

Školitelský posudek na bakalářskou práci Štěpánky Součkové "Outwit, Outplay, Outlast: Kulturní studie fenoménu televizní série Survivor"

Autorka si pro téma své bakalářské práce vybrala tematické pole poměrně nového televizního formátu *reality show*, který postupně od svého masivního nástupu na přelomu tisíciletí výrazně proměnil podobu televizní zábavy, ale také významně přispěl k posílení globálního kulturního vlivu televizního média a umožnil formování potenciálně nových modů televizního diváctví. Z obrovské škály dnes existujících „reálných“, „antropologických“ či „osvětových“ show se pak práce zaměřuje výhradně na specifický fenomén dobrodružné *reality show Survivor* (v češtině známé především pod názvem „Kdo přežije“) a perspektiva, kterou si volí, je především kulturní – hledá antropologické možnosti čtení obrazu identit konstruovaných herním světem daného formátu.

Práce je vhodně zahájena podrobnějším úvodem do samotného světa *reality show* – definuje jeho hranice a variace, hledá jeho mediální kořeny a zárodečné podoby (třeba legendární *Cops*, nebo ještě blíže herním formátům třeba velmi slavný *The Real World* z produkce MTV), popisuje jejich transnacionální posuny mezi Evropou, USA a postupnou intenzivní globální diseminací. Zastavuje se nad jejich přitažlivostí pro diváka, která je na určité rovině bezpečnou virtualizací, ale také jedním z (i když fikcionalizovaných, stylizovaných...) návratů „k autenticitě“ a fotografické reálnosti v digitální a sdílivé (a zároveň i slídivé) informační době. Text nás také uvádí do produkčních a ekonomických souvislostí *reality show* jako (v kontextu dramatické televizní tvorby) velmi levného, rychle vyprodukovatelného a kapitalizovatelného formátu, který nastupuje v době stále většího „drobení“ divácké obce na velmi nestálé a nevyzpytatelné skupiny s radikálně proměnlivými nároky na podobu televizní zábavy. S přelomem tisíciletí pak *reality show* významně proměňují i samotná vysílací schémata televizí a začínají trhu jak finančně, tak i podílem na diváctví dominovat.

Další část práce podrobně rozebírá strukturu zvoleného pořadu, tedy programu *Survivor* v jeho různých variacích, hledá jeho kořeny až zpětně ke klasickému románu *Pán much* Willama Goldinga (1954) a podrobně popisuje herní pravidla a možné osvědčené strategie hry (taktická trojčlenka „outwit, outplay, outlast“ z titulu práce). Mikrokosmos hry je zde popisován jako konstruované, rituální a strategické prostředí, které je podřízeno dramatisaci a aktivizaci některých antropologických nástrojů (kmenový život, pud sebezáchovy a vytváření/ničení společenských hierarchií), čímž otevírá mnohé analytické možnosti.

Ústřední analytická část práce si po tomto obecném úvodu vhodně volí jednu z těchto možností – zaměřuje svou pozornost na zvolené dílčí téma, které je pro daný typ *reality show* signifikantní: obraz muže či konstrukce maskulinit ve fikčním světě dané hry. Protože se seriál otevřeně hlásí k určitým atavistickým rozměrům tradičních společností (hierarchizovaný a ritualizovaný „tradiční“ kmen, význam fyzické převahy, velmi často i zachování tradičních mužských a ženských rolí), může takovýto vhléd úspěšně poodhalit něco z přitažlivosti zvoleného formátu a zároveň ukázat svár mezi archaičností obsaženou v samotném formátu a nestandardními, často unikajícími formami identit, které dokáží herní svět ovládnout a ostatní „přehrát“. Za pomoci metodologické výbavy

genderových a mužských studií si autorka vytváří jednak soubor základních pojmů, se kterými bude operovat (patriarchát, maskulinita, femininita, genderová identita), následně se obrací k funkční kategorizaci maskulinit v pojetí R.W. Connellové. V této kategorizaci ji zajímá především dělení na hegemonní, dominantní typy maskulinity a naproti nim (po přechodovém „komplicitním“ pásmu) maskulinity podřízené, marginalizované, či v některých podobách dokonce „zmrzačené“ (v pojetí E. Badinterové), které nedosahují společensky nejoceňovanější podoby dominantní mužnosti. Právě podřízené maskulinity – a to v podobě zženštilé, slabošské, homosexuálně konotované, výrazně intelektualizované či omezené už jen samotným svým procesem stárnutí – představují právě ona místa možného odporu v jinak zdánlivě předvídatelném světě hry, kde by předpokládaně měly být hegemonní maskulinity ve herní převaze. Autorka velmi podrobně popisuje některé typické představitele nehegemonních maskulinit, kteří představují charakteristické příklady zvratu této premisy a objasňuje, jakým způsobem se zapojili do herního světa. V této části práce na sebe také nejvíc prozrazuje, že přes veškerou snahu o analytický odstup zůstává její autorka především fanynkou daného seriálu, a občas popisné nadšení a „fandění“ některým účinkujícím zastíní čistě analytický pohled. Jako přínosné hodnotím zařazení stručné kapitoly o české verzi seriálu, která doplňuje v nástinu komparativního pohledu panorama nehegemonních mužských typů.

Práce v sobě nemá převratný badatelský potenciál, ani nesměřuje ke zpracování zcela nového, objevného pole. Je ovšem poctivým vypořádáním se s tématem, které se v různých obměnách a podobách často ve studentských textech objevuje a je důstojným pokusem najít adekvátní přístup, který by dovolil přesáhnout fanouškovské nadšení směrem k akademickému textu. Jak takový text práce plně splňuje požadavky na vypracování bakalářské práce, prokázal schopnost autorky pracovat s odbornou literaturou a metodologickými rámci současné kulturní a genderové teorie a schopnost analýzy audiovizuálního díla.

Navrhuji přijetí práce k obhajobě a ohodnocení známkou velmi dobře.

V Praze dne 13.6.2014

PhDr. Petra Hanáková, Ph.D.