



# UPPLEVD REALISM I DOKUSÅPANS VERKLIGHET

En studie om hyperrealitet i Expedition: Robinson

Högskolan i Halmstad  
Sektionen för Humaniora  
Idé och lärdomshistoria 61-90 hp  
HT 2012  
C-uppsats

Madeleine Andersson  
Handledare: Jonnie Eriksson

# Abstract

Denna uppsats studerar dokusåpan *Expedition: Robinson* som exempel på en hyperrealitet. Syftet är att förtydliga betydelsen av hyperrealitet som teoretiskt begrepp på ett svenskt sammanhang. Uppsatsen börjar därför med en introduktion av Jean Baudrillards teori om hyperrealitet och därefter en fördjupning i dokusåpagenrens historia, innan dokusåpans bemötande i pressen analyseras. Uppsatsen argumenterar för att det finns ett nära samband mellan dokusåpan som medialt fenomen och hyperrealiteten som teoretiskt begrepp, då båda är fiktioner som utger sig för att vara verkligheter: hyperrealitet är ett slags överklighet som ger intryck av förhöjd verklighet och dokusåpa är ett programkoncept som påstås visa verkligheten men egentligen konstruerar den.

Uppsatsen undersöker hur och vad produktionen av dokusåpan betonar som "verklighet", dvs. vilka faktorer framhävs som verklighetstroga. Som den första svenska, och tidigt kontroversiella, dokusåpan ligger uppsatsens fokus på *Expedition: Robinson*; som ett tävlingsprogram utspelad i en exotisk miljö, inspirerad av en litterär förlaga, är effekten av realism särskilt intressant i detta fall. Analysen av *Expedition: Robinson* koncentreras till produktionen och mediareceptionen främst av säsongerna 1 och 7, som resulterar i en diskussion kring mediebevakningens förändring och huruvida man kan uppfatta ett skifte i hyperrealitet i samband med den utvecklingen.

Nyckelord: Jean Baudrillard, dokusåpa, hyperrealitet, skådespelssamhälle, postmodernism

## Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b>	<b>4</b>
1.1. Bakgrund	4
1.2. Syfte, metod och frågeställning	6
1.3. Material och forskningsläge	7
<b>2. Postmodernism och hyperrealitet</b>	<b>10</b>
2.1. Postmodernismens villkor	10
2.2. Skådespelssamhället	11
2.3. Hyperrealitet och reality-tv	14
<b>3. Dokusåpan</b>	<b>17</b>
3.1. När dokusåpan kom till Sverige	17
3.2. Expedition: Robinson	19
3.3. Individen i dokusåpan	23
<b>4. "Verkligheten" i Expedition: Robinson</b>	<b>27</b>
4.1. Lägret	28
4.2. Tävlingarna	30
4.3. Ö-rådet	32
<b>5. Diskussion</b>	<b>34</b>
<b>6. Slutsats</b>	<b>38</b>
<b>7. Källförteckning</b>	<b>41</b>

# 1. Inledning

## 1.1. Bakgrund

Året var 1997, platsen var den malaysiska ön Paulau Tengha; den 13 september detta år sändes första avsnittet av *Expedition: Robinson* i SVT1 med Harald Treutiger som programledare. Inte anade vi då att det programmet, som blev startskottet för dokusåpans intåg i Sverige, skulle bidra till att förändra mediaklimatet i landet.

SVT stod inför en ekonomisk kris eftersom tv-tittarna svek SVT för *Bingolotto* i TV4 som lördagsunderhållning.<sup>1</sup> Det var en radikal idé som programmet presenterade: att en grupp svenskar strandsatta på en öde ö skulle tävla mot varandra och rösta ut varandra. Vissa kallade det för förnedrings-tv, andra kallade det fascist-tv,<sup>2</sup> men pressens och allmänhetens intresse var ovanligt stort för ett lekprogram. Huruvida det var på riktigt eller inte engagerade svenska tv-tittare och "den vanliga människan" blev därmed en aktör i lördagsunderhållningen. Dokusåpan blev ett sätt att fly från den alldagliga tristessen till exotiska drömmar om överlevnad och mod, men det var också "på riktigt". *Expedition: Robinson* blev därmed starten för dokusåpans inträde i de svenska hemmen och de dokusåpor som sänds idag hade troligtvis inte fått den uppmärksamhet som de har om det inte vore för *Expedition: Robinson*.

Efter första avsnittet startade en häftig debatt som idag må uppfattas som banal eftersom vi omringas av alltmer radikala dokusåpor än *Expedition: Robinson*. Dokusåpan kom att beskyllas för pennalism och fascism och Harald Treutiger tillsammans med ledningen för programmet fick utstå hård kritik.<sup>3</sup> Två veckor

---

<sup>1</sup> Edin, A. (2005). *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*. Stockholm: Sellin & Partner Bok och Idé AB, s. 22

<sup>2</sup> Ibid, s. 14

<sup>3</sup> Ibid, s. 13

senare efter första programmet sändes det andra avsnittet av *Expedition: Robinson* och som vi alla vet "överlevde" programmet och det har sedan dess gjorts 15 säsonger, varav TV3 och TV4 sände de senaste säsongerna.

Kritiken som i början haglade över programmet kom i slutändan av första säsongen förändra karaktär och istället hylla programmet; som journalisten Niklas Andersson säger i dokumentären *Det sista ö-rådet* från 2004: "den sista texten jag skrev denna säsongen var väldigt positiv [...] en hyllning till *Expedition: Robinson*". Redan 22 november 1997 var succén ett faktum: tittarna valde *Expedition: Robinson* framför *Bingolotto*.<sup>4</sup>

*Reality television* var sedan flera år tillbaka en term välkänd i USA och England. *Expedition: Robinson* var inte heller den första dokusåpan som introducerades i Sverige men däremot den dokusåpa som skapade genombrottet för genren. Två år tidigare, 1995, sändes *The Real World: Stockholm* den 1 oktober, baserad på den amerikanska dokusåpan *The Real World*. En uppföljare gjordes år 1996, då Visby var orten i fokus, men serien lades ner efter dåliga tittarsiffror.<sup>5</sup> Men var låg då skillnaden? Varför väckte inte *The Real World: Stockholm* lika mycket kritik som *Expedition: Robinson*? Var det på grund av spelreglerna i *Expedition: Robinson* som kritik väcktes eller det faktum att det var SVT som public service-kanal som sände programmet?

Enligt den franske sociologen Jean Baudrillard lever vi i en hyperrealitet, ett samhälle där inget längre är verkligt utan allt är producerat av massmedia. Reality television, eller dokusåpor för att använda den svenska termen, är exempel på en "konstruerad verklighet". Det påstås vara verkligt och det som visas är äkta och på riktigt, men man kan förstås fråga hur verkligt det är när ett kamera-team följer varenda steg och det görs ständigt flera omtagningar och omredigeringar – när det dokumentära åstadkoms genom det fiktiva.

---

<sup>4</sup> *Det sista ö-rådet* (2004). <http://www.youtube.com/watch?v=904lcybsB7A> [2012-11-16]

<sup>5</sup> Lahger, H. & Svensson, L. (2003). *Blåsnigen: Historien om kommersiell tv i Sverige*. Stockholm: Ordfront förlag, s. 300ff

## 1.2. Syfte, metod och frågeställning

Uppsatsens huvudsakliga syfte är att i samband med dokusåpor förtydliga betydelsen av hyperrealitet som teoretiskt begrepp på ett svenskt sammanhang. Jag kommer att fördjupa mig i de idéer som finns kring verklighets- och överklighetsbegrepp och hur detta tas i uttryck i dokusåpan *Expedition: Robinson*. Med hjälp av Jean Baudrillards teori om hyperrealitet vill jag ta reda på huruvida det finns ett potentiellt samband mellan teorin och dokusåpor. Att spela på verkligheten och sanningen är grunden till dokusåporna, men det är en tunn skiljelinje mellan fiktion och verklighet som utmanar gränsen mellan dem. *Expedition: Robinson* är särskilt intressant bland dokusåpor med tanke på att konceptet är inspirerat av den klassiska äventyrsromanen *Robinson Crusoe* (1719) av Daniel Defoe och därmed från början hänvisar till ett stycke fiktion.

Baudrillard talar om att vi alla lever i ett "medialt själv", där vi alla agerar utifrån en mall, och det är utifrån dessa idéer och teorier som jag hämtar inspiration när jag tillämpar hyperrealitet på dokusåpornas förmenta verklighet. Jag strävar även efter att presentera postmodernismen samt vissa delar av Guy Debords teori om "skådespelssamhället" eftersom just den idén har ett nära samband till Baudrillards teori. Jag vill även visa på hur man kan tolka hyperrealiteten och förstå den i vårt alltmer ökande mediekulturella samhälle. Detta bottnar i mitt intresse för mediekulturella "fenomen" inom tv och internet och min fascination för den påverkan media har på oss människor samt hur vi väljer att identifieras med hjälp av olika mediekulturella faktorer. Det är för att studera den problematiska relationen och den ömsesidiga påverkan mellan fiktion och verklighet som jag har valt att analysera dokusåpans hyperrealitet.

För att belysa hur sambandet mellan hyperrealitet och dokusåpa kan se ut över tid använder jag mig av en komparativ metod: jag tänker jämföra den kritik och de åsikter som *Expedition: Robinson* fick under första säsongen med den kritik som ges idag. Jag vill därmed visa hur uppfattningen om dokusåpor har förändrats samt påvisa hyperrealitetens påverkan. För att kunna genomföra

detta ska jag främst analysera två säsonger av programmet och undersöka vad produktionen framhäver som verklighet. De säsonger som jag undersöker är säsong 1 och 7. Varför jag valt att analysera just dessa säsonger är att säsong 1 är den första säsongen och den säsong som blev mest kritiserad. Säsong 7 var den sista säsongen som SVT sände men var även en säsong då gamla Robinson-deltagare återvände och hade chans till revansch.<sup>6</sup>

Det finns främst som jag tidigare nämnt två faktorer som utmärker *Expedition: Robinson* och gör programmet intressant för denna uppsats. Den första faktorn är att programmet var dokusåpans genombrott i Sverige och har bestått som ett av de mest populära. Den andra utgörs av den kritik som programmet fick, speciellt i början. *Expedition: Robinson* kom att engagera tv-tittarna hemma i soffan om huruvida det var sant eller ej. Detta ledde till att distinktionen mellan verkligt och överkligt blev otydlig och den svenska tv-publikens tv-vanor ifrågasattes. Här blir kritiken intressant eftersom man kan uppfatta bemötandets förändring som ett led i hyperrealiteten. *Expedition: Robinson* gick från att förkastas som programidé och kallas för fascism-tv till att hyllas – man kan fråga sig varför receptionen förändrades på detta vis.

Genom två inledande avsnitt om postmodernism, hyperrealitet respektive dokusåpan, ämnar jag fördjupa mig i dessa områden för att slutligen presentera en analys av "verkligheten" i *Expedition: Robinson*. Min vägledande frågeställning kommer att vara:

- Hur kan man tolka *Expedition: Robinson* som en hyperrealitet och vad bidrar till att programmet upplevs som "verkligt"?

### 1.3. Material och forskningsläge

---

<sup>6</sup> Bergenhem, P. (2003). "Sista färden med 'Robinson'", *Dagens Nyheter*, 2 maj.

Reality-television och dokusåpa är flitigt använda termer och ämnen som berör många olika plan. Det har analyserats och skrivits om inom olika kulturella och sociala kontexter men även ideologiska. Eftersom jag främst tänker använda mig av begrepp och idéer som reality-tv och hyperrealitet har litteraturen och forskningen haft en skiftande karaktär.

Mitt primärmaterial för den teoretiska referensramen består främst av litteratur om hyperrealitet skriven av Jean Baudrillard. Främst av de arbeten jag utgår ifrån är *Simulacra and Simulation* (1981), men jag har även använt mig av verk som *Art and Artefact* (1997) och *Telemorphosis* (2011). Dessa belyser media och konsten och ifrågasätter den verklighet som de kulturella koncepten påstås innehålla. Övriga viktiga verk som jag har haft användning av i mån om förståelse för hyperrealitet och det postmodernistiska synsättet är Guy Debords *Skådespelssamhället* (1967) som är en marxistisk "teoribok" uppbyggd av flera pamfletter tagna ur rörelsen Internationale Situationiste, en rörelse vars främsta kritik och åsikter berör den kapitaliska makten med ett speciellt fokus på produktionens och varans makt.

I analysen utgörs huvudmaterialet av valda episoder av *Expedition: Robinson* och artiklar från svensk press som visar det journalistiska bemötandet av programmet och avspeglar skiftningar i den svenska receptionen.

Beträffande sekundärlitteratur om dokusåpor i Sverige har jag bland annat använt mig av Yvonne Anderssons *Dokusåpor: en 'verklighet' för sig?* (2001) som är en rapport beställd av Granskningsnämnden som gjordes i samband med den kritiska ståndpunkt som fanns gentemot dokusåpor. Den ger fördjupning i kritiken men framförallt den individuella aspekten: åskådarnas uppfattning och produktionens påverkan. Anna Edins *Verklig underhållning: dokusåpor, publik och kritik* (2005) är ett arbete som med hjälp av intervjuer belyser olika personers diskussion och uppfattning av olika dokusåpor. Det handlar om vad man som åskådare lyfter fram som väsentligt: om det är händelser, personer osv. Övriga svenska verk jag använt är bl.a. Leif



Furhammars *Sex, såpor och svenska krusbär* (2006) som belyser televisionens utveckling i samhället och erbjuder därmed en inblick i viktiga personer inom television samt program som varit viktiga för utvecklingen.

Jean Baudrillard är en filosof vars tankar och idéer inspirerat till många olika verk, både inom idéhistoria samt populärhistoriska verk. När det angår sambandet mellan teorin hyperrealitet och reality-show som denna uppsats fördjupar sig i, finns främst litteratur om Baudrillards idéer i samband med reality-shows som tidigare forskning består av. Därför inga direkta studier om sambandet mellan teorin hyperrealitet och reality-tv utan analyser på Baudrillards mediekritiska ställning. Till mestadels är dessa verk introduktioner till Baudrillards skrifter och idéer, det som litteraturen lyfter fram är olika perspektiv som kan tillämpas på dels reality-tv och mediekultur. Den tidigare forskning som gjorts om Baudrillard finner vi främst i USA och England, där verk som exempelvis *Baudrillard and the Media: A critical introduction* (2006) av William Merrin samt *Baudrillard now: Current perspectives in Baudrillard Studies* (2009) av Ryan Bishop. Intresset av Baudrillard berör främst den mediekritiska ställningen han har gentemot samtiden, mycket av det som Baudrillard själv skrivit bottnar i stark mediekritik. Andra närsläktade kategorier som kopplas ihop med studier grundade på Baudrillards teorier är även konsumtionen, huruvida mediekulturella aspekter berör vårt konsumtionsbehov. Det finns verk som utifrån Baudrillards idéer analyserar konsumtionsbehovet. Exempelvis Mike Featherstones *Consumer Culture and Postmodernism* (2007) som analyserar konsumtionssamhället samt postmodernism. Här framhävs Baudrillard som en framstående gestalt inom postmodernism dock inte som den centrala huvudrollsinnehavaren. Beträffande studier som analyserar teorin hyperrealitet är det mestadels verk med samlade texter där enstaka stycken fördjupar sig i hyperrealiteten och i vissa fall ett samband med reality-tv, exempelvis *Virtual Worlds: A Journey in Hype and HyperReality* (1993) av Benjamin Woolley. Här finner vi ett kapitel nämnt Hyperreality och med kombination av andra kapitel som berör internet och fiktion finns en fördjupning i Baudrillards tankar.

## 2. Postmodernism och hyperrealitet

Den kulturella miljö som gav hyperrealitet dess uppkomst finner vi i postmodernismen, en riktning inom det sena 1900-talets filosofi som riktas mot modernismen. Postmodernismen är ett mångfacetterat begrepp och har i och med det ingen bestämd betydelse, och då postmodernism är en nutida term skiftas därmed även innebörden, men den allmänna uppfattningen som bland annat Nationalencyklopedin anger är, "[...] riktning inom modern filosofi, idédebatt och en rad estetiska verksamheter. [...] inga religioner, metafysiska system eller ideologier vinner längre allmän tilltro. [...] under postmodernerna villkor finns bara partiella, subjektiva och individuella sanningar."<sup>7</sup>

### 2.1. Postmodernismens villkor

Man kan bland annat uppfatta postmodernismens uppkomst som en reaktion och reflektion över de sociala förändringar som fanns närvarande i samhället under modernismens tid och hör hemma bland utvecklingen inom filosofi, konst, litteratur och kultur. Enligt sociologen Mike Featherstone kan man uppfatta postmodernism som ett "epokiskt skifte", det vill säga en brytning ifrån modernismen där en ny social helhet växte fram med egna markerade organiserade grunder.<sup>8</sup>

En av förgrundsgestalterna inom postmodernistisk teori, i kraft av boken *Det postmoderna tillståndet* (1979), är Jean-François Lyotard (1924-1998). Enligt Lyotard karakteriseras det postmoderna tillståndet av att "de stora berättelserna" inte längre vinner någon allmän tilltro. Dessa stora berättelser är de ideologiska och metafysiska system som är grunden till vår allmänna världsuppfattning. Lyotard menade att berättelserna skulle komma att ersättas

---

<sup>7</sup> Nationalencyklopedin, <http://www.ne.se/postmodernism>

<sup>8</sup> Featherstone, M. (2007). *Consumer Culture and Postmodernism*. London: SAGE Publications Ltd, s. 3

av subjektiva och provisoriska sanningar vilket innebär en ny, radikal pluralism.<sup>9</sup> Lyotard diskuterar vad han kallar för ett postmodernt samhälle vars utgångspunkt är övergången till en post-industriell ordning där hans specifika intresse ligger i effekterna av "samhällets datorisering" och hur det påverkar kunskapen. Med denna datorisering av samhället menade Lyotard det globala informationsnätet.<sup>10</sup> Eftersom detta informationssamhälle kan ses som ständigt utvidgat kan den med globaliseringen uppfattas som total idag. Med hjälp av sociala medier och television finner vi ett nät av information, och dokusåpan är en del av det gigantiska informationssamhälle vi har idag. Utifrån interaktionen med dokusåpan genererar såväl en kommunikation som information. Denna information är individuell, beroende på hur vi tolkar den, men med dokusåpan och dess innehåll får vi inte enbart konceptet utan även åsikter, fördomar etc.

En annan viktig filosof inom postmodernismen var Guy Debord, en samtida till Baudrillard som med sitt verk *Skådespelssamhället* från 1967 vände sig mot kapitalet och ifrågasatte dess makt. Debord tolkade samhället undergivet kapitalet som satte standarden för samhället; vi lever i ett så kallat skådespelssamhälle där allt produceras för att gynna makten. Trots alla ekonomiska framgångar tvingas människan till livsvillkor som den har ingen makt över. Debord hade idéer snarlika Baudrillards och är därför en gestalt som man kan finna nära samband med, men i än högre grad har *Skådespelssamhället* haft en stor påverkan på sin samtid, bland annat som inspiration för initiativet bakom majrevolten 1968.

## 2.2. Skådespelssamhället

*Skådespelssamhället* skrivet av Guy Debord (1931-1994) belyser problematiken med kapitalismens övertag på samhället. *Skådespelssamhället* är ett verk utgjort av ett antal pamfletter riktade mot det massproducerade samhället som styrs av

---

<sup>9</sup> Nordin, S. (2003). *Filosofins historia. Det västerländska förnuftets äventyr från Thales till postmodernismen*. Lund: Studentlitteratur, s. 535ff

<sup>10</sup> Featherstone, *Consumer Culture and Postmodernism*, s. 3

kapitalismen. Debord var aktiv inom rörelsen Internationale Situationniste, en rörelse uppkommen ur den franska skolmiljön. Det var en vänsterorienterad rörelse tydligt influerad av marxismen då deras ideologi till stor del handlade om kapitalismens totala makt och den varufetischism som kapitalismen har orsakat. Verket kan därför uppfattas som en polemik riktad mot det moderna kapitalistiska samhälle som var rådande. Enligt Debord lever vi i en styrd värld, i ett samhälle där människan är underställd kapitalet. Människan är en passiv åskådare utan möjlighet till ingripande. Debord diskuterar i verket att friheten borde uppfattas självklar med tanke på all materiellt välstånd och all produktivkraft men istället befinner vi oss i en slags sluten värld bundna inför produktionen vars enda syfte är att gynna sina egna behov i mån om att överleva. Skådespelet var enligt Debord en verklig samhällsordning som styrdes av en överklighet, en redan utstakad mall vars syfte var att nästintill "förslava" människan till enbart ett vittne utan någon rätt till agerande. Samhället styrdes av en ständig produktion och konsumtion av varor som inte har någon egentlig motsvarighet i verkliga behov, en falsk illusion som åstadkommer inget annat än en negation av det verkliga livet<sup>11</sup> – "skådespelet, som kastar om verkligheten, har verkligen producerats".<sup>12</sup>

Utifrån Debords teori är det den sociala aktiviteten som är det främsta redskapet för skådespelet då det är genom den sociala sfären som skådespelet förverkligas.<sup>13</sup> Enligt Debord är allt liv en återgivning; det som tidigare upplevdes som direkt och riktigt är idag enbart en upprepning. Skådespelet består av en framtädelseform som ämnar uppfattas som samhället och som en enad kraft men är istället en faktor för falskt medvetande och missvisande uppmärksamhet. Det är en illusion om att vår sociala upprätthållning är verklig och betydelsefull men i själva verket är det ett socialt förhållande mellan människor som förmedlas av bilder och manipulerar oss därmed till illusionen om en verklig enhet mellan

---

<sup>11</sup> Debord, G. (2002). *Skådespelssamhället*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos AB, s.13ff

<sup>12</sup> *Ibid.*, s. 23

<sup>13</sup> *Ibid.*, s.16

människa och kapital. Den verklighet vi uppfattar skapas av skådespelet och därför är skådespelet "verkligt" medan verkligheten är falsk.<sup>14</sup>

Skådespelet är inget man kan fly undan och på så vis existerar det inte längre en distinktion mellan skådespel och verkligt. På samma sätt som Guy Debord påstår att vi lever i ett skådespelssamhälle, ett skådespel styrt för att värna om det massproducerande samhället, menar Jean Baudrillard att vi lever i en hyperrealitet. I likhet med Guy Debords idé angående skådespelet ansåg även Baudrillard att vi levde i en fiktiv verklighet, att den "sanning" vi tordes se inte var sann. Med den synpunkten finner vi en klar koppling mellan Debord och Baudrillard. Liksom Debord var även Baudrillard marxist men dock endast till en början då han med åren kom att dra sig längre därifrån. Följaktligen kan hans första verk kallas marxistiska men de kom efterhand att finna sin egen karaktär. Det var med verk som *Le Système des objets* (1968), *L'Echange symbolique et la mort* (1976), *Simulacres et Simulation* (1981) och *Les Strategies fatales* (1983) som Jean Baudrillard skapade sig ett namn inom postmodernismen och kom därför att framstå som en av det sena 1900-talets mest betydelsefulla filosofer. Med sitt tankesätt har han även kommit att bli en populär filosof i allmänhetens ögon.

Det som kännetecknar Baudrillard är främst den kritiska ståndpunkt han håller gentemot det postmoderna samhället och dess "[...] tillstånd av bedövning". Med denna bedövning menar han den nonchalans samhället befinner sig i gällande det faktiska världsläget – en ovisshet rörande vårt eget val, vår egen önskan och vår egen vilja.<sup>15</sup> En värld som befinner sig i det som Baudrillard kallar för hyperrealitet. Detta innebär, enligt en typisk uttolkning, ett samhälle i okunskap och ett folk som lever i en illusion bestående av imaginära värden

---

<sup>14</sup> Ibid., s.21ff

<sup>15</sup> Löfgren, M. & Molander, A. (1986). *Postmoderna tider*. Stockholm: Norstedts förlag, s. 330

styrd av massmedia och där de saker som är betydelsefulla göms undan av triviala drama som massmedia presenterar.<sup>16</sup>

### 2.3. Hyperrealitet och reality-tv

Det var med verket *Simulacra and Simulation* som Baudrillard populariserade teorin om hyperrealitet. Hyperrealitet är en illusion som befinner sig i gränslandet mellan sant och falskt. I denna hyperrealitet agerar en simulation, alltså en föreställningsvärld skapad för att få oss tro att det är genuint och äkta. Baudrillard förklarar simulation med ett exempel: du kan låtsas att du är sjuk och på så sätt lura de andra men du är medveten om att du ljugar, men om du simulerar en sjukdom producerar simulationen symptom och i slutändan kommer även du tro på att du är sjuk.<sup>17</sup> Fantasin är i kraft och försätter oss i ett tillstånd beroende av social perfektion och Baudrillard återkommer till världen som en förverkligad utopi. Ett typexempel på hyperrealitetens förverkligade utopi är Amerika, enligt Baudrillard.<sup>18</sup> Men vad som kan uppfattas vara paradiset är egentligen en katastrof i slow motion; vi kliver obevekligt närmare total förnekelse rörande det världsaktuella läget.<sup>19</sup>

Baudrillard menar att medierna inte är något annat än ett instrument skapat för att destabilisera sanningen och detta genomförs och förstärks genom att vi känner ett ständigt ökande behov av medierna. Reklam, tv, internet är idag medier som de flesta ser som en given del av sitt liv; det är ingen vilja till kommunikation som åstadkommer mediernas ställning i samhället utan rentav ett begär efter en simulering av den så kallade verkligheten. Vad som kännetecknar massmedia enligt Baudrillard är att de egentligen genererar ickekommunikation medan det påstås vara tvärtom.<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> Ibid., s. 326

<sup>17</sup> Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. The University of Michigan Press, s.3

<sup>18</sup> Baudrillard, J. (1986). *Amerika*. Göteborg: Bokförlaget Korpen, s. 103

<sup>19</sup> Baudrillard, J. (1990). *Fatal Strategies*. New York: Semiotext(e), s. 71

<sup>20</sup> Löfgren, M. & Molander, A. (1986). *Postmoderna tider*, s. 326ff

Reality-tv, eller dokusåpor som det kommit att kallas i Sverige, bedöms vara ett "rätt historiskt dokument" vars fundamentala mening är att se verkligheten på riktigt. 1971 började amerikansk television sända världens första reality-show, utspelad i Kalifornien hos familjen Loud. Tanken med programmet var att ett kamera-team skulle följa familjen i sju månader, 24 timmar om dygnet, utan manus. I slutändan stod Loud inför en kris och utgången blev separation och frågan ställdes angående produktionens påverkan.<sup>21</sup> Trots att familjen Loud var verkliga personer och en riktig familj menar Baudrillard att det räcker med närvarandet av kamera-teamet och kännedomen att man är iakttagen för att man skall agera på ett visst sätt; televisionen ändrar oss: "[...] TV alienates us, TV manipulates us, TV informs us".<sup>22</sup> Enligt Baudrillard är vi exponerade för en representation av alla våra fakta och karaktärsdrag via en visuell kamera som finns inom oss alla: "[...] the virtual camera is in our head, and our whole life has taken on a video dimension".<sup>23</sup> Ytterst menar Baudrillard att varje existens är som en reality-show eftersom varje individ är en telepresentation av sig själv: "[...] each existence is telepresent to itself". Det är inte enbart medias påverkan som gör oss till ett teleobjekt, det är även oss själva; som Baudrillard uttrycker det har vi svält våra mikrofoner och producerar intensivt möten och händelser: "we have interiorized our own prosthetic image and become the professional showmen of our own lives".<sup>24</sup>

Baudrillard hävdar att det har skett en förändring i vår relation till media: det är inte längre du som tittar på tv utan tv tittar på dig. Detta är sista stadiet i hyperrealiteten. Vi lever inte längre i ett skådespelssamhälle, det som situationisterna talade om, utan nu är allt ogripbart, ofattbart och diffust.<sup>25</sup> Enligt Baudrillard är kritiken som exempelvis situationisterna uttryckte angående

---

<sup>21</sup> Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, s. 27ff

<sup>22</sup> Ibid, s. 30

<sup>23</sup> Baudrillard, J. (1997). *Art and Artefact*. London: SAGE Publications Ltd, s. 19

<sup>24</sup> Ibid, s. 19

<sup>25</sup> Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, s. 29ff

“spektakelsamhället” tyvärr över dels på grund av vårt accepterade av alienationen i samband med massmedia.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Baudrillard, *Art and Artefact*, s.20ff



### 3. Dokusåpan

Dokusåpan kan möjligen vara den enda berättelseform som televisionen själv har skapat, men det är en hybridform. Beteckningen dokusåpa kommer dels ifrån ordet dokumentär som skall ge anklang om en genre med högre status, eftersom den associerar till faktabaserad realism, samt ordet såpa som anspelar på publikens intresse av underhållning och attraktion av dramatik. Idag använder vi oss även av de engelska termerna som syftar på samma tv-koncept: reality-show, reality-serie och reality-tv. Främsta skillnaden mellan de engelska begreppen samt det svenska är att de engelska termerna anger vad programidén påstås egentligen gå ut på: reality-tv = verklighetstv.<sup>27</sup> De både leden "doku" och "såpa" refererar åt motstridiga håll och istället för neutralisera begreppet korsbefruktar de varandra istället. Man kan påstå att de därmed skapar ett slags spelrum däremellan, konceptet existerar i symbios med medier och i programmen korsas genrer, narrativa strukturer samt stilistiska drag vilket skapar en otydlighet angående gränserna och dessa gränser påverkar främst åtskillnaden mellan privat och offentligt.<sup>28</sup>

#### 3.1. När dokusåpan kom till Sverige

När dokusåpan kom till Sverige hade televisionen funnits i drygt fyrtio år. Kunskapen och logiken att kunna skilja på verkligt och överkligt som svensk tv-publik tillskansat sig under dessa år kom att rubbas i och med presentationen av dokusåpan, speciellt under 1990-talet då genombrottet kom att bli ett faktum.<sup>29</sup> Sveriges första försök till dokusåpa var produktionen av *The Real World: Stockholm*. Idén med programmet var att skapa en verklighetstillvaro i en lägenhet som skulle delas av sju unga människor. Uppdraget gavs av TV1000 vars främsta mål var höga tittarsiffror. Efter att första avsnittet hade sänts skrev

---

<sup>27</sup> Furhammar, L. (2006). *Sex, såpor och svenska krusbär*. Stockholm: Ekerlids Förlag, s.237ff

<sup>28</sup> Andersson, Y. (2001) *Dokusåpor – en 'verklighet' för sig?* Stockholm: Granskningsnämnden för radio och TV, s. 5

<sup>29</sup> Edin, A., *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*, s.13

Anders Björkman i Expressen att det var regisserat och manuskrivet – och han hade inte helt fel. Nicke Johansson, som var en av grundarna till produktionsbolaget Meter, sade om uttagningen att de var noga med att välja ut karaktärer som hade starka historier och säregna karaktärsdrag. Trots en uppgjord casting hade produktionsteamet strikta regler om att ingen fick påverka händelserna framför kameran, utan det var endast två personer som fick prata med deltagarna: Nicke Johansson själv samt en kvinna som hade daglig kontakt med deltagarna per telefon.<sup>30</sup>

Enligt filmvetaren Leif Furhammar beror utvecklingen av dokusåpan främst av två faktorer: dels den utveckling som TV-kommunikationen har haft, speciellt under den senare delen av 1900-talet, samt tillgängligheten och tekniken angående kameror. Rapporteringen av händelser som Berlinmurens fall och massakrerna på Himmelska fridens torg gjorde att allmänheten fick direkt insyn i skeenden utanför sina egna gränser, det presenterades i och med det ett "reality in raw". I och med kamerateknikens utveckling har kamera-produktionen etablerat sig i folkhemmen och har blivit en viktig scen som agerat som modell för dokusåpans koncept. Hemmabruket av kamera användes i program som *Fångat på film* (TV4) och *Ögonvittnen* (Kanal 5) och bidrog med ett nytt verklighetsdrama i tv.<sup>31</sup> Enligt författarna till *Blåsningen: Historien om kommersiell tv i Sverige* kom dokusåpan bli attraktiv för såväl tittarna som producenterna, vilket var en positiv effekt speciellt för tv-bolagen eftersom reality-programmen var enkla och billiga att producera. Billig produktion plus höga tittarsiffror skapade en "produktionsboom" i slutet av 1990-talet i form av dokusåpor som *The Real World Stockholm* (1995) och *Expedition: Robinson* (1997) som följdes av dokusåpornas årtionde, 2000-talet, i form av *Baren* (2000), *Big Brother* (2000) och *Farmen* (2001) med flera.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Lahger, H. & Svensson, L. *Blåsningen: Historien om kommersiell tv i Sverige*, s.298ff

<sup>31</sup> Furhammar, *Sex, såpor och svenska krusbär: Television i konkurrens*, s.237ff

<sup>32</sup> Lahger, H. & Svensson, L., *Blåsningen: Historien om kommersiell tv i Sverige*, s.299ff

Yvonne Andersson lyfter fram i *Dokusåpor: "en verklighet för sig"*? att den "verklighet" dokusåpan symboliserar är en verklighet som omredigeras och klipps om; av en bevakning 24 timmar dygnet runt klipps programmet om och görs om till en timme där urvalet och formen styrs av programmakarna. Vad som gör uppfattningen om äktheten annorlunda än vanliga såpor är användandet av "riktiga" människor; det är "verklig" dramatik i linje med konstruerade händelser och trots att "skådespelarna" är riktiga människor genomgår de ändå en casting.<sup>33</sup> Enligt Andersson har begreppets betydelse i Sverige även innehaft en betydelseförskjutning, från att ha specifikt handlat om verkliga människor utan inblandning av produktionsteam har ett skifte skett till att idag handla om att vanliga människor placeras i en konstruerad värld där situationer styrs på ett sätt som skall tilltala tv-publiken. Ofta har publiken även numera makten att kunna få vara med och bestämma om utgången i kampen. Men inte nog med det, begreppet har även funnit sin plats inom andra områden, som inte direkt angår tv-konceptet, till exempel politiken och sporten.<sup>34</sup>

Ett karaktärsbegrepp som dokusåpan ofta liknas vid är förnedrings-tv, ett underhållningskoncept som bygger på kränkningar och där hela uppbyggnaden av programmet bygger på idéer som kan strida mot god sed, varför dokusåpor stundom framstår som omoraliska. Men enligt Furhammar är förnedrings-tv inget nytt fenomen då åtlöje har underhållit den svenska tittarpubliken i många år. Däremot har förnedrings-tv tenderat att bli synonymt med dokusåpan. Vad som är skillnaden, eller rättare sagt utvecklingen inom "åtlöjets tv", är moralen. Furhammar menar att trots förnedring var en stor del i 80-talets underhållningsprogram fanns en moralisk försiktighet, något som vi ser mindre av idag.<sup>35</sup> Den förnedring vi känner till i samband med dokusåpor kom i samband med starten av *Expedition: Robinson*.

### 3.2. Expedition: Robinson

---

<sup>33</sup> Andersson, *Dokusåpor: en 'verklighet' för sig?*, s. 12

<sup>34</sup> Ibid, s. 5

<sup>35</sup> Furhammar, *Sex, såpor och svenska krusbär*, s. 128ff

Skälen till varför just Strix och SVT producerade *Expedition: Robinson* är många men ett skäl som är grundläggande: båda företagen stod inför en ekonomisk kris. Programmet hette från början *Survive* och var ett koncept skapat av Charlie Parsons men sålt av Gary Carter från det engelska produktionsbolaget Planet 24. Anna Bråkenhielm som jobbade på Strix tog kontakt med Gary Carter på tv-mässan i Cannes 1996 och det dröjde inte länge förrän Bråkenhielm ville köpa programmet. Samtidigt som Strix stod inför en kris stod Sveriges Television inför en egen: TV4 vann tv-tittarna med *Bingolotto* medan SVT hade ständigt misslyckats med lördagsunderhållningen. Bråkenhielm började samtala med Bengt Sundin från SVT:s nöjesavdelning om programidén och med tiden kom ett samarbete att börjas.<sup>36</sup>

Kritiken gentemot det nya programkonceptet kom redan innan programmet sändes. Redan i mars 1997 riktades häftig kritik mot SVT och *Expedition: Robinson*. Programmet fick möta kritik som "fascism-tv" och det sades att "[...] det är psykiskt våld."<sup>37</sup> Även psykologer vände stark kritik mot produktionen av programmet då de uppfattade det som en vädjan till människors sämsta sidor.<sup>38</sup>

Denna tidiga kritik till trots har sedan 1997 sammanlagt 15 säsonger sänts där konceptet är i stort sett detsamma. Det handlar om två lag, nord och syd, som under en viss tid skall tävla mot varandra och där den sist stående deltagaren vinner och blir "Robinson". Vad som är särskilt anmärkningsvärt är det faktum att konceptet bygger på en fiktiv bok. Därmed tar programmet konceptet reality-tv till en ny nivå av metafiction. Den ursprungliga idén till programmet finner vi i *Robinson Crusoe*, en Daniel Defoes klassiska äventyrsroman från 1719. Historien utspelas (som programmet) på en öde ö, men vad som är intressant är den fiktiva värld som verket bygger på och hur produktionen av *Expedition: Robinson* försöker efterlikna en fiktiv berättelse. Här krockar fiktion och

---

<sup>36</sup> Lahger, H. & Svensson, L., *Blåsningen: Historien om kommersiell tv i Sverige*, s.319ff

<sup>37</sup> Edin, *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*, s.15

<sup>38</sup> *Ibid*, s. 13

verklighet. Med hyperrealitet i åtanke blir denna aspekt extra intressant. Produktionen av *Expedition: Robinson* kan ses som ett försök till en drömvärld, en realisering av en upplysningsutopi eller en barnboksfantasi. En annan aspekt som är intressant är den individuella faktorn. Att vara "äkta" men samtidigt inte: skillnaden mellan "att vara sig själv" och att "gå in i en roll". Deltagarna skall således fungera och framställas som viktig i grupp men även vara intressant som individ. Frågan är om det är ett medvetet val av deltagarna att "spela en roll" eller är det enbart programmakarnas framställning som skapar uppfattningen?<sup>39</sup>

Vissa personer motsätter sig produktionsbolagets framställning medan vissa anammar karaktären de har skapat och förlikar sig med den för sin egen vinning skull. En sådan karaktär är Robert "Robban" Andersson som var med i programmet 1999. I dokumentären *Det sista Ö-rådet* berättar han att hans ambition var att bli "Sveriges mest beryktade Robinson-deltagare" och att han "aldrig någonsin inför en tv-kamera eller i en tidning sagt någonting som [han] inte hade koll på eller inte hade planerat".<sup>40</sup> Att vara med i dokusåpor handlar inte enbart om intresse utan är idag en chans att bli kändis, att få vara med på roliga fester, att synas och höras. Det är inte bara i programmet *Expedition: Robinson* som det handlar om vinna eller försvinna, det tillämpas även på verkligheten. Det är ingen hemlighet att uttagningen sker utefter karaktärsdrag och personlighet – "henne vill vi ha, henne vill vi inte ha".<sup>41</sup> Dessa profiler som skapas i programmet är skapta och kontrollerade av produktionsbolaget som äger rätten till deltagarnas namn och därigenom får styra hur bilden av de olika deltagarna skall presenteras.<sup>42</sup>

Den kritikstorm som Sveriges Television och Strix fick utstå kom att intensifieras när nyheten om att Sinisa Savijas, den första utröstade från *Expedition:*

---

<sup>39</sup> Andersson, *Dokusåpor: en 'verklighet' för sig?*, s.18

<sup>40</sup> *Det sista Ö-rådet* (2004).

<sup>41</sup> Ibid.

<sup>42</sup> Lindham, E. & Panas, D. (2000). "Det är rena slavkontraktet", *Aftonbladet*, 25 oktober

*Robinson*, begått självmord två månader efter att han kommit hem. Programmet anklagades för pennalism och fascism och det faktum att programledaren Harald Treutiger hade jämfört programmet med *Flugornas herre* och *Tio små negerpojkar* gjorde saken inte bättre. Vad som gjorde pennalismen värre i *Expedition: Robinson* än i övriga fall var det faktum att detta skedde offentligt och därigenom kunde påverka människor negativt.<sup>43</sup>

Konsekvenserna av kritiken blev en time-out och programmet skulle genomgå en redigering. Samtidigt som *Expedition: Robinson* skulle ta en time-out stöttades programmet av representanter från SVT och programdeltagare som sade att programmet hade varit spännande och lärorikt. Den 4 oktober 1997 hade därför programmet en nypremiär och största skillnaden var redigeringen av utröstningsmomentet: istället för se hur de olika deltagarna röstar fick man istället direkt reda på vem det var som blev utröstad, men inget om processen. Kritiken fortsatte strömma in, dock inte med samma hets och med ett litet ändrat fokus; denna gång var det SVT som public service-företag som stod som måltavla. SVT var en kanal ämnad att gynna allmänheten med nyhetsvärdiga programinslag som uppfattades vara underhållande men främst seriösa och intellektuella och man undrade därför hur SVT överhuvudtaget kunde göra ett program som *Expedition: Robinson*. Kritik riktades speciellt mot SVTs nöjeschef Pia Marquard som efter två veckor i oktober av intensiv kritik avgick från sin position. Men med tiden ändrades kritiken och plötsligt blev programmet hyllat. Komiskt nog var det framför allt kvällspressen som till en början kritiserade programmet som idag idag de tidningar som lever i symbios med programmen. Så tidigt som november 1997 kunde man i Expressen läsa: "[...] det är plötsligt inne att gilla *Expedition: Robinson*. Ni vet det där programmet som för bara några veckor sedan ansågs vara fascistoid-TV".<sup>44</sup>

Varför denna helomvändning i pressen? Kan det faktiskt vara så att de helt ärligt uppfattade programmet som ren och skär underhållning plötsligt eller föll de i

---

<sup>43</sup> Edin, *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*, s. 14

<sup>44</sup> *Ibid.*, s.15ff

den "bedövning" som Baudrillard talar om, blinda för vad som är verkligt och inte? Relationen mellan tittare och dokusåpan kan ibland uppfattas som ett verkligt förhållande speciellt med tanke på de känslor och reaktion det framkallar. Är det på grund av att deltagarna är "vanliga" personer som de "verkligen" engagerar oss?

### 3.3. Individens i dokusåpan

Målet att skapa trovärdighet i dokusåpan handlar mestadels om att skapa "verkliga" deltagare, vilket innebär att de skall inneha en personlighet som tilltalar publiken och skapar känslan av att "det kunde ha varit jag". Men trots aspekten att deltagarna är verkliga personer framstår det tydligt att från och med deras deltagande i programmet förändras deras "äkthet". De är inte längre "en av oss" utan de har tagit steget in i kändisvärlden och blir så kallade tv-kändisar – ett namn förknippat med det program som gjort dem till ett hushållsnamn. Meral Tesbas är inte bara Meral längre utan Baren-Meral för all framtid, och detsamma gäller Robinson-Robban, Big Brother-Linda med flera.

Konceptet med dokusåpan är att det är vanliga människor som skall leva tillsammans under olika omständigheter och miljöer. Är det något som kännetecknar vår samtid är det massmedia och speciellt de intersociala medierna som främst finner sin hemvist i internet och televisionen. Men även politik som ekonomi och det sociala livet har i allt högre grad kommit att uttryckas genom medierna. Livet i det moderna samhället kan innebära en ibland omvänd verklighetsuppfattning där det som förekommer i medierna framstår som verkligare än vad verkligheten egentligen är. Enligt Yvonne Andersson är det i och med mediernas alltmer ökade makt och tydligare position i samhället som skapar ett större behov av att individen skall synas och höras; medierna har en avgörande betydelse för såväl de existentiella

erfarenheter en människa har men är även ett forum där individen fastställs som viktig.<sup>45</sup>

Varifrån kommer behovet av att identifiera sig med deltagarna och vad är det som lockar med kändiskulturen? Behovet efter bekräftelse och tillfredsställelse är enligt Leif Furhammar det främsta skälet till att man anmäler sig, inte spelet som sådant. Det är tydligt att ungdomar väljer deltagande i tv som ett möjligt vägval inför framtiden, att inneha en eftersträvansvärd social position som kan skänka status men även projekt och arbeten inom samma led, och vad som krävs av deltagarna är en stark personlighet som bibringar stor dramatik för att märkas.<sup>46</sup>

Enligt författarna Beverley Skeggs och Helen Wood kan man definiera personlighet utifrån klassbegreppet. De talar främst om medelklass och arbetsklass och menar att beroende på sin sociala status agerar man och därmed värdesätter sin identitet olika. Det finns kulturella, sociala och symboliska aspekter att ta i åtanke och i mån om att skapa "äkta" television försätter produktionen personer tillhörande olika sociala skikt i olika situationer för att försätta dem i annorlunda omständigheter.<sup>47</sup> Sådana program är till exempel skönhetsprogram där personer som vanligtvis "tillhör" arbetar- och medelklass görs om till en "finare" klass, såsom i *The Swan* och *Extreme Makeover*. På senare år har även andra program introducerats som ämnar göra tvärtom, det vill säga försätta personer som uppfattas tillhöra "finare" sociala kretsar i enkla förhållanden i mån om att uppmuntra utveckling av deras verklighetsuppfattning, exempelvis *Ung och bortskämd*.

Enligt den amerikanske sociologen Erving Goffman präglas vårt liv av en ständig iscensättning av oss själva. Det är genom vår framställning av oss själva som berättar för andra hur vi är, med hjälp av ansiktsuttryck, gester och klädsel

---

<sup>45</sup> Andersson, *Dokusåpor: en 'verklighet' för sig*, s.7

<sup>46</sup> Furhammar, *Sex, såpor och svenska krusbär*, s. 150ff

<sup>47</sup> Skeggs, B. & Wood, H. (2012). *Reacting to Reality Television: Performance, audience and value*. Oxon: Routledge, s. 48ff



presenterar vi våra personliga framställningar. Vi betar oss olika beroende på omgivning och situation och anpassar oss därefter, vi både möter och går in i redan fastställda roller som bygger på stereotyper, vi agerar olika beroende på situation. Vi är inte densamma med tandläkaren som servitrisen exempelvis. Vad som skall undvikas är att framträda olika så ens karaktär uppstår som motsägelsefull.<sup>48</sup>

Autenticiteten och representationen av sig själv som deltagare är en central faktor för realismen i *Expedition: Robinson*, så som alla andra dokusåpor. Enligt medieforskaren Anne Jerslev finns det tre viktiga strategier som har stor betydelse för autenticiteten: Det första är de intima kommunikationerna som deltagarna har med kamerateamet, i *Expedition: Robinsons* fall sker detta i det "dagbok"-mötet då de talar förtroeligt med kamera-teamet. Den andra faktorn som tydligt lyfts fram är den autenticitet som deltagaren själv lyfter fram som viktig, att man är sann och ärlig och påpekar för sig själv och andra att "jag är äkta". Den tredje aspekten är den autenticitet som deltagaren visar då hon/han inte är medveten om det, hur deltagaren betar sig ovetandes om kamerans närvaro.<sup>49</sup>

Man brukar säga att kameran inte ljuger, att det som fångas på bild är på riktigt och är därav autentiskt och äkta. Men faktum är ändå att vi, som tittare, och de som producerar, skapar med våra egna förutfattade meningar och fördomar, ett program som stöpts in i våra egna referensmallar, en idé om hur det "egentligen" är. Med en ständig redigering av programmet görs det om till ett underhållningsprogram med riktiga människor vars mänskliga värde sätts på spel, allt för att vinna tittare. Men vad är det som skall utgöra verkligheten i de s.k. reality-programmen. Sedan dokusåpan slog igenom på svensk mark i slutet av 1990-talet har otaliga f.d. deltagare trätt fram och vittnat om hur illa de har

---

<sup>48</sup>Seifarth S. (2006). "Den iscensatta maskeraden: Om framställningar och vanställanden i dokusåpor", i Kylhammar, M. & Battail, J.F. (red.) *Det vanställda ordet*. Stockholm: Carlsson Bokförlag, s. 114ff

<sup>49</sup> Edin, *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*, s. 25ff

presenterats utav programmen. Den bild som tv-bolagen har förmedlat är falsk och i många fall enbart negativ och är enbart programmakarnas skapelse.

## 4. "Verkligheten" i Expedition: Robinson

En värld som utspelas på en ö långt ifrån någon form av civilisation ligger långt från vår verklighet men ändå tenderar man att uppleva *Expedition: Robinson* som äkta och trovärdig. Programmet faller inom ramarna för dokusåpan och ska därmed förväntas innehålla verklighetstrogna element. Men eftersom programidén bygger på en fiktiv berättelse och utspelar sig på en plats vars spelregler är långt ifrån vårt vardagliga liv komplicerar det uppfattningen om realiteten i programmet. Trots detta lyckas *Expedition: Robinson* överskrida gränsen mellan fiktion och verklighet. *Expedition: Robinson* försöker skapa en drömvärld inspirerad av *Robinson Crusoe*, en känd fiktiv berättelse om en ensam huvudkaraktärs kamp för överlevnad på en öde ö långt ifrån något slags civilisation. I samband med produktionen av programmet finner man här en krock: då deltagarna står inför en svår situation, en värld full av utmaningar och tävlingar, ämnar produktionen ändå att sträva efter en drömsk bild. Här krockar utopin med en dystopi. Produktionen vill förena paradis-ön med ett helvete, till exempel den svält och utsatthet deltagarna finner sig i. Vad är det som produktionen anger som verklighetsgrundande i denna "fantasi" eftersom de presenterar två skilda världar? Hur får programmet oss att leva oss in i denna värld och uppleva den som verklig?

Eftersom verklighetsbegreppet är en stor del av tv-konceptet är det intressant att fördjupa sig i de faktorer som produktionen framhäver som verkligt som även vi där hemma skall känna igen oss i. Dokusåpan är ett tv-koncept som är svårt att konkret förklara eftersom det är många program med olika karaktärer och premisser som rör sig inom ramarna för begreppen. Men vad alla program har gemensamt är betoningen av "verklighet" och dokumentationen av riktiga människor i riktiga situationer. I *Det sista Ö-rådet* menar Hasse Aro att det är sagan som lockar tittarna: "de tittar på sagan, de köper sagan. Succén ligger i att de identifierar sig, 'hur skulle jag klara den situationen?'. Jag tror att den

identifikationen är jätteviktig”.<sup>50</sup> Vad som är intressant är hur produktionen av programmet lyfter fram specifika aspekter som verklighetstroga. Jag ska fördjupa mig i tre programpunkter som under programmets gång varit grundläggande: lägret, tävlingarna och utröstningen i ö-rådet.

#### 4.1. Lägret

I *Expedition: Robinson* anländer deltagarna till Robinson-ön uppdelade i två lag, lag Nord och lag Syd, med 15 personer i vardera lag. Upplägget är till en början att tävla i lag för att längre fram i programmet slås ihop och tävla var för sig för att i slutändan stå som ensam vinnare, en ”Robinson”.

I lägret framträder olika karaktärer och det är tydligt och utmärkande för var säsong att vissa roller alltid fylls: den late, jägaren, ledaren m.m. Det är speciellt ledarrollen som orsakar intriger och kollisioner inom gruppen. På grund av konflikter inom gruppen uppstår även sådant som i pressen blir till ”vardagssnack”. Det är denna sociala faktor som utgör en stor del av attraktionen för program av denna typ och även uppfattas som verklighetstroget eftersom det är riktiga personer som kommer att angå oss. Enligt Stig Hjarvard kan man tolka programmet som en social teater där tittarna inte enbart iakttar deltagarna men även kan förankra handlingen i det verkliga livet, eftersom det är på ”riktigt”; en faktor som gör att tittarna attraheras är det sociala samspelet, samtalen och integrationen deltagarna emellan.<sup>51</sup>

Produktionen använder flitigt identifikationerna med och investeringen i karaktärerna som lockbete för att vinna tittare. Detta blir tydligt under säsong 7 då 15 f.d. Robinson-deltagare får chans till revansch; de som fick återvända var profiler som tv-tittarna röstade fram. Bland dessa återvändande ”Robinson-ikoner” fanns Pål Hollender och Robert ”Robban” Andersson. Tydligt

---

<sup>50</sup> *Det sista Ö-rådet* (2004)

<sup>51</sup> Edin, *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*, s. 24

är hur dessa karaktärer som återvänder använder sig av den roll de hade i första omgången.

Baudrillard talar om att verkligheten existerar ingenstans utan allt är idag återspelat och så även vår personlighet, vi registerar andra människors karaktärsdrag och utifrån tolkandet av mönster skapar vårt egna sätt. Baudrillard menar att vi inte behöver media längre för ens existens är presenterat utifrån en inre telepresentation. Mediet har passerat från skärmen in till livet och blivit en fundamental del av människan och tagit över "sanningen".<sup>52</sup> Television må vara det starkaste medlet inom imaginära kategorier men enligt Baudrillard är det på grund av att vi själva valt det. Vi hade kunnat stoppa televisionens utbredning om vi hade velat det, men vi vill inte därför existerar televisionen i den utbredning som det gör.<sup>53</sup> Yvonne Andersson framhäver i sin rapport för Granskningsnämnden det faktum att dokusåpan inte enbart kan ses som ett mediefenomen, ett nyskapande tv-koncept, utan även som ett starkt och påtagligt socialt fenomen som berör även det vardagliga livet.<sup>54</sup>

Kring lägerelden är fokus på deltagarna och det är den sida som produktionen framhäver som mest trovärdig. Men med ett flertal omtagningar redigeras såväl händelser som karaktärer och programdeltagarna fungerar som i en simulation. Att exempelvis kratta sanden inför en tagning och skapa en illusion om en paradiso är bara ett knep av många för att skapa en drömlig värld: "det är svårt att nå relationen av en öde ö därför att vi är där helt enkelt. Det är kameror, ljudtekniker, reportrar" säger Peter Borg i *Det sista Ö-rådet*.<sup>55</sup>

Ett viktigt moment i att göra programmet verklighetstroget är "dagbok"-mötet deltagarna har med kamera-teamet: att i förtroende tala till dig som tv-tittare och fritt få säga sin mening. Ett möte som produktionen ofta klipper om för att göra det mer dramatiskt – exempelvis kan det vara när en deltagare säger något men

---

<sup>52</sup> Baudrillard, *Art and Artefact*, s. 19ff

<sup>53</sup> Baudrillard, *Telemorphosis*. Minneapolis: Univocal Publishing, s. 29

<sup>54</sup> Andersson, *Dokusåpor – en 'verklighet' för sig?*, s.5

<sup>55</sup> *Det sista Ö-rådet* (2004)

agerar helt emot. Dessa intima möten, som Anne Jerslev framhäver som ett viktigt element i programmet, betonas även av produktionen som viktig. Det är med ett närgånget filmande som tittarna får en relation till deltagarna; det är ett viktigt steg i den sociala faktorn, för det är då vi, publiken, integrerar med deltagaren.<sup>56</sup>

En annan aspekt som produktionen använder sig mer av i de senare säsongerna än i de första är dramaturgin, ett sätt att redigera och göra programmet mer intressant. I säsong 7 är det tydligt hur produktionen använder sig av musiken på ett helt annat sätt än tidigare. Exempelvis i ett avsnitt får man som tittare intrycket om att det uppstår känslor mellan två deltagare, trots de båda egentligen inte anger något sådant. Men det är med hjälp av efterredigeringar som illusionen skapas om att det är känslor mellan dessa två.<sup>57</sup>

## 4.2. Tävlingarna

Verklighetsaknytningen i tävlingarna är nästintill obefintlig; det är konstruerade hinderbanor som deltagarna utförligt instrueras om och vägleds av produktionsteamet angående hur man skall göra. Dels befinner sig deltagarna på tävlingsområdet långt innan vad som anges för tittarna och man har noga gått igenom tävlingen. "Deltagarna blir noga regisserade" skrivs det i Aftonbladet. Även flera omtagningar sker så när man som tittare ser vinnaren glädjas över vinsten är vinsten redan avgjord sedan länge:<sup>58</sup> "i samband med tävlingar kan vi efter tävlingen kanske göra om något litet moment för att vi ska få bättre bilder, det får ju inte tittarna se", säger Hasse Aro i *Det sista Ö-rådet*.<sup>59</sup>

Även i detta moment har produktionen använt sig mer av dramaturgiska och filmiska effekter i syfte att öka spänningen. Det är tydligt hur produktionsbolaget

---

<sup>56</sup> Edin, *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*, s. 25

<sup>57</sup> *Expedition: Robinson* (2003) <http://www.youtube.com/watch?v=tLv0EFRjyso>

<sup>58</sup> Lindberg, K. (2001). "Så bluffar SVT i 'Robinson'". *Aftonbladet*, 13 oktober

<sup>59</sup> *Det sista Ö-rådet*. (2004)

anammatt idén om dramaturgin och arbetat mycket på att skapa spänning, och man använder speciellt två områden för att utföra detta skickligast: dels musiken och dels omgivningen. I säsong 7 tar musiken mycket mer plats än i säsong 1 och är mer filmisk, episk, storslagen, vilket den dramatiska effekten till trots i sin tur orsakar en mer överklig ton i programmet än tidigare. Musiken och den dramaturgi som programmet utvecklat skapar även deltagarna till skådespelare då de lyfts till skyarna som hjältar.<sup>60</sup> Miljön och effekter som slow motion används alltmer i de senare säsongerna och "vissa bilder på djur är självklart inte tagna när fotografen är ute och går med kameran".<sup>61</sup>

Tävlingarna och således programmet i helhet blir också tuffare längs med säsongerna och orsakar därmed mer skador och olycksfall vilket märks tydligt i mediebevakningen av programmet, med rapporter som: "till slut knäckte SVT:s svälttaktik hans kropp".<sup>62</sup> En klar utveckling i programmet är att produktionen finner större intresse av tävlingarna som får mer tv-tid. Tidningarnas bevakning av programmet berör desto mer tävlingar, skador och kampen mellan deltagarna. Programmet som ursprungligen är ett tävlingsprogram finner därmed sin rätta "karaktär" allteftersom säsongerna går men tar ett steg längre bort ifrån den verklighet som man också eftersträvat, främst på grund av framställningen av dramaturgin. "Verkligheten" söks i stället i dramatiska omständigheter. Aftonbladet skrev 1999 om en händelse i *Expedition: Robinson* då en kraftig storm slog in över ön medan deltagarna befann sig ute i havet på flottor. Produktionsteamet gjorde inget och tvingade deltagarna att vara ute; efter att nyheten kom ut sade vd:n för Strix att det var beklagligt men "man kan bara konstatera att det gjorde programmet så otroligt mycket bättre".<sup>63</sup>

Dramaturgin är den största utvecklingen av programmet, produktionen tar fasta på punkter som inger en känsla av en illusorisk fasad: musik och omgivning.

---

<sup>60</sup> Seifarth, S. (2006). "Den iscensatta maskaraden: Om framställningar och vanställanden i dokusåpan", op. cit., s. 128

<sup>61</sup> *Det sista Ö-rådet* (2004)

<sup>62</sup> Lindberg, K. (2001). "Hälsosafarlig expedition", *Aftonbladet*, 2 december

<sup>63</sup> Lindham, E. & Panas, D. (2000). "Här är flera av övertrampen på tv", *Aftonbladet*, 26 oktober

Dramaturgin påverkar därav den "verklighet" som dokusåpaformatet anger. Den främsta skillnaden mellan första säsongen och sjunde är att produktionen och framställningen av programmet har lämnat identiteten som "reality in raw" till en alltmer "filmisk" identitet vilket gör att programmet känns alltmer oäkta för var säsong men desto mer lockande. I och med filmiska ögonblick och scener i slow motion kommer man som tittare allt längre ifrån verklighetsbegreppet.

### 4.3. Ö-rådet

Utröstningsmomentet är den programpunkt som blivit mest omdiskuterat och som även deltagarna tycks se som viktigast. Det är ett tillfälle som tillhandahåller konflikt och krockar, och det är dessa saker som produktionen efter redigering framhävar som viktigt och intressant. Trots ett större intresse för tävlingsmomenten är det fortfarande konflikterna som får mest tv-tid och blir därmed en viktig huvudpunkt.

Deltagarna hinner knappt lära känna varandra innan paktbildningar är skapta och i takt med programmets utveckling är det även uppenbart hur produktionen eftersträvar att använda sig av konflikterna som verklighetsgrundade eftersom konflikterna sker mellan riktiga personer med riktiga känslor och värderingar. Men omredigering sker utefter ett manus som i slutet av programmet skall fånga tv-tittarnas intresse för hålla kvar dem till nästa avsnitt. Varje avsnitt avslutas med en "nästa avsnitt"-sektion där dramat uppgraderas till en nivå som skall attrahera tittarna.

Kritiken mot *Expedition: Robinson* kom, som nämnts tidigare, långt innan första avsnittet sändes. Den 6 mars 1997 rasade Gunnar Bernstrup mot programmet och sade att programmet "[...] har ett fascistiskt upplägg. Det vore bra om det stoppades".<sup>64</sup> Skälet till fascismen uppfattades främst vara utröstningsmomentet eftersom deltagarna skulle rösta ut någon, alltså döma någon som mindre viktig

---

<sup>64</sup> Lindberg, K. (2003). "Robinson – så började det", *Aftonbladet*, 19 november



eller värdig. Kritiken förstärktes när nyheten om deltagaren Sinisa Savijas död nådde ut till pressen och hot om nedläggning blev ett faktum.<sup>65</sup> I Savijas fall förstärktes utröstningen på grund av produktionens omtagningar av momentet; tekniken krånglade så det tittarna fick se på tv var redan uppgjort. Sinisa Savija sitter alltså i Ö-rådet med vetskapen om att han ska bli utröstad och försöker så gott han kan för att hålla tårarna inne. Som Harald Treutiger sade i *Det sista Ö-rådet* så hände det som inte fick hända – omtagning av den mest förnedrande scenen.<sup>66</sup>

Sedan det första Ö-rådet har främst två förändringar i utröstningsmomentet skett. Redigeringen som gjordes av utröstningen har tagits bort och återigen får man som tittare bevittna Ö-rådet som det ursprungligen var tänkt. Den andra förändringen är paktbildningarnas betydelse; att bli den nästa "Robinson" handlar inte längre om styrka och uthållighet utan att spela taktiskt. Detta innebär egentligen att tävlingarna och utmaningarna framstår desto mer som ett sken – det är den sociala "verkligheten" som är viktig för programmets utfall. Programledaren har även en alltmer framträdande roll och ställer ledande frågor i syfte att skapa en diskussion. Tydligt redigerat är avslöjandet av omröstningen då programledaren "lyckas" läsa upp lapparna i en ordning som skapar spänning.

Produktionen av *Expedition: Robinson* har blivit alltmer dramaturgisk och därför även mer oäkta. Det som är likt genom åren är att lägret och Ö-rådet är fortfarande de två moment som uppfattas som främst verklighetstroga och detta är på grund av den sociala dialogen mellan deltagarna. Det är de "riktiga" personerna som utgör "verkligheten" i *Expedition: Robinson* och det är dem som produktionen framhäver mest.

---

<sup>65</sup> Edin, *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*, s. 14

<sup>66</sup> *Det sista Ö-rådet*. (2004)

## 5. Diskussion

Vad som definierar *Expedition: Robinson* år 1997, utöver vissa deltagare, är den starka kritik programmet utsattes för och vad som kom att forma programmet och dokusåpagenrens framtid. Med facit i hand har dokusåpan och kritikens karaktär förändrats relativt drastiskt.

Långt innan premiären för *Expedition: Robinson* utsattes SVT och Strix för häftig kritik och vissa personer, exempelvis Pia Marquard, blev kallad för fascist och löpsedlarna vittnade om hur hemska dessa personer var. I Marquards fall gick det såpass långt att hon fick ha poliseskort då hon fick ständigt utstå mordhot på grund av hennes arbete med programmet, "det blev totalt surrealistiskt, det var som att vara med i en film" och i slutändan avgick hon från sin post som nöjeschef.<sup>67</sup> Mycket av kritiken krävde att programmet skulle läggas ner innan risken för indoktrinering för fascism skulle bli ett faktum. Diskussionen gällde främst risk för barn och ungdomars uppfattning men även Sveriges Televisions trovärdighet ifrågasattes eftersom det är en public service-kanal. Tv-recensenten Gunnel Törnander skrev bland annat: "samtliga på SVT med ansvar för *Expedition: Robinson* har tappat omdömet".<sup>68</sup> Den kritik som är mer eller mindre oförändrad från 1997 rör debatten kring SVT som public service-företag, men ifrågasättandet av den kommersiella aspekten upptar en liten del av debatten.<sup>69</sup> Vanligen är det dagstidningar som Dagens Nyheter som driver sådana debatter medan kvällstidningarna ägnar sig åt skvallerjournalistik som stärker medias produktion av hyperrealitet.

Kritiken 1997 handlade främst om två saker, Ö-rådet och utnyttjandet av människors värdighet, två aspekter som gjorde *Expedition: Robinson* till förnedrings-tv. Det främsta motståndet utgjordes av tidningarna som via sin

---

<sup>67</sup> *Det sista Ö-rådet*. (2004)

<sup>68</sup> Edin, *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*, s. 15

<sup>69</sup> Bergvall, G., Fredriksson, G. & Hederström, C. (2012). "SVT ska inte konkurrera på den kommersiella planhalvan". *Dagens Nyheter*, 30 april

bevakning av programmet uttryckte sig i starka ordalag men psykologer och terapeuter anslöt sig även till kritikens sida och menade att programmet var pennalism och "skadlig för vuxna människor".<sup>70</sup> Konsekvenserna av kritiken kom att bli en time-out, när det andra avsnittet sändes fortsatte kritiken mot programmet men mot slutet av första säsongen hade bemötandet totalt vänt, i november låg tittarsiffrorna mellan 1.7 och 2 miljoner tittare och de kvällstidningar som innan fördömt programmet hade gjort en helomvändning.<sup>71</sup>

Om man jämför säsong 1 med säsong 7 blir kontrasterna mellan kritiken som dag och natt. Så är det även med programmets utveckling i stort. Idag existerar inte den analytiska kritik som fanns 1997 för istället finns en alltmer inställsam skvallerjournalism som hellre ägnar pressbevakningen åt att sälja lösnummer än kritisera dokusåpans baksida. Den moralpanik som satte Sverige i protest syns inte idag och frågan är om det överhuvudtaget existerar någon moral i dokusåporna idag?<sup>72</sup> Den moraliska försiktighet som fanns i 80-talets underhållningsprogram som Leif Furhammar diskuterar i *Sex, såpor och svenska krusbär* uppfattar jag som nästan obefintlig idag. Till viss del tror jag det beror på att vi har helt enkelt vant oss. Det som på tidigt 90-tal ansågs som skandalös "nakenchock" är idag helt vanlig underhållning. På samma sätt som vi tv-tittare har vant oss har även pressen vant sig. Det intressanta med skiftningen i kritiken är det faktum att dokusåpan idag är mer pennalistisk än vad den var 1997; det tog två säsonger av *Expedition: Robinson* innan man introducerade det ursprungliga Ö-rådet igen och då gjordes inga uppror.

Enligt Baudrillard finner vi i oss i en tid då den nästa stora katastrofen, vårt andra syndafall, är den av banalitet: "the second fall of man, the fall of banality".<sup>73</sup> Baudrillard menar även att vi befinner oss idag i en så kallad verklighet där skärmen frambringar "verkligheten" in till en okroppslig form som även upptas av

---

<sup>70</sup> Ibid, s. 14

<sup>71</sup> Edin, *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*, s.16

<sup>72</sup> Lahger, H. & Svensson, L., *Blåsningen: historien om kommersiell tv i Sverige*, s. 327

<sup>73</sup> Baudrillard, *Telemorphosis*, s.45

människan; distinktionen mellan skärmen (tv) och vår verklighet är därför icke-existenterande.<sup>74</sup> Baudrillard diskuterar även televisionens expansion, om att vi hade kunnat stoppa denna "banalitet" om vi så hade velat genom att begränsa televisionens makt, men frågan är om vi verkligen hade velat det.

Dokusåpan idag är ett underhållningsmedel byggt på dramatik och intriger, det är väldigt sällan som den dokumentära aspekten får utrymme. Beträffande *Expedition: Robinsons* utveckling har ett skifte skett: programmet har tagit klivet ur en dokumentärisk identitet in till en filmisk identitet. Tydligt är detta på sättet de filmar, i första säsongen får man känslan av att "kameran bara är där", att inget skapande sker på det sättet som idag. Frågan är då vad som är mest lockande? Intrigerna eller den dokumentära aspekten? Troligtvis det första eftersom dokusåpan är ett programkoncept som idag produceras i allt större omfattning.

Den huvudsakliga pressbevakningen berör deltagarna främst, vem är vem och vem har gjort vad. Castingen till *Expedition: Robinson* är en hård uttagning i mån om att finna unika karaktärer. I dokumentären *Det sista Ö-rådet* lyfter Mattias Olsson, programutvecklare för Strix, fram vikten av unika karaktärer i programmet: "det finns olika typer i Sverige, det ska även finnas i Expedition: Robinson". I en undersökning som gjordes för dokumentären ställde de bland annat frågan om tillförlitligheten i programmet och om deltagarna var trovärdiga, endast 14 procent av tittarna uppfattar *Expedition: Robinson* och deltagarna som trovärdiga och äkta.<sup>75</sup> Att spela en roll blir allt tydligare och viktigare i de senare säsongerna. Det handlar om att skapa någon för att bli någon.

Baudrillards idé om att vi ska falla in i naivitet är en teori som med utvecklingen av kritiken i åtanke kan tolkas som trovärdig. Gränserna för realism som underhållning har suddats ut och avgränsningarna mellan förnedring och underhållning kan bedömas som nästintill obefintlig. Programmen får därmed en

---

<sup>74</sup> Ibid, s. 49

<sup>75</sup> *Det sista Ö-rådet*. (2004)

karaktär av ett experiment. Ett experiment som på förhand styrs av andra. Enligt Baudrillard är verkligheten experimentell och man uppfattar således sig själv som ett experiment och möter "verkligheten" som ett socialt experiment: "our entire reality has become experimental [...] modern man has reached the point of unlimited experimentation on himself".<sup>76</sup> Om vi lever i ett experiment i vår "verklighet" vad blir då "verkligheten" i dokusåpan? Lever deltagarna i *Expedition: Robinson* i en konstruerad "verklighet" annorlunda än tittarnas? Kritikens radikala förändring angående *Expedition: Robinson* och produktionens försök till sammanlänkning av fiktion och verklighet är ett tecken på att hyperrealiteten existerar.

Idag är inte "förnedrings-tv" ett begrepp med samma negativa klang – det känns nästan liktydigt med underhållning. Varje tv-tablå fylls av dokusåpor och realityserier av olika slag, varje tabloid fyller sina löpsedlar med deras senaste "nyheter", och oavsett om man vill eller inte kan man knappt undgå dem. Och kanske är det så att vi inte längre ser förnedringen för vi har vant oss? Därför tänjer vi gränserna för reality-tv lite mer för varje år. Lite mer dramatik, lite mer skandal, lite mer "verklighet"... Men oavsett vad så är väl ändå förnedringen den samma som förr, eller? *Expedition: Robinson* blev först hatat för att sedan älskas av hela svenska folket och aldrig, skulle jag tro, har vi haft en dokusåpa som har engagerat svenska folket så mycket. Den pressbevakning som det finns om *Expedition: Robinson* från början till slut har haft en omvälvande utveckling, det är nästan så att vi har förlorat förmågan att analytiskt kritisera något och om det så görs lämnar vi den uppgiften åt de som uppfattas vara "kunniga", exempelvis journalisterna. Kanske är det som Baudrillard förutspådde att det skulle bli en dag, ett sinnestillstånd av bedövning där vi hellre ägnar oss åt triviala småsaker än att diskutera det faktiska världsläget. Ifrågasättandet av vad som är äkta och vad som inte är det får inte plats i den allmänna diskussionen idag utan man nöjer sig och accepterar saker och ting som det är utan någon egentlig eftertanke.

---

<sup>76</sup> Baudrillard, *Telemorphosis*, s. 3

## 6. Slutsats

Det finns klara samband mellan Jean Baudrillards teori om hyperrealiteten och dokusåpan *Expedition: Robinson*. Baudrillard talar om världen som en förverkligad utopi; vi lever i en värld där ideal och normer bygger på idén om ett drömsamhälle. Därför är Baudrillards idéer tillämpbara på dokusåpan. Dokusåpan är en konstruerad värld som skall presentera verkligheten men gör det genom att situationer och omgivningar skapas för att skapa en historia. *Expedition: Robinson* är ett av många exempel men på vissa sätt det tydligaste i att uppenbara inre konflikter – hyperrealitetens paradoxer. Vi kliver in i en exotisk värld där klimatet och omgivningen är en helt annan än vad vi är vana vid, men vi möter människor vi känner igen oss eller våra bekanta i. Vi ser en paradiso där ett slags helvete utspelar sig. Utopi möter dystopi. Och man kan fråga sig då, blir inte alla utopier till en dystopi? Kan det finnas utopi utan dystopi? Detta motsatspar möts i *Expedition: Robinson* och krockar. Men jag tror även att det rentav är det som gör programmet attraktivt. Himmel möter helvete; ena stunden är stämningen lättsam för att i nästa stund urarta och konflikt uppstår.

Det symboliska värdet, som Baudrillard talar om, är påtagligt i dokusåpan, vi agerar inte utifrån individualistiska val utan vi agerar genom en redan utstakad mall. En mall som tillämpas i de flesta sammanhang, inte bara i dokusåpan; vi må alla ha roller att fylla i vår sociala gemenskap, men i dokusåpan rollbesätts deltagarna i givna dramatiska roller (ledaren, jägaren, intrigmakaren etc.). I *Expedition: Robinson* blir de sociologiska och psykologiska typerna hyperreella, dels på grund av den konstruerade "verkligheten" programmet skall presentera, dels på grund av dramaturgin. Speciellt bidrar det faktum att programmet är inspirerat av *Robinson Crusoe*, en fiktiv berättelse här gjord till "verklighet" (även om Defoes roman i sin tur var verklighetsinspirerad).

I *Expedition: Robinson* finns två faktorer som kan tolkas som samverkande till hyperrealitet. Den första är att programmet är en konstruerad "verklighet",

skapad efter ett koncept, ett manus. Bakom produktionen finner vi alltså en tillverkare, i detta fall Strix och SVT. Den andra punkten är det faktum att det är inspirerat av en fiktiv berättelse, det är från allra första början en fiktion, så att produktionen ämnar sammanlänka överkligt med verkligt. Det är ett återspel, som Guy Debord talade om, och därför även ett skådespel. Lyotard diskuterade det globala informationsnät och ett resultat av detta informationsnät kan bedömas vara televisionen och dokusåpan. Dokusåpan kan uppfattas vara ett led i postmodernismen då det handlar om subjektet, dock i en intersocial relation. Dokusåpan agerar utifrån idén om frigörelse, speciellt deltagarna. Att "vara sig själv" samt leva ut sin personlighet under annorlunda omständigheter. Det ironiska är att vi återigen möter en krock, det är en frigörelse då vanliga personer är huvudkaraktärerna men samtidigt är konceptet en produktion. Tanken om "människan i ett kugghjul" som Debord lyfter fram i *Skådespelssamhället* blir uppenbar i dokusåpans skapelse. För det är just vad det är: en skapelse. Produktionen av *Expedition: Robinson* lyfter bland annat fram samtalen mellan deltagare och kameran som verklighetsgrundande, men det är skapat. Kamera-teamet ställer ledande frågor som ska riktas in till något specifikt samtal som i sin tur skapar handling. Likadant är det under Ö-rådet då programledaren ställer ledande frågor som leder till agerande och som i sin tur innebär en diskussion som tas upp i lägret. Deltagarna är "riktiga" människor, "vanliga" svenskar, men bara till en viss gräns, för de är utvalda i en process som liknar rollbesättning och deras beteende är styrt genom regi och klippning. "Reality in raw" existerar inte på samma sätt utan diskussioner och situationer är på förhand skapade.

Vad som i slutändan intresserar mig mest, när jag ser till resultatet av denna studie, är det faktum att trots att *Expedition: Robinson* kan tolkas som hyperrealitet väljer vi att leva i den. Det mest häpnadsväckande är den individuella aspekten i samband med dokusåpa och hyperrealitet, den sociala faktor som åstadkommer en brygga som sträcker sig från skärmen in till våra hjärtan. Det känns ganska ofattbart hur människor och deras samvaro på en öde ö långt ifrån vår egen "verklighet" kan förankras så påtagligt i vårt egna liv.

Kanske det trots allt är som Baudrillard påstår, att vi befinner oss i ett tillstånd av bedövning inför verkligheten, att vad vi tror är verkligt egentligen bara är en simulation ämnad att lura oss. Men vad kan vi då göra för att ta oss ur hyperrealiteten? Enligt Baudrillard krävs det en katastrof: "[...] ändå skulle man gärna se att en verklig händelse skulle kortsluta simulakret, eller att simulakret urartade i katastrof". I verket *Amerika* (1986) talar Baudrillard om hur man önskar att specialeffekterna i Universal Studios skulle bli till ett verkligt drama någon gång.<sup>77</sup> Med de orden kan man inte rå för att bli lite vidskeplig med tanke på terrorattackerna 11 september 2001, tsunamin i Thailand 2004 och andra händelser. Ändå tycks hyperrealitet bevara sin ställning eftersom vårt begär efter dess "verklighet" kvarstår. Vad som än sker, ser vi på dokusåpor. Men återigen, vi kanske vill leva i en hyperrealitet och dess bubbla av naivitet – som villiga fångar på en öde ö – för att det inger en känsla av trygghet? Kanske.

---

<sup>77</sup> Baudrillard, *Amerika*, s. 78



## 7. Källförteckning

### Litteratur:

- Andersson, Y. (2001) *Dokusåpor – en 'verklighet' för sig?* Stockholm: Granskningsnämnden för radio och TV
- Baudrillard, J. (1986). *Amerika*. Göteborg: Bokförlaget Korpen
- Baudrillard, J. (1997). *Art and Artefact*. London: SAGE Publications Ltd
- Baudrillard, J. (1990). *Fatal Strategies*. New York: Semiotext(e)
- Baudrillard, J. (2011). *Telemorphosis*. Minneapolis: Univocal Publishing
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. The University of Michigan Press
- Debord, G. (2002). *Skådespelssamhället*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos AB
- Edin, A. (2005). *Verklig underhållning: Dokusåpor, publik, kritik*. Stockholm: Sellin & Partner Bok och Idé AB
- Featherstone, M. (2007). *Consumer Culture and Postmodernism*. London: SAGE Publications Ltd
- Furhammar, L. (2006). *Sex, såpor och svenska krusbär*. Stockholm: Ekerlids Förlag
- Nordin, S. (2003). *Filosofins historia. Det västerländska förnuftets äventyr från Thales till postmodernismen*. Studentlitteratur
- Seifarth S. (2006). "Den iscensatta maskeraden: Om framställningar och vanställanden i dokusåpor". I Kylhammar, M. & Battail, J.F. (red.) *Det vanställda ordet*. Stockholm: Carlsson Bokförlag
- Lahger, H. & Svensson, L. (2003). *Blåsningen: Historien om kommersiell tv i Sverige*. Stockholm: Ordfront förlag
- Löfgren, M. & Molander, A. (1986). *Postmoderna tider*. Stockholm: Norstedts förlag
- Skeggs, B. & Wood, H. (2012). *Reacting to Reality Television: Performance, audience and value*. Oxon: Routledge

## Artiklar:

- Bergenheim, P. (2003). Sista färden med "Robinson". Dagens Nyheter, 2 maj
- Bergvall, G., Fredriksson, G. & Hederström, C. (2012). "SVT ska inte konkurrera på den kommersiella planhalvan". Dagens Nyheter, 30 april
- Lindberg, K. (2001). Så bluffar SVT i "Robinson". Aftonbladet, 13 oktober
- Lindberg, K. (2001). Hälsosfarlig expedition. Aftonbladet, 2 december
- Lindberg, K. (2003). Robinson – så började det. Aftonbladet, 19 november
- Lindham, E. & Panas, D. (2000). Det är rena slavkontraktet. Aftonbladet, 25 oktober
- Lindham, E. & Panas, D. (2000). Här är flera av övertrampen på tv. Aftonbladet, 26 oktober

## Internet:

- Det sista Ö-rådet (2004). <http://www.youtube.com/watch?v=904lcybsB7A>  
[2012-11-16]
- Nationalencyklopedin. [www.NE.se](http://www.NE.se) [2012-12-27]
- Expedition Robinson (1997).  
Avsnitt: 1 & 2
- Expedition: Robinson (2003).  
Avsnitt: 1, 2, 3, 4, 5 & 6  
<http://www.youtube.com/watch?v=tLv0EFRjyso> (avsnitt 6)