan ikke rundt og taler med dem. Når vi kommer derned, bliver folk briefet om ikke at omgås dem. Så de er meget overladt til dem selv."

*Dette vidner om sproglige fællesskaber og performativitet i en kulturel relation, og hvordan en isotopi kan opstå.*

*Hvor bevidste var de om deres sprog? Til de andre og til kameraet?*

MKH: "Altså hvad mener du?"

*Hvordan de kunne bruge sproget til at påvirke hinanden?*

MKH: "Det har været meget forskelligt fra sæson til sæson. Denne sæson har det meget handlet om at smide folk hjem på den mest nederdrægtige måde."

*Mon de tænkte på sprogets magt?*

JK: "Der var forskel på, hvad man måtte lyve om, også fra sæson til sæson. Man må for eksempel ikke lyve om følelser. Det er svært at sige noget generelt om. Den, der er bedst til at argumentere, sætter reglerne. Sætter normerne for, hvad man må og ikke må."

MKH: "Men hvis man gav hånd på noget, måtte man ikke. Sådan: Men han lovede, og vi gav hånd på det, eller krammede eller vi kyssede på det."

*Så der var forskellige grader af at have lovet noget? Så når der var fysisk kontakt, var det mere bindende?*

MKH: "Både og. I spillet må alle lyve, men de må for eksempel ikke lyve om, hvem de har kysset. Men nogle lader som om, der er følelser, hvor der ikke er og krydser grænsen mellem spillet og sproget."

*Dette vidner om den kulturelle kanon i programmerne, og at sproget bruges til at forbinde med sig med denne. Det indikerer desuden, at italesættelsen af denne konstitueres af dem, der er mest kompetente sprogbrugere, idet de kan legitimere handlinger og distribuere deres selv på den mest fordelagtige måde.*

*Var de bevidste om, at de kunne skabe konkrete handlinger ved for eksempel at lyve eller bryde aftaler?*

MKH: "Der er forskellige normer. Det at lyve måtte man gerne. Det er en fast del af spillet, og det ved de. I sæson fire var det lige pludselig ok at have sex med hinanden, uden at nogen synes man var billig. Det var sådan... (trækker på skuldrene)"

JK: "De var meget bevidste om, at de kunne tage røven på hinanden. Det var der en del prestige i.

MKH: "Vindertalen blev brugt til at skulle retfærdiggøre sig. Fortælle om at der var en rigtig måde at være på. Som en meget aktiv måde at fortælle på, hvorfor de havde fortjent at vinde."

JK: "Det handler også meget om overtalelsesevner. I vindertalerne handler det om, at nogle mener, man skal have været ærlig. Men spillet handler også meget om at tænke et skridt fremad. Læse en situation. Det handler meget om det at være likeable. At udøve sin magt i det skjulte, men alligevel ikke for skjult. At finde mellemvejen og at være en god menneskekender, vil jeg sige."

*Hvordan fortæller de om deres oplevelser bagefter?*

MKH: "De virker som om, de var glade for at have været med. De fleste af dem ville gerne af sted igen."

*Jeg er lige nødt til at spørge om Susan<sup>213</sup>. Var i klar over, at hun ville udfolde sig på den måde? Feste igennem i det omfang?*

JK: "Spørger du som om en del af opgaven, eller af personlig interesse?"

*Ren personlig nysgerrighed. Jeg synes, hun har fået lidt eh hård medfart i medierne, men på Luux<sup>214</sup> virkede hun glad. Var hun glad for at have været med?*

JK: "Vi havde faktisk prøvet at få hende med alle sæsonerne, men så havde hun haft en kæreste og sådan. Nu var hun single, og selv om hun er hvad? 33? Ser hun stadig godt ud. Hun er faktisk et rigtig godt eksempel på en Paradise deltager og er meget glad for at feste. De siger alle sammen, at de gerne vil ned og feste."

## Interview med producenter Susanne Stranddorf & Jakob Schaarup

---

<sup>213</sup> Deltager fra sæson 4. Susan havde sex med fire fyre i løbet af programmerne.

<sup>214</sup> Til finalen på sæson 4 var der fest på klub Luux, hvor undertegnede var med som observatør.

Jakob Schaarup er executive producer på Mastiff, og har derfor det overordnede økonomiske ansvar for selve produktionen.

Susanne Stranddorf er produktionsleder på Paradise Hotel, og har ansvaret for den tekniske del af produktionen.

Begge blev kontaktet via e-mail og interviewet 6. maj kl. 11:30 på Mastiff.

*Til lykke med de flotte seertal. Jeg kan forstå, at det er de højeste indtil videre?*

SS & JS: "Tak, tak..."

JS: "Det er også klart den bedste sæson. Der er en grund til, at seertallene er som de er. Vi er blevet bedre til at producere det, og deltagerne i år er fantastiske."

*Medieomtalen har været overvældende. Debatten kører på både Jubii, MSN og Trendsales.*

SS & JS (smiler beskedent)

SS: "Endda på Trendsales..."

*Hvordan genkender du eventyret i Paradise Hotel?*

SS: "Det synes jeg faktisk ikke, jeg kan. Jeg synes mere, det har en struktur som en soap, som en soap opera. Sådan rent dramaturgisk, så er det mere små forløb. Den dramaturgiske spændingskurve går ikke sådan hér. (opadgående håndbevægelse) Det er mindre forløb, der slutter ... nærmest vilkårligt. Der er så mange elementer, ude, hjemme, ude, tallet tre og magiske forhindringer, der ikke er med i Paradise."

JS: "Jaa, nææ. Jeg kan godt forstå, hvad du mener, men det kan jeg heller ikke. Det er ikke noget, vi planlægger efter."

*Bemærk, at det er producenterne med det tekniske og økonomiske ansvar, der ikke genkender denne struktur.*



*Hvilken struktur arbejdes der ud fra? For eksempel med Pandoras Æske, der kan fungere som en slags katalysator for handlingen? Jeg kan forstå, at det er en blanding af spørgsmål fra deltagerne og fra producenterne?*

SS: "Hvordan kan du forstå det? Er det noget, du har afsløret hvad Jakob?"

*Eh, måske.*

JS: "Det er vigtigt – reglen er, at spørgsmålene ikke må afsløre noget, som ikke er alment kendt, eller almen viden, på hotellet i forvejen. På den måde bruges det ikke decideret taktisk fra producenternes side. De spørgsmål skal holdes på et minimum. Deltagerne går meget op i at formulere dem, bruger meget tid på dem og på at få svar på noget, på nogle forskellige ting."

SS: "Det er jo også en mulighed for at stille anonyme spørgsmål, spørgsmål man gerne vil have svar på eller stille for at se effekten. Så det kommer frem, og så alle bliver klar over det, så det ligesom bliver slået fast."

*Altså, at det er vigtigt at få sagt noget i plenum?*

JS: "Ja, for eksempel bruger de det til at gøre opmærksom på noget. At jeg kan spørge mig selv om, hvad jeg synes om dig og så bruge det til at sige, jamen, jeg synes, du er rigtig sød, og ja, så ved alle dét, og så er det ligesom klart og sagt, og alle ved det."

*Dette henviser til Roman Jakobsens emotive funktion, og Austins konstativer.*

*Kan i genkende bestemte typer af deltagere? For eksempel den sjove, festaben eller den snakkende?*

JS: "Hvorfor spørger du om det? Det har jeg jo sagt en masse om. Nej, vi har ikke nogen tjekliste med, at vi skal have dén og dén type med, så vi ender med et bestemt facit. Vi caster ud fra, at de skal være meget socialt anlagte og meget udadvendte. At der så er nogle bestemte typer, selvfølgelig er der det, men det er ikke sådan, at vi sidder og siger, vi skal have en klovn med."

*Deltagerne taler meget om "spillet", hvor meget er spil og røverhistorie? Hvordan er balancen mellem, at det er et spil, og at der er små historier, der bliver fortalt?*

JS: "Det er jo en balance. For eksempel er Paradise fire mere fest, hvor der var meget spil, meget taktik i sæson tre. Det, du kalder spil, kalder vi taktik. Dér, hvor de taler

planlægning, og nu gør vi sådan og sådan i vores gruppe, og så smider vi ham dér hjem."

SS: "De kender programmet utrolig godt. De er meget bevidste om det i forhold til, at det er et spil."

JS: "Mads melder sig helt ud af det med at skulle snakke taktik. Han kan slet ikke have det spil. Når de andre begynder at ville aftale noget med ham, skal han lige have en cola, eller så skal han lige have noget at spise eller lige i poolen. Men selv om han ikke vil tale om spillet, spiller han det med alle instrumenterne. Han spiller på alle instrumenterne i orkestret."

*Hvordan ændres deres sprog? Kan man høre, hvordan deres sprog ændrer sig i løbet af programmerne? At de taler anderledes?*

SS: "Det kan man hurtigt høre. Man kan høre, at de kopierer hinanden, at de kopierer hinandens sprog. Hvis nogen begynder at sige noget. Uanset om der er noget, der hedder det eller, at det er korrekt eller rigtigt. Hvis nogen begynder at sige det, så spreder det sig hurtigt, så hele gruppen siger det, uanset om det findes eller hedder sådan."

*Fordi det er en lille osteklokke?*

SS: "Ja, det er en osteklokke. Et miniunivers og de er meget isolerede. Vi går ikke rundt og snakker med dem som sådan, så de er ret isolerede."

JS: "Det er meget sociale mennesker. Det er ikke individualister, der vil være for sig selv. Det er en lille gruppe på 12 mennesker, der er meget sammenspist. Det bliver meget sammenspist, og de er castet, fordi de alle sammen er meget udadvendte og meget sociale. Vi ser på, hvad kan de, og hvad repræsenterer de. Deres største kvalitet er, at de skal være udadvendte."

*Jeg tror, at Dea fra TV3 sammenlignede Paradise med en gymnasiefest.*

JS: "Jamen, det er også ligesom en gymnasiefest. Det skal være sjovt, og de skal synes, det er sjovt."

*Er der lidt popularitetskonkurrence over det?*

JS: "Det ER en popularitetskonkurrence. Eller det er en popularitetskonkurrence med modifikationer. Forstået på den måde, at den mest populære ikke nødvendigvis vinder. Man kan godt være den mest populære og så ryge ud alligevel. Man er ikke

sikker. Den mest populære kan godt risikere at blive til en trussel for de andre og så simpelthen få kappet hovedet – ryge ud.”

*Hvor bevidste var de om deres sprog? Til de andre og til kameraet?*

JS: "Karina er meget bevidst om det. Hun er også meget dygtig til at bruge det. Og viser faktisk forskellen på gode og dårlige spillere. Hun er meget direkte og tager konflikter med det samme. Hun er både meget ærlig og så alligevel ikke. Jeg vil sige, at hun er manipulerende på et meget højt niveau. Hun kan nærmest få en svag spiller til at sige ja, jo, jeg burde også ryge ud. Så på den måde bruger de det meget."

SS: "I starten var de bevidste om kameraerne, men ret hurtigt i forløbet glemte de dem mere eller mindre."

*Motivation kan være drivkraften for intentionel brug af ytringer. Manipulation kan være med til at afgøre, om ytringen bliver vellykket eller mislykket.*

*At deltagerne ikke lader sig mærke med kameraerne tyder på, at de opfatter den meaoptiske dimension som netop positivt.*

*Mon de tænkte på sprogets magt? Var de bevidste om, at de kunne skabe konkrete handlinger ved for eksempel at lyve eller bryde aftaler?*

SS: "Fatih fra sæson tre var meget bevidst om det. Han var også meget dygtig til at bruge det overfor de andre."

JS: "De bruger sproget meget aktivt. Men der er meget forskel på, hvor bevidste de er om det. Der er også stor forskel på, hvor meget held de har med det, hvor dygtige de er til det. Nogle bruger det med mere held og elegance end andre. Nogle kan slet ikke finde ud af det. Evner det ikke. For eksempel Susan fra denne sæson magter det ikke og gør andre ting for at få anerkendelse. Den laveste form for anerkendelse. Hun bruger sin krop og flasher sin krop for at få opmærksomhed fra drengene ... til at få sex."

*Dette betyder, at Fatihs talehandling overvejende var vellykkede i forhold til hans intention.*

*Hvordan fortæller de om deres oplevelser bagefter?*

SS: "De er glade for det. De er glade for at have været med, og de taler også om det i lang tid efter. Nu er det fjerde sæson, der bliver vist, så man kunne godt spørge de første deltagere fra - 2005 må det være – om hvordan de går og har det. Men det er mit klare indtryk, at de er glade for det og ikke ville have været foruden den oplevelse. Og de holder også kontakten med hinanden, ses og kan godt lide at gå rundt sammen og dyrke oplevelsen sammen. De kan godt lide anerkendelsen og at svælge i opmærksomheden."

*En opmærksomhed fra samfundet og medier, der bekræfter antagelsen om synlighed som værdifuld. Dette aktiv realiseres gennem deltagernes forsøg på at fastholde denne. Det betyder, at synlighed er en del af den overordnede motivation og katalysator for reality genren som helhed.*

*Så der er også en fællesskabsfølelse?*

SS: "Ja, det er der helt sikkert."

*Så der er ikke nogen af dem, der har fortrudt, eller ikke har været klar over de følelsesmæssige konsekvenser?*

JS: "Ah, det kan man jo aldrig vide."

*Eller om de mon var klar over, hvor meget af dem selv de havde med, hvor meget af deres krop?*

JS: "Hvem er klar over det? Du kan ikke generalisere. Du ved det ikke. Det er lige dårlige spørgsmål. De er som regel glade lang tid efter. De savner opmærksomheden."

*Er i i gang med at planlægge næste sæson?*

JS: "Ja, vi går da ud fra, at der kommer en sæson til, som vi skal producere. Hvorfor har du valgt sidste sæson? Hvilke afsnit har du valgt?"

*Afsnit 1, 2, 11, 16 og – og hvorfor? Dem har jeg lånt på TV3.*

JS: "Har du set denne sæson?"

*Nej, jo, de første to afsnit, som jeg så til premieren<sup>215</sup>. Men jeg har ikke noget fjernsyn. Hvorfor?*

JS: "Sæson fire er sjovere. Den ville også være sjovere for din vejleder at se. (Morer sig) Hvor meget har du skrevet?"

---

<sup>215</sup> Undertegnede var til premiere på sæson 4 i Gloria Biografen.