



INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Felipe José Sardinha da Rocha

UNDERDOGS:

Azarões e a meritocracia no reality show Survivor

Niterói – RJ

2020

FELIPE JOSÉ SARDINHA DA ROCHA

UNDERDOGS:

Azarões e a meritocracia no reality show Survivor

Monografia apresentada à Universidade Federal Fluminense como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador:

Felipe Lopes de Faria

Niterói – RJ

2020



Universidade
Federal
Fluminense

IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social
Departamento de Cinema e Vídeo

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	Felipe José Sardinha da Rocha		
Curso:	Cinema e Audiovisual	Matrícula:	213057116
Título			
<i>Underdogs: Azarões e a meritocracia no reality show Survivor</i>			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	Felipe Lopes de Faria		
	Hadija Chalupe da Silva		
	Lia Bahia Cesário		
Data de Apresentação 15 de dezembro de 2020			
Parecer			
<p>A banca destaca a escolha pertinente do tema, a organização, a escolha referencial teórico adequado e atualizado, não se limitam a autores norte-americanos e incorporando uma bibliografia latino-americana com Barbero e Kehl em uma escrita fluida.</p> <p>O aluno apresentou um tema considerado “popular” e “massivo”, mas complexificando na academia estas pautas consideradas pouco confortáveis. O trabalho apresenta de forma positiva a discussão sobre reality show, em um cenário de carência de análises do campo televisivo seriado dentro dos estudos de cinema e audiovisual.</p> <p>A banca recomenda a revisão do texto para publicação em artigo incorporando os comentários e sugestões indicados na defesa e destaca, ainda, que esta pesquisa merece desdobramentos.</p>			

Nota Final: 10

Assinaturas da Banca

**Prof.Orientador
Felipe Lopes de Faria**

Felipe Lopes de Faria

Hadija Chalupe da Silva

Hadija Chalupe da Silva

Lia Bahia Cesário

Lia Bahia Cesário

AGRADECIMENTOS

Primeiramente aos meus pais por não me deixarem passar fome durante toda a graduação. É sempre bom usufruir do privilégio de não precisar escolher entre comer e estudar. Agradeço também por não terem reclamado da minha escolha por cursar cinema e audiovisual, mesmo de forma secreta achando a ideia extremamente questionável.

A Felipe Lopes, que foi capaz de entender todas as ideias que eu tinha sobre o assunto desta monografia e direcioná-las para o lugar certo. E também pela paciência comigo desde o começo, algo que ele precisou demais.

À minha amiga, atriz, modelo, youtuber e comediante Luiza Helena, a Lulys, autora de palhaçadas essenciais para que eu suportasse todos os anos de graduação. Agradeço às outras pessoas que compartilharam as aulas comigo também, mas é impossível nomear todas, então deixo Lulys como representante.

Da mesma maneira, não tenho como citar o nome de todos os amigos de fora da UFF que, de uma forma ou de outra, contribuíram para este belíssimo momento, mas deixo meu agradecimento aos Curitibers, às Velhas e Enfermeiras e aos Alaskas (somente alguns).

À gaúcha Dierli, deixo meu obrigado pelos mais de dez anos dedicados a ouvir minhas reclamações sobre coisas que não importam. Desejo que ela colha sempre todo dia paz e alegria na lavoura da amizade.

Deixo registrado também meu agradecimento aos ex-presidentes Luiz Inácio Lula da Silva e Dilma Rousseff, cujas políticas de democratização do acesso à universidade permitiram que eu e tantos outros pudessem ter um diploma de ensino superior. Agradeço também a Juninho Pernambucano pelo dia 22 de julho de 1998 e por sua existência de forma geral.

Por fim, agradeço a Bley Junior, principal responsável por esta monografia ter sido concluída. Este trabalho seria composto por 60 páginas em branco se não fosse por ele.

*“Cause see, I would walk miles
and miles
To protect his ageless spirit of
the child
On floors of black and white
checkered tiles
Only steppin’ on the white ones
Like when Billie Jean claimed it
was Mike’s son
Rubbed off on me every day with
his laugh.
That’s all”.*

Semhar Tadesse
Survivor: South Pacific
18^o lugar

RESUMO

Os *reality shows* de competição têm na figura do azarão uma personagem confiável na construção de suas narrativas. Através do programa de televisão estadunidense *Survivor*, este trabalho pretende entender como essa personagem é representada em tela e que tipo de discurso está vinculado a essa representação, analisando os elementos narrativos utilizados neste processo.

Palavras-chave: *reality show*. meritocracia. azarão. representação.

ABSTRACT

Reality competition shows have the underdog as a reliable character when building their narratives. By looking at the american television show *Survivor*, this paper intends to understand how these characters are portrayed on screen and the kind of discourse that is attached to that portrayal, while analyzing the narrative devices used in the process.

Keywords: reality show. meritocracy. underdog. portrayal.

SUMÁRIO

Introdução	17
1 <i>Reality Show</i>: Contextualização	23
1.1 Histórico, Características e Subgêneros	23
1.2 A Meritocracia nos <i>Reality Shows</i> de Competição	27
2 O Herói e o Audiovisual	33
2.1 A Televisão e as Técnicas Audiovisuais	33
2.2 Construção Narrativa e Criação de Personagens no <i>Reality Show</i>	37
3 Análise Fílmica: O Azarão em <i>Survivor</i>	43
3.1 <i>Survivor: Marquesas</i>	43
3.2 <i>Survivor: Cook Islands</i>	50
Conclusão	57
Referências	61
Anexos	65
ANEXO A Lista de Participantes <i>Survivor: Marquesas</i>	67
ANEXO B Lista de Participantes <i>Survivor: Cook Islands</i>	69
ANEXO C Lista de Episódios <i>Survivor: Marquesas</i>	71
ANEXO D Lista de Episódios <i>Survivor: Cook Islands</i>	73

INTRODUÇÃO

Ainda que tenha surgido enquanto gênero no início do Século XXI, o *reality show* está presente na televisão desde praticamente o seu início através de características suas encontradas nas mais diversas atrações, de programas de pegadinhas com câmeras escondidas até séries com formato documental filmando pessoas sem interrupção durante semanas (ROBERTS, 2011, p. 6). No entanto, ele se tornou popular enquanto gênero televisivo somente a partir do final dos anos 1990 e início dos anos 2000, quando programas como *Survivor* e *Big Brother* estrearam em diversos países do mundo.

Apesar de utilizar uma linguagem documental como forma de dar credibilidade às imagens, o *reality show* se difere do documentário por causa de sua ênfase no drama e em conflitos entre as pessoas, especialmente quando colocadas em situações artificiais ou montadas especificamente para o programa. Nichols (2010) diz que o documentário documenta o mundo ao mesmo tempo em que oferece uma perspectiva sobre ele. Segundo o autor,

os documentários não são documentos no sentido estrito do termo, eles se baseiam na característica documental de alguns de seus elementos. Como público, esperamos ser capazes tanto de crer no vínculo indexador entre o que vemos e o que ocorreu diante da câmera como de avaliar a transformação poética ou retórica desse vínculo em um comentário ou ponto de vista acerca do mundo em que vivemos. Adivinhamos uma oscilação entre o reconhecimento da realidade histórica e o reconhecimento de uma representação sobre ela. (NICHOLS, 2010, p. 68)

Obras completamente distintas umas das outras, como a franquia *Real Housewives* e competições culinárias como *MasterChef*, são caracterizadas como *reality show* porque, apesar de todas as suas diferenças, possuem essa inclinação ao conflito entre personagens dentro de um ambiente criado para aquele fim a partir de personagens reais sem um roteiro pré-determinado. Os *reality shows* podem ser classificados em quatro subgêneros, Desafio, Talento, Transformação e Celebridade (ROBERTS, 2011, p. 16), definidos através de características específicas a cada um.

O objeto de estudo deste trabalho, o *reality show Survivor*, se encaixa no subgênero Desafio. Roberts diz que o programa ajudou a definir o gênero *reality show* em geral e popularizou a categoria Desafio. De acordo com ela,

a principal característica do subgênero Desafio é a competição. O estilo e formato de um *reality show* de Desafio engloba força física e mental e pode ser descrito como "sobrevivência do mais forte". Um Desafio pode ser definido como um chamado para participar de algum concurso, seja de habilidade ou força (ROBERTS, 2011, p. 18).

Survivor é um programa de televisão no qual seus competidores vivem isolados em um local remoto, sem acesso a confortos. Nesta situação, eles precisam trabalhar juntos para construir um acampamento, buscar comida e ganhar recompensas em disputas com outros competidores. Em cada episódio, um dos participantes é eliminado através de uma votação, até que reste apenas um - o chamado *sole survivor*, ou “sobrevivente”, em livre tradução, que leva o prêmio de um milhão de dólares.

Paradoxalmente, *Survivor* é um jogo individual que é jogado coletivamente. Os competidores precisam trabalhar juntos para atingir objetivos a curto prazo (conquistar recompensas, artigos de luxo como equipamento de pesca e lona de proteção contra a chuva e até mesmo imunidade na votação) ao mesmo tempo em que é necessário eliminar essas mesmas pessoas, pois no final só poderá restar um.

Essa dinâmica faz com que *Survivor* seja construído em torno de um discurso meritocrático, no qual aquele competidor que foi eliminado “mereceu” o que lhe aconteceu devido a algo que ele fez ou deixou de fazer. Da mesma maneira, a pessoa que vence a temporada é, em termos gerais, retratada como aquela que mais “mereceu”, que mais lutou por isso.

O problema desse pensamento que coloca o triunfo individual sobre o coletivo é que ele parte do princípio de que todos os competidores possuem as mesmas condições no momento em que o programa começa. É parte da estratégia dos *reality shows* vender para o público a ideia de que por mais diferentes que os competidores sejam, todos têm chances iguais de ganhar o prêmio final, reforçando uma visão que ignora questões de diferenças físicas, de gênero ou raça em um jogo onde as relações sociais são fundamentais na construção narrativa.

O programa possui um histórico problemático ao lidar com questões raciais, desde as primeiras temporadas até as mais recentes (THOMPSON, 2020). Desde a forma como o jogo é construído, passando pela escolha dos participantes até o desenvolvimento da narrativa do episódio que vai ao ar, tudo parece favorecer um tipo específico de competidor, representado, inclusive, na logo do programa, através de silhuetas que exaltam um corpo atlético e musculoso. Em 2020, um grupo de ex-competidores negros se juntou para exigir mudanças na forma como pessoas negras, indígenas e outras raças (*black, indigenous and people of color*, ou BIPOC, na sigla em inglês), são retratadas, além de pedir por mais diversidade na frente e atrás das câmeras (DEGGANS, 2020). J’Tia Hart, competidora na 28ª temporada, *Survivor: Cagayan*, explica em entrevista sua frustração com o assunto ao dizer que

eles não fazem um bom trabalho ao contar histórias positivas e conectar todas as facetas em ser Afro-americano. Eu tenho um diploma em engenharia nuclear de uma universidade importante. Eu sou mãe. Eu trabalho com segurança nacional. Eu sou uma pessoa completa. E eu fui

reduzida a uma simples figura da pessoa preguiçosa e burra (DEGGANS, 2020).

Com exceção de duas temporadas¹, os participantes de *Survivor* são majoritariamente brancos e em todas elas os heterossexuais são maioria. Até 2020, foram realizadas 40 temporadas da versão americana, das quais 32 tiveram vencedores brancos e apenas duas tiveram vencedores assumidamente LGBT. Até mesmo na questão de gênero, na qual há uma paridade, há uma diferença de 25 vitórias de homens e 15 vitórias de mulheres.

Esses dados podem nos levar a concluir que o vencedor médio - e, portanto, ideal - do programa é um homem branco, heterossexual e jovem. Essa afirmação, no entanto, vai em sentido oposto ao discurso que o programa promove: todos possuem chances iguais de ganhar o prêmio no final.

Para que este discurso de igualdade de oportunidades seja assimilado pelo público de forma convincente, *Survivor* se utiliza da figura do azarão. Pessoas que, à primeira vista, não são fortes o suficiente para chegar ao final de uma competição tão fisicamente exigente e vencer, mas que superam suas supostas limitações. Quando o personagem está inserido nessa categoria de azarão, sua história é contada como uma história de superação e ela se transforma na pessoa que venceu seus próprios limites através de seu próprio esforço. Ela recebe ainda mais força caso essa pessoa seja de fato o vencedor da temporada, pois reforça o discurso meritocrático do programa e a ideia de que a vitória é possível para qualquer um.

O que tende a acontecer é que o azarão, ainda que esteja encaixado em um grupo minoritário e, portanto, trazendo consigo características específicas daquele grupo, é, de forma geral, retratado de maneira mais universal. Atributos que dizem respeito a uma minoria são minimizados para que a pessoa em questão tenha um perfil sem destaque para questões identitárias e mais ligado a um falso pressuposto de igualdade.

Dessa maneira, o público é parte importante na estratégia de construção de personagens e da narrativa da temporada, uma vez que, quanto mais abrangentes forem as características daquelas personagens, maior será a probabilidade de o público se identificar na narrativa. Dessa forma, o programa facilita ao espectador a projeção naquele lugar.

Este trabalho não abordará especificamente o papel do público na montagem das narrativas, uma vez que focará mais em como todas essas questões se refletem na tela. No entanto, é necessário que se faça essa observação sobre o poder do espectador. Jenkins (2009) comenta sobre a relação entre o programa e seus espectadores, que se dedicavam a procurar pistas sobre acontecimentos futuros dentro dos episódios já exibidos. Diz o autor que “assim que os fãs de *Survivor* encontravam um padrão de edição que poderia ajudá-los

¹ *Survivor: Cook Islands* e *Survivor: Fiji*, respectivamente temporadas 13 e 14.

a prever um vencedor, Burnett² mudava o estilo na temporada seguinte” (JENKINS, 2009, n. p.).

Jenkins ainda menciona que “na sexta temporada, houve uma sensação crescente de que Burnett estava perdendo o interesse nos *spoilers*, tanto quanto a audiência perdia o interesse na série” (JENKINS, 2009, n.p.). E, de fato, com o passar dos anos, o programa foi se esforçando cada vez menos em disfarçar seu estilo de montagem. Atualmente, já existe o Edgic, mistura das palavras em inglês *editing* (montagem) e *logic* (lógica), que serve como um guia para o público utilize convenções narrativas para deduzir acontecimentos de episódios ainda não exibidos (HOLMES, 2015).

Será feito neste trabalho uma análise da representação do azarão em temporadas específicas, de forma a tentar buscar um entendimento sobre o processo de criação dessas personagens. Também será feita uma análise da importância dada a esse tipo de personagem na comparação com os outros. Para isto, serão analisadas duas temporadas específicas do programa: *Survivor: Marquesas*, exibida em 2002, e *Survivor: Cook Islands*, exibida em 2006.

As duas temporadas foram escolhidas porque elas trazem à tona a questão do azarão de forma mais direta, cada uma à sua maneira. *Survivor: Marquesas*, a quarta temporada, é a primeira a dedicar um espaço para discussões raciais e *Survivor: Cook Islands*, a décima terceira temporada, tem como base a divisão dos competidores por etnia.

O primeiro capítulo deste trabalho será dividido em duas partes. A primeira tratará do gênero *reality show* através de uma perspectiva histórica, contextualizando sua evolução ao longo das décadas. Além disso, partindo do estudo da autora Jessica Roberts (2011), também será feita uma classificação em sub-gêneros, com o objetivo de definir mais especificamente o objeto desta monografia. Já a segunda parte do capítulo focará na discussão acerca da meritocracia e como esse conceito está inserido dentro dos programas de TV do gênero *reality show*, traçando um panorama geral no que tange a diferentes abordagens de alguns programas e como cada um lida com o discurso meritocrático.

No segundo capítulo, também dividido em duas partes, o foco será nas ferramentas utilizadas pela televisão para transmitir seu discurso. Primeiramente, tendo como ponto de início a formulação da ideia de Jornada do Herói por Joseph Campbell, este trabalho discutirá a criação dos personagens que farão parte da trama. Tendo como base o livro “The Art of the Character”, de David Corbett, protagonistas, antagonistas e coadjuvantes serão definidos e, em seguida, contextualizados dentro dos *reality shows*. Em um segundo momento, a partir dos livros “Os Exercícios do Ver”, de J. Martín-Barbero e Germán Rey, e “Videologias”, de Eugênio Bucci e Maria Rita Kehl, o objetivo será analisar estratégias de como a televisão, através de seus recursos audiovisuais e seu alcance e influência, contribui

² Mark Burnett, produtor-executivo de *Survivor*

com o reforço de um discurso meritocrático e conservador.

Por fim, o capítulo final deste trabalho será composto pela análise das duas temporadas citadas anteriormente. Será feita uma análise fílmica de ambas, com foco em personagens que sejam representados como os azarões, na qual buscar-se-á demonstrar como os conceitos e ideias apresentados nos dois primeiros capítulos aparecem na prática.

1 *REALITY SHOW*: CONTEXTUALIZAÇÃO

1.1 Histórico, Características e Subgêneros

As transmissões de televisão tiveram início na segunda metade dos anos 1930 em diversos países, como Inglaterra, França, URSS e Estados Unidos. Entretanto, devido ao início da Segunda Guerra Mundial, elas foram interrompidas na maioria deles e a televisão só conseguiu se desenvolver propriamente a partir da década de 1950 (MATTOS, 2009, p. 166).

De acordo com Mattos, após o final da Segunda Guerra, o aumento das vendas de aparelhos receptores permitiu a retomada das pesquisas e do desenvolvimento da televisão. Diz o autor que

em 1949, nos Estados Unidos, já existiam mais de um milhão de televisores. Em 1950, os Estados Unidos tinham 107 emissoras de televisão, transmitindo para quatro milhões de televisores. Em 1951 esse número cresceu para dez milhões e, em 1959, o total era de cinquenta milhões (MATTOS, 2009, p. 167).

No Brasil, a televisão foi inaugurada oficialmente em 18 de setembro de 1950 com o que, segundo Mattos, é uma diferença fundamental em relação à americana: a influência do rádio em oposição ao apoio da indústria cinematográfica nos Estados Unidos. Apesar disso, meses antes da inauguração da TV no Brasil, jornais e revistas divulgavam a chegada do “cinema a domicílio” (MATTOS, 2009, p. 50).

Apesar de o gênero *reality show* ter popularizado-se apenas nos anos 2000, suas características podem ser encontradas em programas tão antigos quanto a própria televisão. De acordo com Roberts (2011), “características do atual *reality show* podem ser vistas no entretenimento, na competição e no drama encontrado em diversos programas criados nos anos 1950” (p.6).

Em 1973, estreou nos Estados Unidos a série documental *An American Family*. A série, composta por 12 episódios e exibida pela emissora pública PBS, acompanhava a família composta por Bill e Pat Loud e seus filhos por meses e sua estreia é considerada o momento em que o *reality show* nasceu. Durante o período de filmagens, diversos eventos aconteceram na família, como o fim da relação do casal e revelação de que o filho mais velho dos dois, Lance, era homossexual (GRAY, 2018).

A imaginação do público havia sido capturada - a audiência da televisão educativa pulou para níveis recordes em algumas cidades. Figuras importantes nas disciplinas de psiquiatria, antropologia, história e artes reuniam-se em painéis para discutir o uso do filme. Era um novo formato?, eles perguntavam. Se sim, quais os seus componentes? Ele reflete ou distorce a família e a sociedade nos Estados Unidos? (MCCARTHY, 1973).

O impacto de *An American Family* foi enorme para a televisão. Duas outras séries foram filmadas décadas mais tarde com a família Loud e a história ganhou uma versão ficcional na HBO em 2007. O sucesso do programa, no entanto, demorou para ser replicado.

Quase vinte anos mais tarde, o cineasta Jon Murray resolveu criar o que ele chamou de “*An American Family* para a geração MTV” (ANDREJEVIC¹, 2004 apud ROBERTS, 2011, p. 8), o *The Real World*. Seguindo o sucesso de programas novelescos juvenis, como *Beverly Hills 90210* (“Barrados no Baile”), a MTV queria fazer sua própria série ficcional, mas considerou os custos de produção altos demais e investiu na versão mais barata, com pessoas comuns vivendo juntas e tendo seu dia-a-dia filmado, cada temporada com uma locação diferente e um grupo de pessoas diferentes (BLAKE, 2011).

The Real World estreou em 1992 e foi ganhando popularidade devido a, entre outras coisas, a forma como o programa discutia temas como racismo, orientação sexual e AIDS. Com o sucesso do programa, que ainda está em exibição em 2020, *spin-offs* como *Road Rules* e *The Challenge* foram criados, abrindo caminho para o surgimento do *reality show* como é conhecido atualmente (ROBERTS, 2011, p. 9).

o pulo do gato que mudou para sempre a TV norte-americana - e, na sequência, a brasileira - ocorreu na Europa. Mais especificamente, na Suécia e na Holanda. Na primeira, surgiu em 1997 o *Expedition Robinson*, que se transformaria em *Survivor* e *No Limite*. Na segunda, o *Big Brother* daria as caras em setembro de 1999 e iniciaria seu controle mundial - exatamente como no livro “1984”, de onde saiu seu nome (GUARALDO, 2020).

Survivor estreou na televisão americana em 31 de maio de 2000. Baseado em *Expedition Robinson*, programa sueco exibido naquele país em 1997 e cujo episódio final foi assistido por metade da população local (BBC NEWS, 2001), *Survivor* colocava 16 americanos comuns para construir uma civilização em locais desertos, forçando-os a trabalhar em equipe para conseguir alimento e abrigo. Os competidores são divididos em tribos, que competem entre si em desafios. Os perdedores são obrigados a votar naquele que querem eliminar da tribo. Em certo momento, as duas tribos viram uma só e os competidores seguem se eliminando até que reste apenas um - o sobrevivente.

¹ ANDREJEVIC, Mark. **Reality TV: The work of being watched**. Lanham: Rowman Littlefield Publishers, 2004.

A primeira temporada, chamada de *Survivor: Borneo*, transformou pessoas comuns, como o veterano da Marinha americana Rudy Boesch e o eventual vencedor Richard Hatch, em celebridades instantâneas. Uma das participantes mais populares, a estudante Colleen Haskell, chegou a iniciar uma carreira em Hollywood, tendo estrelado o filme “Animal”, de 2001.

O sucesso, no entanto, não foi imediato. O interesse do público foi crescendo com o passar dos episódios e, a cada semana, mais pessoas ligavam a televisão para descobrir quem seria o eliminado da vez. O primeiro episódio registrou média de cerca de 15 milhões de espectadores, enquanto o episódio final mais do que triplicou esse número (LANZA, 2015, n. p.).

O impacto de *Survivor* foi imediato na televisão americana. Diversos *reality shows* foram produzidos nos anos seguintes, como o *Big Brother*, o *American Idol* e *The Apprentice*, mas sua influência não ficou limitada ao gênero. O seriado *Lost* foi pensado originalmente como uma versão roteirizada de *Survivor*, que é creditado também como um dos responsáveis por popularizar o uso de produtos de patrocinadores dentro da narrativa, através de, por exemplo, a realização de desafios cujo prêmio é um carro (SCHNEIDER, 2010).

Os *reality shows* não demoraram a chegar no Brasil. Durante os primeiros anos, o gênero no país foi dominado por três programas: *No Limite*, *Casa dos Artistas* e *Big Brother*. Os três foram responsáveis por influenciar o desenvolvimento dos outros programas do gênero que surgiram depois.

No Limite, baseado em *Survivor*, estreou na TV Globo no dia 23 de julho de 2000, apenas poucos meses depois da estreia americana. Apresentada por Zeca Camargo, tinha a diferença de que não eram os próprios eliminados (o júri) quem escolhia o vencedor - este seria definido por uma prova. Elaine de Melo, de 35 anos, foi a vencedora e recebeu 300 mil reais. Assim como nos Estados Unidos, *No Limite* também foi sucesso de audiência (ZORZI, 2020).

A estreia do *reality show* foi um sucesso em audiência: conquistou 47 pontos de média, enquanto o SBT, na vice-liderança, teve apenas cinco ao exibir um show com Os Três Tenores. O programa entrou no ar logo após o *Fantástico* e antes do *Sai de Baixo*. Na ocasião, a emissora afirmou que recebeu cerca de 4,5 mil e-mails apenas nas duas horas seguintes à exibição do 1º episódio - 90% deles pedindo inscrição em uma possível 2ª temporada (ZORZI, 2020).

Pouco tempo depois, o SBT lançou a *Casa dos Artistas*, que colocava celebridades confinadas dentro de uma casa e o público decidia toda semana pela eliminação de uma delas. Contando com personalidades conhecidas como o cantor Supla e o ator Alexandre Frota, o programa foi sucesso instantâneo e teve como vencedora a atriz Barbara Paz (PACHECO, 2016).

A *Casa dos Artistas*, apesar de todo o sucesso, foi acusada de plágio pela Rede Globo, dona dos direitos do *Big Brother*, que estrearia algum tempo depois. De acordo com Aronchi de Souza,

o SBT lançou em 2001 sua primeira incursão nos *reality shows* com a *Casa dos Artistas* após frustradas negociações com a Endemol, proprietária da marca *Big Brother*. A empresa holandesa não vende apenas o formato e só faz contratos de co-produção para garantir a aplicação da fórmula correta e aumentar sua participação nos lucros. A Endemol exigia uma sociedade com Silvio Santos em uma produtora e isso fez o SBT não comprar o formato e produzir um programa similar, com artistas vivendo em uma casa por um longo período. Enfrentou processos por isso, movidos pela Rede Globo, que aceitou a sociedade com a empresa holandesa e comprou o formato, levado ao ar em 2002 (SOUZA, 2004, P. 126-127).

A versão brasileira do *Big Brother* estreou em 29 de janeiro de 2002, apresentada por Pedro Bial e Marisa Orth, que logo deixaria o programa. Assim como *No Limite* e *Casa dos Artistas*, também foi sucesso de audiência. Ao final do programa, após 64 dias de confinamento, o público escolheu Kleber como vencedor, com 68% dos votos, contra 21% de Vanessa e 11% de André (GLOBO COMUNICAÇÕES, 2020).

Dos três programas, somente o *Big Brother* segue no ar. O *No Limite* produziu três temporadas entre 2000 e 2001, uma quarta temporada em 2009, sem o mesmo sucesso, e depois voltou de vez à programação da emissora em 2021. Já a *Casa dos Artistas* teve sua terceira e última temporada exibida em 2002. O SBT tirou o programa do ar devido às acusações de plágio, mas ainda assim foi condenado em 2015 a pagar cerca de 18 milhões de reais (RICCO, 2015).

O gênero *reality show* seguiu se desenvolvendo no Brasil e no mundo ao longo dos anos seguintes. Aqui, de acordo com Souza (2004), utilizou-se de elementos de diversos formatos diferentes, como o game show, o interativo, a entrevista, a narração em off e o videoclipe (p. 128).

A divisão dos realitys shows nos subgêneros, como foi feita por Roberts (2011), é baseada em características gerais que cada atração possui e no fato de que cada um se originou a partir de um determinado programa, que pode ser considerado um precursor histórico (p. 16).

No subgênero talento, cujo precursor é o *American Idol*, os programas são marcados pelas habilidades naturais de seus personagens em alguma área específica. Há o julgamento dessas habilidades, tanto por um painel de especialistas ou pelo público. No subgênero desafio, a característica principal é a competição, que pode envolver força física ou mental. Nesse caso, o precursor citado pela autora é *Survivor*. Há ainda o subgênero transformação, que envolve a melhoria, a transformação e a renovação, tanto de vida quanto de elementos materiais, como casa ou carro, e cujos precursores são *The Bachelor* e *Extreme Makeover*:

Home Edition. Por fim, o subgênero celebridades é o que foca no estilo de vida esbanjador de pessoas famosas e suas famílias e o precursor é o seriado *The Osbournes* (ROBERTS, 2011, p. 18; 36; 54; 66).

A autora lembra que, no entanto, à medida em que o gênero vai se desenvolvendo, os programas vão misturando características de mais de um subgênero. *The Biggest Loser* combinava elementos de makeover com um acampamento de treinamento, típico de programas de desafio, enquanto *Dancing with the Stars* misturava celebridades com dançarinos profissionais. Além disso, programas já estabelecidos dentro de um dos subgêneros, como o próprio *Survivor* ou *The Amazing Race*, começaram a produzir edições com ex-participantes, que ganhavam uma nova chance e, portanto, já chegavam com o status de celebridades (ROBERTS, 2011, p. 87).

Com o sucesso dos *reality shows*, foi possível perceber que programas televisivos de outros gêneros começaram a utilizar algumas de suas técnicas, já assimiladas pelo público. Roberts comenta que

o custo baixo de produção e alta audiência dos *reality shows* ajudou o gênero a tornar-se bem sucedido, distinto e uma forma de televisão aceita. Na verdade um olhar mais atento em alguns dos dramas e comédias mais populares da TV também parecem possuir elementos bem sucedidos criados e popularizados pelos *reality shows*. Isso inclui como séries são filmadas e os tipos de diálogos e personagens que conduzem esses programas (ROBERTS, 2011, p. 91)

Ainda segundo a autora, após a popularização dos *reality shows*, houve uma diminuição do número de sitcoms tradicionais, filmadas na frente de um público, e também das *laugh tracks*, as risadas de fundo. Além disso, a utilização dos confessionários abriu espaço para séries que usam o formato de documentário, como *The Office*, *Parks and Recreation* e *Modern Family*. Por fim, ela ainda cita que a utilização de produtos, como marcas de celulares e carros, dentro da narrativa das séries foi uma tendência popularizada por programas como *Survivor* e *American Idol* (ROBERTS, 2011, p. 92).

1.2 A Meritocracia nos Reality Shows de Competição

Nos primeiros minutos do episódio de estreia de *Survivor*, exibido em 31 de maio de 2000, o apresentador Jeff Probst diz que os competidores “precisarão se adaptar ou serão eliminados”, enquanto explica as regras básicas do programa para o público². A ideia presente nesse discurso é: os eliminados fizeram alguma coisa errado e, portanto, o vencedor merecerá sua vitória no final.

A ideia de merecimento é reforçada a todo instante em *Survivor* e nos *reality shows* de competição, o que contribui para dar a eles um ar de veracidade que não necessariamente

² Episódio "The Marooning", frase dita aos 2min14s

existe. Já no terceiro episódio da temporada de estreia, “Quest for Food”, Stacey Stillman é eliminada com cinco votos, contra dois de Rudy Boesch. Entretanto, a competidora processou o programa e a emissora CBS alegando interferência na votação. De acordo com ela, o produtor Mark Burnett teria convencido dois participantes a trocarem seus votos de Rudy para Stacey, selando sua eliminação. Os participantes em questão, Dirk Been e Sean Kenniff, confirmaram que houve uma conversa com Burnett antes da votação e processo terminou com Stacey recebendo um valor em dinheiro não divulgado (RICHARD, 2017).

CBS e Stacey no fim resolveram a disputa sem precisar ir aos tribunais por uma quantia não revelada. Isso não significa que a CBS era culpada das acusações que Stacey fez e nem que era inocente. Nós nunca saberemos a verdade completa porque Stacey provavelmente assinou um Contrato de Confidencialidade e não pode falar sobre o assunto, provavelmente por um longo período de tempo (RICHARD, 2017).

Ainda assim, esse discurso do merecimento perdurou, não só em *Survivor* como em todos os *reality shows* que envolvam algum tipo de competição. Por isso, podemos considerar que uma das bases nas quais o *reality show* se sustenta é a meritocracia.

Kim e Cho (2017) definem meritocracia como “um sistema social no qual o avanço na sociedade é baseado na capacidade individual e nos méritos, e não em família, riqueza ou circunstâncias sociais”. O termo, ainda de acordo com os autores, foi cunhado pelo sociólogo Michael Young em 1958, e o conceito tem sido relacionado com noções de capitalismo e valores igualitários, fundamentais para a noção do *American Dream* (“Sonho Americano”, em tradução livre) (p. 112).

Há diversos argumentos contra o pensamento meritocrático, que invariavelmente passam pelo fato de que, para haver meritocracia, há a necessidade de haver igualdade de condições, o que não existe na sociedade atual. Entre outras coisas, Bell (1972) diz que

é impossível haver meritocracia pura pois pais e mães pertencentes à elite invariavelmente vão querer passar suas posições aos filhos, seja através do uso de sua influência ou simplesmente pelas vantagens culturais que os filhos inevitavelmente possuem (BELL, 1972, p. 42).

Além disso, o autor também argumenta que a meritocracia promove nas pessoas um sentimento de competitividade, que prejudica inclusive aqueles que são bem sucedidos, mas principalmente aqueles que falham. Ele completa dizendo que, ainda que o princípio de igualdade de oportunidade fosse respeitado e a meritocracia fosse completamente baseada em talento, ela simplesmente recriaria “desigualdade novamente a cada geração, tornando-se uma força conservadora na sociedade” (BELL, 1972, p. 43).

Ainda de acordo com Bell (1972), a competição entre as pessoas é algo inerente à democracia, pois esta fornece “medidas avaliativas para mensurar discrepâncias de status,

riqueza e poder”, surgindo, a partir daí, ressentimento voltado àqueles que estão no topo (p. 51). Diz ele que

ressentimento é o combustível psicológico principal de perturbação e conflito, e o problema para a sociedade é como reduzi-lo. Como desigualdade não é aleatória, mas padronizada - as discrepâncias são agrupadas - todos os grupos têm que ser incluídos na sociedade e possibilitados de usar o sistema político como meio de reparação de outras formas de desigualdade. Portanto, o principal instrumento de paz social é a representatividade (BELL, 1972, p. 51).

A questão da meritocracia fica muito clara em *reality shows* justamente pela ênfase que eles dão no conflito e na competição. Essa questão fica bastante clara em competições musicais, como o *American Idol*, por exemplo. Stahl (2004) nota que com a indústria musical dando foco na dublagem, “cantar ao vivo em *reality shows* traz um ar de autenticidade” e que a mensagem é: “cante proficientemente o bastante, com seus próprios méritos, e talvez o mundo escute” (p. 191).

Neste tipo de programa, o sucesso ou fracasso na competição depende de diversos fatores que não dizem respeito à habilidade vocal do candidato. Imagem, personalidade e marketing estão entre os elementos influenciadores desse tipo de programa.

Uma das técnicas utilizadas pelo *American Idol* para reforçar o discurso meritocrático é a humilhação. O programa seleciona candidatos que não possuem o talento procurado e destaca a degradação dessa pessoa de forma bem humorada, artifício que serve, também, para evidenciar o talento dos outros, os que “merecem” estar ali. Para Stahl,

narrativas de humilhação e tentativa de humilhação de perdedores mal preparados não são somente cenas deletadas ou erros de gravação colocados lá para mero alívio cômico ou pena. Essas narrativas montam um quadro instrutivo de punição e vingança que serve simultaneamente como maior legitimação e autenticação daqueles nos quais os talentos desejados estão e também como advertências gráficas a todos que considerarem uma tentativa de violação em uma área para a qual seus talentos não são apropriados (STAHL, 2004, p. 171).

Uma das características de *American Idol* é o foco na história dos competidores e a trajetória de vida até o momento de se apresentar no programa. Muitas vezes, essas histórias vêm acompanhadas de uma montagem que foca em tragédias pessoais, fazendo o programa ser o momento de superação das dificuldades para aqueles indivíduos.

De acordo com Watts (2009), o foco em histórias tristes de participantes de programas de TV é um recurso antigo utilizado pelos programas para manter o público engajado e interessado. O autor afirma que isso vem desde o pós-guerra nos Estados Unidos e que o fascínio com este tipo de história está ligado ao medo e às inseguranças do público, que enxergam nos problemas mostrados na tela uma realidade talvez próxima a si (p. 317).

A análise não difere muito quando leva-se em conta programas como *The Voice*, cuja premissa gira em torno de avaliar somente a voz dos candidatos, que cantam nas chamadas “audições às cegas” para quatro cantores profissionais (os treinadores), que se posicionam de costas, como forma de demonstrar para o público que eles prestarão atenção somente na voz. Quando gostam do que ouvem, eles apertam um botão que faz a cadeira girar, revelando a identidade do candidato (CHENG, 2017, p. 191).

No entanto, apesar do destaque à voz, tanto no discurso quanto no próprio nome do programa, as audições às cegas são apenas a primeira rodada do programa. No momento em que os treinadores apertam o botão, termina o anonimato (CHENG, 2017, p. 192). Para o público, este anonimato nunca existiu, já que o candidato é mostrado o tempo todo durante sua performance.

Cheng (2017) diz que os competidores, antes de subir no palco do programa para se apresentar, passam por audições com produtores, além de uma bateria de exames médicos e psicológicos. A avaliação começa muito antes de as câmeras serem ligadas e o foco na voz é apenas mais um elemento dentre tantos outros analisados. O autor conclui afirmando que “tanto quanto em qualquer outro *reality show* de competição, *The Voice* levanta a bandeira da meritocracia vocal para distrair o público dos fatores sombrios (e mais mundanos) que existem na busca das pessoas pelo estrelato” (p. 193).

A questão, como já mencionado anteriormente, está presente em todos os *reality shows* de competição. Mesmo em programas em tese mais progressistas essa afirmação continua sendo verdadeira. Em *RuPaul’s Drag Race*, que coloca um grupo de drag queens para competir entre si pelo título de *America’s Next Drag Superstar* (“Próxima Estrela Drag da América”, em tradução livre), o discurso meritocrático está representado na figura de RuPaul, o apresentador do programa.

Por toda a sua carreira, RuPaul pregou ideais meritocráticos e fazer bom uso de seus ativos. Ru não acredita na reclamação sobre a posição de alguém ou em sua falta de meios, nem nunca acreditou que identidades interseccionais tratam de opressão e desigualdade estrutural. Se Ru foi capaz de superar questões raciais e sexuais e encontrar maneiras de satisfazer públicos convencionais (lê-se: branco e heterossexual), todo mundo pode também (HERMES; KARDOLUS, 2019, p. 465).

Para Hermes e Kardolus (2019), o programa “fiscaliza a feminilidade” e “tolera formas de racismo”, além de seu apresentador já ter dito que “não acredita em desigualdade estrutural” (p. 465). Isso se dá, por exemplo, na disputa que existe em *RuPaul’s Drag Race* entre o conceito de *fish* contra o conceito de *camp*³, mais aceito pelo programa, ou em situações em que drag queens são criticadas e penalizadas por não possuírem meios

³ Os autores caracterizam *fish* como o termo utilizado para denominar as drag queens que buscam semelhança física com o feminino cisgênero tradicional, enquanto definem *camp* como algo no sentido oposto, que renuncia à ilusão do feminino para focar em formas de arte mais provocativas.

financeiros para arcar com os custos da competição (HERMES; KARDOLUS, 2019, p. 464-465).

O discurso meritocrático, portanto, está presente no gênero *reality show* de maneira geral, mas principalmente nos programas de competição, que dependem da ideia de sucesso e fracasso de seus participantes. Ele é estabelecido como uma justificativa para os resultados obtidos na disputa.

2 O HERÓI E O AUDIOVISUAL

2.1 A Televisão e as Técnicas Audiovisuais

Durante a segunda metade dos anos sessenta, sob o controle dos governos militares após o golpe em 1964, a televisão foi extremamente censurada no país, contrastando com o momento vivido pelo cinema nacional, que experimentava com o Cinema Novo (MATTOS, 2009). No entanto, este período foi quando o veículo popularizou-se e estabeleceu-se como o principal veículo de comunicação do país. Mattos conta que

foi durante esta fase que a redução do custo dos televisores, como resultado do aumento da escala de produção, exerceu grande influência sobre a televisão, contribuindo para ampliar o mercado, atraindo mais os investimentos publicitários. Para atender às exigências da nova audiência, os conteúdos dos programas ficaram cada vez mais populares (MATTOS, 2009, p. 97).

Mattos (2009) ainda salienta que durante os primeiros anos de ditadura militar, a televisão brasileira exibia basicamente três tipos de programas: shows de auditório, “enlatados” e novelas. Os programas estrangeiros eram mais baratos de serem adquiridos e não encontravam problemas com a censura, mas as novelas nacionais cresciam em popularidade (p. 97). Em 1971, foram exibidas 416.7 horas de novelas por semana na televisão brasileira, sendo o terceiro conteúdo mais transmitido pelas emissoras, atrás apenas dos filmes e dos materiais publicitários (p. 99).

Sobre a popularidade da televisão, especialmente na América Latina, Martín-Barbero e Rey (2004) dizem que este é um fator ligado à constituição de um “âmbito decisivo do reconhecimento sociocultural, do desfazer-se e do refazer-se das identidades coletivas” (p. 114). E, para os autores, a lógica fica mais explícita nas telenovelas, gênero que encontra sucesso, segundo eles,

ao mesclar os avanços tecnológicos da mídia com as velharias e anacronismos narrativos, que fazem parte da vida cultural desses povos. O que, em nenhum momento, pode nos ocultar que o relato telenovelesco remete também à longa experiência de mercado para captar, na estrutura repetitiva da série, as dimensões ritualizadas da vida cotidiana e, juntando o saber fazer contas com a arte de contar histórias, conectar com as novas sensibilidades populares para revitalizar novas narrativas midiáticas gastas (MARTÍN-BARBERO; REY, 2004, p. 115).

A ritualização é uma das características mais marcantes da televisão enquanto instrumento de comunicação de massa. Couldry (2009) comenta que “ritualização é a

nossa maneira de rastrear como rituais se conectam com poder” e que, em se tratando de rituais midiáticos, “a ligação em questão está na crescente organização da vida social em volta de centros de mídia”. Para exemplificar o conceito de ritualização, o autor cita o *Big Brother*, cuja casa onde o programa acontece é definida por ele como “um espaço para ritualizações, onde rotinas banais do dia-a-dia dos moradores são testadas por sua adequação a um espaço midiático” (p. 87).

Martín-Barbero e Rey (2004) citam os anos 1980 e início dos anos 1990 como o momento em que a telenovela conseguiu superar os programas americanos e alcançar destaque no horário nobre das emissoras latino-americanas (p. 117). De acordo com os autores, a telenovela passa então a ocupar

um lugar determinante na capacidade nacional de produção televisiva, ou seja, na consolidação da indústria televisiva, na modernização de seus processos e infra-estruturas - tanto técnicas como financeiras - e na especialização de seus recursos: autores de textos, diretores, fotógrafos, especialistas de som, cenógrafos, editores (MARTÍN-BARBERO; REY, 2004, p. 118).

A telenovela, que em seu início era baseada nas radionovelas e era basicamente o que os autores definem como “ilustração de um drama falado”, começa então a desenvolver-se através da incorporação de elementos de outros campos culturais, como literatura, teatro e cinema, ainda que a heterogeneidade das narrativas e a diversidade cultural apresentados em tela tenha diminuído progressivamente com a globalização (p. 118-119). Para eles, o sucesso da telenovela e sua internacionalização marcaram

o início de um movimento de uniformização dos formatos e de neutralização da manifestações daquela identidade plural. Entao, a pergunta é a seguinte: até que ponto a globalização dos mercados significa a dissolução de qualquer diferença cultural verdadeira ou sua redução a receituários de folclorismos congelados? (MARTÍN-BARBERO; REY, 2004, p. 119).

A novela, consolidada como principal produto televisivo, segue, portanto, utilizando-se de fundamentos de outras mídias para transmitir conteúdos cada vez mais homogêneos e que fujam o mínimo possível do que já foi estabelecido. Esta será a mesma lógica dos *reality shows*, que em muitos casos, como no *Big Brother Brasil*, utilizar-se-á de elementos da própria novela para montar sua narrativa.

Kehl (2004b) cita o *Big Brother Brasil 3* como exemplo de *reality show* que utiliza artifícios audiovisuais característicos de novelas para construir sua narrativa (p. 170). Ainda que esses artifícios já tenham aparecido de uma forma ou de outra nas edições anteriores, o gênero ainda era novo no país e a autora cita a temporada como o momento em que a técnica começou a ser melhor desenvolvida.

A terceira edição do *BBB* está menos chata do que a primeira porque a emissora vem dirigindo a trama, editando as intermináveis conversas sem assunto dos participantes, organizando planos e contraplanos, produzindo o que for possível no sentido de criar tensão dramática a cada “capítulo” da vidinha besta que se encena - isto mesmo, se encena - na mansão/estúdio/cativeiro global (KEHL, 2004b, p. 170).

A edição de grandes intervalos de tempo com o objetivo de condensá-los em uma narrativa coesa e que se encaixe no tempo destinado ao programa na grade da emissora já se tornou algo comum, que faz parte do dia a dia do montador. Como explica Katherine Griffin, montadora de *reality shows*, em entrevista a Goldberg (2020), nos programas do gênero, o montador assume o papel de “roteirista visual”. Ela explica que

eles recebem centenas de horas de material filmado sem a possibilidade de refilmagem, e às vezes apenas uma câmera. Então, montar um *reality show* significa entender como sintetizar tudo isso em uma história concisa, e isso é geralmente um desafio real. Às vezes, os momentos-chave não são nem filmados e você precisa ser criativo. Frequentemente, eu vejo material bruto que não possui um início, meio e fim natural, e eu tenho que descobrir como transformar isso em uma cena (GOLDBERG, 2020).

Programas que são exibidos ao vivo, como é o caso do *Big Brother*, têm uma resposta mais imediata do público em relação ao que é exibido. Por outro lado, esse tipo de *reality show* tem a desvantagem de não saber exatamente quais serão os acontecimentos futuros para montar sua narrativa, como *Survivor*, que filma toda a sua temporada meses antes da estreia na televisão.

Quando se trata de programas inteiramente filmados para serem exibidos depois, a montagem geralmente trabalha com estruturas de episódios e temporadas pré-determinadas pelos produtores na locação em conjunto com os produtores na pós-produção. Entretanto, Griffin comenta que nem sempre aquilo que foi planejado funciona na tela e é trabalho do montador encontrar uma solução.

Às vezes, tramas inteiras desenvolvem-se a partir de um aspecto interessante do material bruto que ressoa na tela, e às vezes a trama que os produtores pensaram que seria a trama A acaba não tendo serventia na temporada como um todo e é descartada. Mais do que qualquer outro gênero, é realmente orientado pelo montador. Uma das coisas que eu considero mais fascinantes sobre *reality shows* é que se o mesmo roteiro e material bruto for entregue a três montadores diferentes, você realmente teria três programas completamente diferentes (GOLDBERG, 2020).

Com todo o trabalho feito por montadores e produtores para criar a narrativa, a figura do ator profissional tornou-se menos necessária, abrindo novas possibilidades para pessoas sem o talento ou treinamento necessário protagonizarem um programa de televisão. A chance de estar na televisão é um grande atrativo para o potencial participante de *reality show*. À princípio, parece uma troca na qual a pessoa que está em frente às câmeras ganha

em exposição e o espectador pode, de forma voyeurística, assisti-la. Todavia, uma crítica que Kehl (2004b) faz ao gênero é quanto a noção de voyeurismo que programas como o *Big Brother* tentam vender. Segundo ela, essa é uma ideia equivocada, pois não há voyeurismo naquela situação, uma vez que ele se dá a partir da observação de algo que não deveria ser observado. No *reality show*, há o que ela chama de encenação por parte de quem é visto, descaracterizando qualquer tipo de voyeurismo por parte de quem vê (p. 172).

O público, segundo ela, sabe que está havendo um jogo de encenação e não somente aceita como gosta. O que Kehl (2004b) considera válido nesta questão é a existência de uma perversão exibicionista dos participantes do *BBB*, mas, em vez de sexual, construída a partir de uma perspectiva capitalista de concorrência entre as pessoas (p. 172). Seguindo ainda em uma análise da imagem do indivíduo na televisão, Kehl (2004a) afirma que o que se desenvolveu com o advento das mídias eletrônicas foi a fetichização dos corpos de “alguns seres humanos”. Para ela,

se num primeiro momento o fetiche se encarna na mercadoria, objetivando nessas relações de troca as condições subjetivas de produção, a circulação imaterial desta forma tecnologicamente superdesenvolvida de mercadorias - as imagens, em sua sua incorporeidade eletrônica - produz o investimento das mesmas crenças que sustentam o fetiche, sobre a imagem dos indivíduos mais destacados nesta produção de espetáculos (KEHL, 2004a, p. 80).

Canevacci (2001) desenvolveu uma metodologia específica aplicada a diferentes aspectos da comunicação visual como forma de compreender seus gêneros. Através da análise da utilização da voz *off* em diferentes produtos visuais, ele se permitiu criar “modelos empíricos unificados a partir de um único módulo expressivo”. Sobre a escolha da voz *off* como esse módulo expressivo, é dito que ela “possui a vantagem de explicitar o choque entre linguagem verbal e icônica” (p. 153).

Na análise que o autor faz sobre o uso da voz *off* no cinema, ele separa o mesmo em três níveis de pesquisa: o cinema direto, o cinema de ficção e o cinema sincrético. No cinema direto, cuja metodologia visual é “voltada para a representação da realidade”, estabelece-se “uma relação entre sujeito e objeto”, ou seja entre a câmera do sujeito que filma e o objeto da tomada (p. 162).

O conjunto das técnicas que determinam essa relação - os movimentos de câmera - os enquadramentos, a montagem - pode encontrar, na voz *off*, a expressão mais clara do desnível em favor da subjetividade “ética”. Ela resume-as todas, levando-as a uma manifestação sonora e, por assim dizer, “visível”: o comentário falado do locutor e de sua autoridade científica fora do campo (ou, às vezes, empaticamente também dentro do frame das tomadas) (CANEVACCI, 2001, p. 162).

Dentro dessa lógica, ele afirma que a voz *off* configura-se em um duplo código que deve ser observado levando em consideração a análise antropológica visual. Esses códigos

seriam o verbal, “que contextualiza as imagens ‘eticamente’ montadas”, e o visual, “que seleciona algumas das técnicas possíveis para a tomada” (p. 163).

No *reality show*, a utilização da voz *off* pode aparecer de duas formas: narração feita pelo próprio programa através do apresentador ou um locutor, que lembra ao espectador acontecimentos de episódios anteriores ou através dos confessionários, nos quais os participantes, em suas próprias palavras, relatam acontecimentos diretamente ao espectador.

O que Griffin lembra em sua entrevista com Goldberg (2020) é que, como Canevacci havia citado, a relação feita entre o que é dito e o que é visto não necessariamente é orgânica e também está incluído no trabalho do montador.

É justo dizer que, como estamos abordando a narrativa mais de uma perspectiva de escrita, nós usamos alguns truques mais frequentemente. Como usar frases de uma cena completamente diferente ou usar entrevistas para pontuar um momento. Nós não necessariamente temos todos os elementos que naturalmente esperar-se-ia de uma filmagem com roteiro, então nós, frequentemente, procuramos no material bruto da temporada para encontrar frases boas ou reações para fazer uma cena funcionar. Quando tudo se junta perfeitamente, é muito gratificante (GOLDBERG, 2020).

A profissional ainda reforça um aspecto único do trabalho de montagem de *reality show*: o montador não é somente montador de imagens. Eles ficam responsáveis por diversos aspectos da pós-produção, como o som, efeitos sonoros, música e gráficos. Ela diz que todas as coisas que se vê e ouve em um *reality show* foram “escolhidas e construídas pelo montador para contar a história”, lembrando que “isso raramente acontece em outro lugar na indústria” (GOLDBERG, 2020).

2.2 Construção Narrativa e Criação de Personagens no *Reality Show*

Diferente da televisão brasileira, que se desenvolveu a partir de elementos que trouxe do rádio, a televisão americana sempre foi bastante influenciada pelo cinema. Essa influência cresceu ao longo das décadas, especialmente durante o que Kallas (2016) chama de “terceiro ato da TV”, que começou com o seriado *Família Soprano*, na HBO, em 1999 (p. 10).

A autora argumenta que as séries no Século XXI tornam-se “foco de discussão apaixonada, local de experimentação narrativa e tem impacto cultural, ao mesmo tempo que avança além de fronteiras e desafia nosso modo de pensar - coisa que os filmes americanos parecem não fazer mais (p. 10). Com o cinema de Hollywood cada vez mais

apostando em narrativas conservadoras e personagens já conhecidos pelo grande público, a TV americana se sobressai ao mirar em nichos específicos da audiência.

Kallas (2016) diz ainda que muito da discussão sobre narrativa cinematográfica e televisiva passa pela definição de cinema, utilizando o termo “cinema” de maneira mais abrangente. Para ela,

se virmos o cinema como uma narrativa que usa (principalmente) imagem e som e que tem tanto a ver com exploração quanto com espetáculo, um meio que pode penetrar profundamente na realidade, destruindo maneiras familiares de pensar e sentir - contestando as próprias estruturas da realidade (...) então é possível que não haja nenhum termo melhor para a narrativa audiovisual, nenhum mais inclusivo, e sem dúvida nenhum que aumente o seu significado tanto quanto esse (KALLAS, 2016, p. 13).

Assim, a ideia é que o cinema seria um conceito mais aberto do que simplesmente um filme. Como ela explica, talvez o cinema “seja não um meio de um formato concreto, mas um estado de espírito - que pode ser encontrado tanto em filmes quanto na TV” (p. 13).

Ao estudar a estrutura narrativa de diversas obras, tanto modernas quanto fábulas e mitos antigos, Campbell (2004) chegou à conclusão de que, em sua grande maioria, todas as histórias giram em torno de um herói e sua trajetória em busca de um objetivo. Nessa trajetória, ele passa por doze etapas distintas, desde sua apresentação no chamado "mundo comum" até a resolução da história, quando o herói já está transformado pela experiência que viveu. De acordo com ele,

quer se apresente nos termos das vastas imagens, quase abismais, do Oriente, nas vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia, a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear acima descrita: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida (CAMPBELL, 2004, n. p.).

Vale citar que, apesar do uso da palavra no masculino, o autor também inclui personagens femininas em sua definição de herói. Especificamente, as palavras de Campbell são:

o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humano (CAMPBELL, 2004, n. p.).

Para Rodrigues (2014), uma ideia importante é a de “herói de si mesmo”. A autora comenta que esse conceito é bem difundido nos Estados Unidos por dois motivos: primeiro porque, segundo ela, o país é uma “cultura épica que acredita no *self made man*”. Segundo

porque trata-se de uma indústria que investe bastante em cultura de massas e “as pessoas, através da história da humanidade precisam de heróis” (p. 63).

O que Corbett (2013) chama a atenção é o fato de o termo “herói” trazer consigo uma bagagem “ideológica, política, semântica”, que muitas vezes pode destoar da personagem em questão. De acordo com ele, a personagem pode ser levada pelas situações narrativas a agir de determinado modo que não condiria com a concepção tradicional da palavra (p. 211). Por este motivo, ele sugere no lugar o uso da palavra “protagonista”, que será o termo utilizado daqui em diante neste trabalho.

Para identificar o protagonista, Corbett explica que é necessário uma análise para que se encaixe a personagem em determinados elementos. O autor desenvolve seu pensamento dizendo que

na vasta maioria das histórias, uma personagem se torna o foco central porque, em um ou mais dos seguintes motivos, ele ou ela: responde mais deliberadamente ao incidente incitante que muda o mundo como ele existe quando a história começa; sente o ímpeto mais profundo para agir; tem mais a perder na história; provoca maior empatia no leitor ou no público; ou serve como foco da premissa moral da história (CORBETT, 2013, p. 211).

O protagonista precisa ser uma personagem cujo destino o espectador se importe. Quando se leva este pensamento para o gênero *reality show*, ele se traduz em: o público precisa interessar-se o suficiente para torcer para que o futuro desta personagem seja um que se adeque a suas expectativas. Isso, visto de forma individual, é válido para todas as personagens, visto que cada indivíduo terá aquele competidor específico com o qual se identifica mais, seja ele protagonista ou não. Entretanto, em uma conjuntura mais universal, o papel do protagonista na narrativa é ser o centro da atenção do público.

Quando se escreve uma personagem protagonista em obras de ficção, de acordo com Corbett (2013), o ideal é que se tenha definido um objetivo, uma explicação para este objetivo e o quanto a protagonista está disposta a sacrificar para alcançá-lo (p. 213). No *reality show*, a lógica é parecida. Ainda que o prêmio ao final seja o objetivo de todas as personagens, o público precisa entender o porquê o protagonista quer vencer (necessidade financeira e realização de algum sonho específico são alguns exemplos) e o que ele está (ou não) disposto a arriscar para atingir essa conquista.

Há casos em que mais de um protagonista é estabelecido. Segundo Corbett (2013), nesses casos a narrativa divide a simpatia e o foco do espectador “em histórias com tramas que se cruzam ou são paralelas, cada uma com seu próprio protagonista” (p. 268). Ao final da trama, é necessário que uma entre duas possibilidades ocorra: uma das personagens se tornará a protagonista de fato, deixando os outros como secundários, ainda que a diferença entre elas seja mínima ou as tramas paralelas com seus próprios arcos são concluídas de maneira independente (p. 269).

Para que o protagonista seja bem sucedido em sua função, McKee (2006) lembra que é necessário que ele possua um antagonista. Diz o autor que “um protagonista e sua história só podem ser tão intelectualmente fascinantes e emocionalmente convincentes quanto as forças do antagonismo permitirem” (p. 301). McKee ainda afirma que forças do antagonismo fracas têm como consequência uma trama fraca (p. 314). *Survivor*, por exemplo, identifica facilmente para o público quem são seus heróis e seus vilões, estabelecendo o conflito desde os primeiros minutos.

Fazendo uma comparação com o protagonista, Corbett (2013) alega que “o oponente é a personagem com poder derradeiro para negar, destruir, tomar ou reivindicar para si o que o protagonista quer. O Objetivo do oponente é semelhante e oposto ao do protagonista” (p. 273). Esta ideia fica clara quando se estabelece que o objetivo das personagens no *reality show* é o prêmio. Somente um daqueles competidores será recompensado no fim e, portanto, a força antagônica entre eles se estabelece naturalmente.

Escrevendo sob um pseudônimo, Callenberger (2016) afirma que um bom vilão deve possuir duas características principais: “ilusão de grandeza e susceptibilidade à persuasão dos produtores”. Em seguida, o autor categoriza os tipos de antagonistas que se pode encontrar no gênero *reality show*, dividindo-os em três grupos: os que sabem que são vilões e vendem-se como tal para a câmera; aqueles que não necessariamente sabem que são os vilões, seja por narcisismo ou ingenuidade, e que, portanto, agem como se fossem os heróis; e, por fim, aqueles que suspeitam que suas atitudes podem ser interpretadas como vilanescas, mas insistem na validade delas e tentam justificá-las.

Além do protagonista e seu antagonista, existe ainda um terceiro tipo de personagem, responsável por relacionar-se com os outros dois. A personagem coadjuvante funciona para dizer algo sobre o protagonista. Para Corbett, os papéis secundários

servem a uma função dramática. Eles proporcionam meios para dramatizar os desejos, medos, esperanças, remorsos, ideais, consciência, forças e vulnerabilidades do protagonista. Eles ajudam a encarnar o modo de vida e a moralidade que o protagonista preza e pretende proteger (CORBETT, 2013, p. 285).

O autor afirma que a melhor forma de explorar as complexidades de um protagonista ou antagonista é “através da interação com personagens menores” (p. 285). Já McKee (2006) declara que “o protagonista cria o resto do elenco”. A forma como se dá o convívio entre o protagonista e as outras personagens é o que define a profundidade da trama (p. 354). A relação do protagonista e do antagonista com personagens secundários no *reality show* pode ser melhor compreendida naqueles programas que utilizam algum sistema de júri, como *Survivor* ou a versão americana e canadense do *Big Brother*, ou programas nos quais os competidores têm o poder de aplicar punições ou dar recompensas uns aos

outros, como *The Amazing Race*. O propósito narrativo principal do coadjuvante será o de desenvolver personagens mais importantes através do impacto que eles causam.

O site Caunce Types¹, criado e mantido por Angie Caunce, lista arquétipos utilizados por *Survivor* para criar suas personagens. O site classifica todos os participantes de todas as temporadas em 12 arquétipos masculinos e 14 femininos. Entre os masculinos, podemos destacar o “Seduzir e Destruir”, equivalente ao jovem profissional um pouco arrogante e que se acha charmoso, e o “Surfista”, que corresponde ao jovem de cabelo comprido, atlético e muito sociável. Já entre os femininos, destaca-se a “Erin Brockovich”, que é uma mulher adulta, sociável, atlética, esperta e competitiva, e a “*Tough Old Broad*” (mulher mais velha e durona, em tradução aproximada), definida como uma mulher com mais de 40 anos, resistente, atlética, leal e emocional².

Martin (2020), alerta que, apesar de todas as categorias serem facilmente identificáveis no gênero televisivo, há dois aspectos que precisam ser levados em conta. Primeiramente, ela diz que a lista é ‘inevitavelmente centrada nos Estados Unidos’, então algumas das categorias podem não fazer sentido em outros países e outras culturas. A outra questão é que, segundo a autora,

alguns dos tipos de personagens de Angie Caunce apontam para alguma etnia específica. É um fato desconfortável que a garota peculiar no *reality show* tenha provavelmente origem asiática e a rainha estourada é mais provável de ser negra. (MARTIN, 2020)

A divisão proposta pelo site Caunce Types é apenas uma dentro de várias possíveis, uma vez que não necessariamente um *reality show* siga exatamente aqueles arquétipos. Além disso, nada impede que uma personagem seja construída baseando-se em mais de um modelo. O importante é entender que essas categorias definem tipos genéricos de personalidades que são comumente usadas nos programas do gênero e cuja função é mostrar para o público o que ele pode esperar daquelas personagens.

¹ Disponível em: <<http://www.cauncetypes.com/>>. Data de acesso: 10 de nov. de 2020

² Personagens importantes das temporadas analisadas neste trabalho podem ser classificados de acordo com os arquétipos citados. Em *Survivor: Cook Islands*, Yul Kwon seria o “Seduzir e Destruir”, enquanto Ozzy Lusth encaixaria-se como o “Surfista”. Já em *Survivor: Marquesas*, Vecepia Towery seria a “Erin Brockovich” e Kathy Vavrick-O’Brien a “*Tough Old Broad*”

3 ANÁLISE FÍLMICA: O AZARÃO EM *SURVIVOR*

3.1 *Survivor: Marquesas*

Survivor: Marquesas é a quarta temporada do *reality show Survivor*, filmada na Polinésia Francesa durante os dois últimos meses de 2001. Assim como nas três temporadas anteriores, consistia em 16 estranhos, divididos em duas tribos de oito pessoas, colocados para viver sozinhos em uma ilha, tendo que sobreviver aos elementos da natureza e, eventualmente, eliminando uns aos outros até que reste apenas um - o sobrevivente.

Originalmente, a quarta edição do programa seria filmada na Jordânia e teria o nome de *Survivor: Arabia*, mas os ataques terroristas acontecidos em 11 de setembro de 2001 nos Estados Unidos fizeram com que a produção do programa desistisse da ideia de filmar no Oriente Médio e, de última hora, a locação foi trocada para a Polinésia Francesa. Sobre a mudança do local de filmagem, Lanza (2015) diz que

pessoalmente, por mais estranho que possa parecer dizer isso, o 11 de Setembro foi bom para *Survivor* porque forçou os produtores a parar de focar na dureza do ambiente e forçou-os a focar na diversão e na aventura e no entusiasmo, como eles tinham feito com *Borneo*. Se o 11 de Setembro não tivesse acontecido, eu honestamente acredito que eles continuariam aumentando a intensidade das locações até que algum dos jogadores fosse hospitalizado (ou literalmente morto) (LANZA, 2015, p. 432).

Entre o 11 de Setembro e o início das filmagens de *Survivor: Marquesas*, passaram-se apenas dois meses e a falta de tempo para realocar toda a produção do programa é visível durante os episódios. O Conselho Tribal (*tribal council*, no original), local onde os competidores vão para eliminar um companheiro de tribo e geralmente imponente e majestoso, resumiu-se a uma cabana em uma praia. Os desafios de imunidade e recompensa também foram mais simples do que costumavam ser. Um deles, por exemplo, envolvia colocar uma simples pipa no ar.

Os ataques terroristas não influenciaram somente a produção do programa, mas também a narrativa. A história das personagens é contada a partir do foco na importância da união das pessoas enquanto grupo e no trabalho pela sobrevivência. Este é o tema da temporada, que estará presente do primeiro ao último episódio é a de que aqueles que priorizam o poder individual em vez do bem-estar coletivo não serão bem sucedidos.

A tribo azul, chamada de Rotu, é mostrada no início como a tribo trabalhadora, na qual cada um de seus integrantes faz sua parte para que o grupo tenha sucesso. Já a

tribo amarela, Maraamu, é marcada pelas disputas internas pelo controle do grupo e pela diversão em vez do trabalho. O programa leva a crer que o resultado disso é que Maraamu perde os cinco primeiros desafios - três de imunidade - sendo reduzida a cinco pessoas já no terceiro episódio e chegando na metade do jogo com apenas três.

O tema da união é apresentado, principalmente, através do patriotismo e da religião¹. Ainda que de maneiras e intensidades diferentes, esses dois elementos serão fundamentais para a construção da narrativa e das personagens.

O patriotismo estará presente em toda a temporada, mas será mostrado de forma mais explícita através de uma personagem específica: Paschal English, um juiz de 56 anos do estado da Georgia, no sul dos Estados Unidos. Como item de luxo², Paschal escolheu uma bandeira americana, a qual ele frequentemente estendia em cima do local construído como abrigo de sua tribo. A escolha faz um paralelo com a segunda temporada, *The Australian Outback*, na qual o participante Colby Donaldson levou uma bandeira do estado do Texas como seu item de luxo. A bandeira agora representa o país inteiro, cuja união é retratada através deste símbolo, reforçando o tema da temporada.

Já a religiosidade, outra característica que está em toda a narrativa de *Survivor: Marquesas*, aparece de maneira mais constante do que o patriotismo e através de diversas personagens. A tribo Rotu, por exemplo, é vista rezando em grupo durante os minutos iniciais do primeiro episódio, antes mesmo da apresentação dos participantes. Apesar de regularmente presente através de participantes específicos em outras temporadas³, é aqui que a religião assume lugar de destaque na narrativa da temporada como um todo.

Há na temporada uma personagem chamada Gabriel Cade, um atendente de bar de 23 anos, integrante da tribo Rotu. Gabriel é uma personagem importantíssima para a narrativa apesar de ele ser eliminado relativamente cedo. Dentro da história de *Survivor: Marquesas*, sua eliminação é o Incidente Incitante, que, para McKee (2006), é “o primeiro grande evento da narrativa, é a causa primária de tudo o que segue” (p. 176). Trata-se do acontecimento que dá início à jornada dos azarões ao topo. No entanto, ele possui uma função maior quando se leva em conta o contexto político da época.

Desde os primeiros minutos, Gabriel é retratado como um “anti-jogador”. Aquele que se recusa a mentir e cujo único propósito é transformar aquele grupo de pessoas em uma sociedade funcional. Vindo de uma área rural no estado da Carolina do Norte,

¹ Apesar de nenhuma personagem citar religiões específicas por nome durante a temporada, o programa deixa subentendido que se trata do Cristianismo.

² Itens de luxo, chamados no original de *luxury items*, são objetos do dia a dia que os participantes levam para a ilha. A cada participante é permitido um único item, pré-aprovado pela produção do programa. Presente durante as seis primeiras temporadas, os *luxury items* não são mais tão frequentes.

³ Em outra temporada, *Survivor: South Pacific*, exibida em 2011, a religião também é o elemento que move a narrativa, mas, naquele caso, ela estava sendo usada como instrumento de manipulação e não como um fator de união entre as pessoas. A vencedora daquela temporada e uma das principais beneficiadas pelo uso constante da religião, Sophie Clarke, é atea.

Gabriel foi criado em uma comunidade alternativa subsistente e esse elemento é usado para construir o rapaz como a representação da inocência e da busca quase utópica por uma sociedade altruísta. O episódio em que ele é eliminado é, convenientemente, chamado de “The End of Innocence”: o fim da inocência.

Gabriel é, então, visto como uma extensão da sociedade americana - cuja “inocência” foi perdida alguns meses antes devido a disputas de poder e que agora precisará mudar sua forma de enxergar e agir diante das situações que lhe são apresentadas, mas sem nunca perder os valores que lhe são intrínsecos: o amor a Deus e à pátria.

Apesar de não fazer parte do foco central da trama, outro elemento será bastante abordado durante a temporada: a questão racial. Em um grupo de pessoas majoritariamente branco, apenas dois são negros: o professor Sean Rector, de 30 anos, e a gerente de escritório Vecepia Towery, de 36, futura vencedora do jogo. Sean é extremamente vocal sobre a existência de implicações raciais nos acontecimentos do programa. Em contrapartida, Vecepia tem uma abordagem mais sutil e seu foco é em minimizar as diferenças com os companheiros de tribo como forma de integração.

A história da temporada pode ser dividida em duas partes, que se complementam para reforçar o discurso meritocrático do programa. Na primeira, a ideia de que as pessoas precisam trabalhar em equipe e colocar as diferenças de lado para alcançar um objetivo em comum é vista quando a tribo Maraamu implode já nos primeiros episódios devido a seus membros não se adaptarem uns aos outros, enquanto a Rotu faz exatamente o contrário e é bem sucedida aos olhos do programa.

No entanto, há personagens nas duas tribos que são deixados de lado por aqueles que tem o controle e a segunda parte da história da temporada começa justamente quando esses indivíduos tomam o controle para si. Neste momento, a meritocracia entra mais em evidência com a ênfase na ideia de que qualquer um pode vencer caso se esforce o suficiente, ainda que a situação pareça irreversível.

No início de “Back to the Beach”⁴, o primeiro episódio de *Survivor: Marquesas*, o programa apresenta o tema da temporada através de um confessionário de Zoe Zanidakis, uma pescadora de 35 anos. Ela comenta que sua tribo, Rotu, estava cantando durante o percurso do navio até a praia e que isso serviu para uni-los diante da dificuldade, enquanto uma trilha sonora ajuda a dar um tom heróico ao feito do grupo - que chega à praia e comemora enquanto grupo.

A narrativa estabelece ali que a união será algo a ser buscado como ferramenta para o sucesso, e que somente assim aquelas pessoas conseguirão ultrapassar os obstáculos e sobreviver - algo que, como já mencionado anteriormente, tem ligação com o momento político que os Estados Unidos viviam no início de 2002. Isso fica ainda mais claro quando

⁴ “De volta à praia”, em português, em referência ao fato de o programa voltar a ser filmado na praia após temporadas no deserto australiano e na selva africana.

o episódio contrapõe a chegada da tribo Rotu na praia com a da tribo Maraamu, na qual uma participante específica, Sarah Jones, de 24 anos, aparece sentada sem se esforçar enquanto seus companheiros trabalham. Sarah é chamada por Sean Rector de Cleópatra, por ficar sentada “enquanto seus servos remam”.

Na Rotu, o foco é o grupo e todos comemoram o bom trabalho. Na Maraamu, a alegria por chegar ao destino é mais individual. Sean Rector cita Deus como o responsável pela tribo ter conseguido remar até a praia: “não fizemos isso sozinhos, definitivamente Sua mão estava embaixo da jangada nos guiando”. Essa diferença de abordagem do programa será mais evidenciada nos episódios seguintes, mas já fica bem clara desde o início.

A edição aproveita a perspectiva mais individual da Maraamu para apresentar ao público duas de suas personagens principais: Sean Rector e Rob Mariano. Primeiro Sean, que reclamou de Sarah e citou Deus como o responsável pelo sucesso da tribo em chegar ao acampamento, será visto exatamente assim durante toda a temporada: um jovem religioso e com boas intenções, mas que se irrita facilmente e reclama demais. O único elemento da personagem que não está presente de maneira verbal neste início é a questão racial, que será introduzida durante o segundo episódio. Ao definir a representação de afro-americanos na televisão, Kearney (2014) diz que

raiva e comportamento volátil são atributos negativos geralmente encontrados em competidores não caucasianos; esses competidores podem ser vistos como confrontantes, com alto índice de engajamento em discussões, além de demonstrarem um temperamento ruim e o uso de linguagem ofensiva (KEARNEY, 2014, p. 7).

Apesar de estar se referindo à representação deste grupo de pessoas de maneira geral, a definição dada pelo autor encaixa-se na personagem de *Survivor: Marquesas*. Sean é extremamente vocal em suas ponderações e sua postura é vista como agressiva pelos outros membros de sua equipe. A única das características que não é encontrada em Sean é o uso de linguagem ofensiva, o que pode ser explicado por dois elementos: o horário em que o programa foi exibido na televisão, que torna este tipo de linguagem imprópria, e o fato de Sean ser bastante religioso. Inclusive, após Sean citar Deus em seu confissão no início do episódio, ele e outro membro da equipe, Peter Harkey, de 43 anos, são vistos rezando efusivamente na praia. É neste momento que outra personagem importante na temporada será apresentada: Rob Mariano. Ele comenta a oração de Sean e Peter em tom de sarcasmo e questiona a sinceridade do momento, atribuindo a escolha por rezar a estratégia ou doideira. O questionamento da fé alheia faz com que Rob seja colocado pelo programa como potencial vilão, papel que ele assumirá na tribo Maraamu até sua eliminação.

Na Rotu, o episódio foca em Kathy Vavrick-O’Brien, que é apresentada ao público no momento em que sua tribo, que até então era mostrada como harmônica, tentava fazer

fogo. Para ela, fazer fogo era essencial e ela insiste, mesmo com o sol já se pondo e atrás de muitas nuvens, o que impossibilitaria a ação. O restante da tribo não encara isso como algo positivo e Kathy, a mulher mais velha da Rotu, é colocada como a pária do grupo quase imediatamente, algo que será intensificado durante os próximos três episódios. A pessoa que mais comenta sobre Kathy, colocando-se em posição antagônica a ela, é John Carroll, que mais para frente tomará o controle da tribo.

A tribo Maraamu é caracterizada como aquela que não tem o sucesso coletivo em mente e, para exemplificar isso, a narrativa divide os competidores em duplas. Rob e Sarah são apontados como um casal romântico que se forma quase instantaneamente. Gina Crews e Hunter Ellis são retratados como os trabalhadores e esforçados. Peter Harkey e Patricia Jackson são os dois mais velhos da tribo e a edição acaba por reduzir os dois a personagens que não conseguiram se enturmar com os mais jovens e serão os dois primeiros eliminados. Por fim, Sean e Vecepia são a última dupla, tendo em comum, primeiramente, o fato de serem os dois únicos negros da temporada.

Durante uma cena no segundo episódio, “Nacho Momma”, Sean e Vecepia conversam sobre serem os únicos negros na competição. Sean diz que só o fato de eles estarem conversando pode ser visto pelos outros como estratégia e afirma que as outras pessoas “podem ser eles mesmos, enquanto nós precisamos nos conter um pouco”. Ele cita que o fator que o une a Vecepia é a crença em Deus, que é “um elo maior que raça ou qualquer outra coisa”.

A conversa entre eles é mostrada do ponto de vista de Sean, que é a pessoa que será mais vocal quanto às implicações raciais das situações até o fim da temporada. O papel de Vecepia ali é quase o de espectadora. Ela concorda com Sean e acaba a cena rindo com ele, mas na única vez em que ela fala, é para caracterizar o próprio Sean como “Malcolm Farrakhan”, uma mistura de Malcolm X com Louis Farrakhan - duas figuras importantes dentro do movimento negro americano.

Essa diferença de abordagem para o mesmo problema será reforçada diversas vezes durante a temporada e será um argumento utilizado pela edição para justificar tanto a eliminação de Sean quanto a vitória de Vecepia. Ela, que tentará minimizar as diferenças com seus companheiros de tribo, será premiada com o título no final, enquanto ele, que faz questão de apontar o que ele considera errado, será punido com a eliminação.

Dessa forma, Sean e Vecepia vão sendo construídos na temporada quase como opostos um do outro e isto fica ainda mais claro quando se leva Rob Mariano em consideração, já que os três são os únicos membros originais da tribo Maraamu a chegar na metade do jogo. Neste momento, enquanto Vecepia se afasta do antigo companheiro de tribo e busca se integrar ao restante dos competidores, Sean se coloca em posição de auxiliar de Rob na disputa contra os Rotus.

Desde o início da temporada, Rob é visto como vilão. No terceiro episódio, “No Pain, No Gain”, ele e Hunter Ellis entram em uma disputa pela posição de líder da tribo Maraamu, que termina com Rob vitorioso e Hunter eliminado. Naquele episódio, pouco antes da eliminação, Rob comenta em confessionário que “o medo deixa as pessoas leais”. Orgulhosamente italiano e com um forte sotaque, que lhe rendeu o apelido de “Boston Rob”, ele completa: “se eles têm medo, eles têm algo a perder e eles farão o que você mandar. Isso é tirado direto de *O Poderoso Chefão*”.

O confessionário ilustra a forma como Rob será representado na temporada. Ele é visto como uma figura mafiosa, que tem seus fiéis discípulos que farão o necessário para eliminar a competição e conduzi-lo à vitória. A história de Rob Mariano na temporada, de fato, pode ser comparada à de Don Vito Corleone, personagem principal de *O Poderoso Chefão*. Quando este se encontra sem opções e entende que não há mais como se salvar, ele toma as medidas necessárias para garantir a sobrevivência daqueles que lhe são leais. Da mesma forma, Rob perde a disputa de poder com o líder dos Rotus, John, e é eliminado, mas suas ações permitem que sua “família” sobreviva e termine vitoriosa.

A eliminação de Rob se dá no momento em que as duas tribos se fundem em uma só, chamada Soliantu. Naquele momento, Sean e Vecepia ficam sozinhos como os únicos Maraamu restantes na temporada contra um grupo de sete antigos Rotu.

É importante destacar que o jeito como os participantes reagem às situações e a forma como as temporadas são montadas refletem também as temporadas anteriores e a recepção do público a elas. Após o fenômeno de audiência de *Survivor: Borneo*, a primeira temporada, *Survivor: The Australian Outback*, a segunda, surge como uma repetição, na qual os acontecimentos remetem ao sucesso da antecessora. Depois, em *Survivor: Africa*, fica clara a ideia de que as duas primeiras temporadas foram dominadas e vencidas por jogadores estratégicos e vilões e que ela será a antítese disso.

Com isso, *Survivor: Marquesas*, apesar de vender-se como uma “volta às origens” por estar novamente em uma ilha no Oceano Pacífico, aparece como a reinvenção do programa - tanto por parte dos jogadores quanto por parte da narrativa. É nesse contexto que acontece o oitavo episódio, “Jury’s Out”.

Kathy, que neste momento já foi estabelecida como a protagonista da temporada⁵, toma a decisão de abandonar seus antigos companheiros de Rotu juntamente com Paschal English e Neleh Dennis e se junta a Sean e Vecepia para formar uma nova maioria. *Survivor: Marquesas* constrói esse momento durante vários episódios, sempre com foco na dificuldade da decisão que Kathy tem que tomar. Para a personagem, deixar seus aliados e mudar de

⁵ Ao todo, Kathy foi responsável pela maioria dos confessionários da temporada, totalizando 77 (16,9%). Sean, que vem em segundo lugar no ranking de confessionários, teve 49 (10,7%). Vecepia, que vence a temporada, teve menos confessionários do que Paschal e Neleh, ficando somente na quinta posição no ranking

lado pode ser visto como traição - e todo o contexto histórico dos Estados Unidos e do próprio programa são trabalhados pela edição para reforçar isso. Ao mesmo tempo, fica claro que se ela não agir agora, o grupo majoritário da Rotu sairá com o prêmio.

Kathy é apresentada como uma personagem no limite entre o discurso individualista e meritocrático do programa e a moralidade da sociedade americana. Quando Kathy toma a sua decisão e decreta o fim do grupo formado pelos antigos Rotu, a edição se posiciona ao lado dela. Para a narrativa da temporada, trair não foi uma atitude de vilã, mas sim de sobrevivência.

O grupo dos cinco azarões consegue eliminar todos os que previamente controlavam o jogo. Após as eliminações de Sean e Paschal, sobram apenas as mulheres. Vecepia, cuja etnia já não é mais um ponto narrativo, elimina Kathy e vai para a final contra Neleh. O fato de ter eliminado aquela que o programa credita como a protagonista foi o argumento utilizado pela edição para que Vecepia fosse escolhida como a vencedora da temporada, levando quatro votos contra três da adversária.

A vitória de Vecepia era, naquele momento, a primeira de uma pessoa negra e é, até 2020, a única de uma mulher negra. No entanto, a história é contada do ponto de vista de Kathy, a protagonista, que termina na terceira posição. Logo após ser eliminada, Kathy dá um confessionário no qual ela conta sobre ter que escolher uma das duas finalistas para dar seu voto e, nele, é resumida a própria narrativa dos momentos finais da temporada: “não consigo nem processar o jogo no momento, exceto pelo fato de que eu perdi e não foquei ainda em quem eu vou votar”. Da mesma forma, a narrativa apresenta ao público sua protagonista como aquela para quem todos devem direcionar sua torcida e esta é retirada da grande final momentos antes de ela começar, deixando a própria audiência sem saber para quem torcer.

Através de um confessionário de outra jurada, Zoe, o programa até dá um pouco de atenção ao fato de que pela primeira vez há dois finalistas do mesmo gênero e ambos são mulheres. Todavia, não há menção ao fato de que uma delas é negra. A única vez que a questão racial aparece vem justamente quando Sean dá o seu depoimento, mas, desta vez, ele é usado como mais um instrumento de apoio ao argumento do programa: “quem vencer este milhão não será por causa da minha preferência por etnia pois isto é um jogo e eu sou um competidor”. Neste momento, Sean passou toda a temporada sendo utilizado como ferramenta de questionamento acerca das problemáticas raciais que envolviam o jogo e, neste momento, com toda a credibilidade que *Survivor* concedeu a ele nos treze episódios anteriores, ele diz que votará na “melhor jogadora”, independente de qualquer outro fator. Outros jurados também mencionam que votarão em quem eles considerarem a melhor e mais merecedora, mas são as palavras de Sean que fortalecem toda a lógica do programa.

Todo o Conselho Tribal Final (*final tribal council*), é montado em torno de Kathy e de sua eliminação mais cedo no episódio. Ainda que o discurso por parte do júri seja, de

maneira geral, escolher quem entre Vecepia e Neleh merece mais a vitória, o programa constantemente lembra que Kathy é a protagonista e não leva o espectador a substituí-la por uma das duas finalistas.

Entretanto, apesar de diminuir ao máximo o papel das finalistas da temporada em favor de sua protagonista, *Survivor* precisa dar ao seu espectador uma razão que explique a vitória de Vecepia sobre Neleh. Em vez de utilizar esses momentos finais para apresentar sua campeã de maneira mais positiva, o programa escolhe apresentar Neleh como a culpada de sua própria derrota. O fracasso de Neleh é retratado como mais importante do que o sucesso de Vecepia. Apesar de ter feito o que o programa definiu como ideal para um competidor que pretende vencer, Vecepia obteve a vitória porque enfrentava uma oponente que não merecia, além, obviamente, de ter sido a responsável por eliminar a protagonista.

Ambas as finalistas foram retratadas como azaronas durante toda a temporada. Ambas tiveram que agir contra um grupo dominante e, mesmo em lados opostos, unir forças para irem à final. Entretanto, mesmo dentro do conjunto de personagens que integrava o grupo de azarões, havia relações específicas que ditavam a importância de um sobre o outro e que não tinham necessariamente ligação com o resultado final do jogo.

O programa, além de produzir vencedores em todas as temporadas, também levanta a questão sobre o merecimento dessa vitória. Isso costuma ser retomado pela narrativa quando esses vencedores retornam para competir novamente em outras temporadas.

3.2 *Survivor: Cook Islands*

A lógica de azarões e de participantes em posições desfavoráveis que conseguem vencer apesar das situações adversas segue presente em todas as edições de *Survivor*. Ao longo dos anos, houve críticas sobre pouca representatividade do elenco, o que levou a produção do programa a uma decisão de *casting* e divisão de equipes bastante questionável e até mesmo determinista no âmbito racial.

Survivor: Cook Islands, a décima terceira temporada, foi filmada nas Ilhas Cook, arquipélago localizado na Oceania, entre o fim de junho e o início de agosto de 2006, estreando na TV no dia 14 de setembro daquele mesmo ano. Naquela temporada houve a decisão por parte do programa em dividir os 20 competidores em quatro tribos de cinco componentes, de acordo com as etnias de cada um: Rarotonga, formada apenas por caucasianos; Manihiki, composta por cinco afro-americanos; Puka Puka, integrada apenas por americanos de origem asiática; e, por fim, Aitutaki, formada por competidores de origem latina.

A divisão por etnias foi algo polêmico, motivo pelo qual o programa foi extremamente criticado. Após o anúncio oficial, diversas marcas, como a Coca-Cola e a General

Motors, retiraram o patrocínio ao programa. O apresentador, Jeff Probst, admitiu em entrevista que nos Estados Unidos “há um histórico de segregação racial que não se pode ignorar. É parte de nossa história”, mas a produção e a emissora defenderam a temporada (TODAY, 2006).

O assunto, obviamente, é abordado já nos primeiros minutos do episódio de abertura, quando diversos participantes são colocados dando suas opiniões sobre o tema. De forma geral, os participantes são mostrados como desconfiados da situação, mas dispostos a tentar. Sundra Oakley, atriz negra de 31 anos e integrante da tribo Manihiki, diz logo nos primeiros minutos que não se importa com a divisão por etnias pois se trata de “um esforço humano”. Yul Kwon, consultor e membro da tribo Puka Puka, afirma que a ideia é boa pois trará mais minorias ao programa.

Com esses depoimentos já no começo do primeiro episódio, o programa minimiza a polêmica e suas próprias ações ao separar os competidores desta maneira. O episódio parece tentar se defender através dos confessionários dos participantes pertencentes a grupos minoritários, nos quais eles afirmam que a divisão é algo interessante.

Uma característica que aparece nas três tribos formadas por pessoas não brancas é o fato de que em todas elas algum competidor comenta sobre a pressão de representar toda uma etnia, algo que não acontece com os membros da Rarotonga, tribo na qual a questão racial praticamente não aparece. À medida que o programa insere diversos depoimentos de competidores reforçando o quanto é importante representar todo um grupo de pessoas, a narrativa adiciona a esses indivíduos uma carga de responsabilidade que os caucasianos não têm.

A situação é ainda mais problemática quando se leva em conta que essas tribos foram construídas pelo programa com o intuito de representar grupos heterogêneos e culturas completamente diferentes. Na tribo Puka Puka, por exemplo, há dois participantes com origem coreana, dois com origem filipina e um vietnamita, o único imigrante do grupo, mas todos são retratados como sendo uma coisa só: asiáticos.

Na tribo Rarotonga, como dito anteriormente, a questão racial não é mencionada. Para o programa, aquela é uma tribo como qualquer outra que tenha existido antes. Uma das competidoras, Jessica Smith, chega a classificar cada um dos membros da tribo com estereótipos americanos típicos, como “o atleta, a membro de fraternidade, a estudante, o pai de família e a alternativa”. Esse tipo de caracterização individual não acontece em nenhuma outra tribo.

De acordo com um estudo realizado por Bresnahan e Lee (2011), a decisão de dividir as tribos de *Survivor: Cook Islands* por etnias mostrou-se equivocada. Segundo elas,

os produtores de *Survivor* sugeriram que dividir as pessoas em grupos

baseados em raça não teria muitas consequências e pouca importância social (...) Ao final do estudo, a questão é se dividir os competidores por raça em *Survivor: Cook Islands* resultou em prejuízo para alguém. As evidências do estudo sugerem que a divisão racial dos participantes de *Survivor* encorajou espectadores a pensar nos participantes de *Survivor* através de estereótipos desfavoráveis associados à etnia (BRESNAHAN; LEE, 2011, p. 75).

Em seu estudo, as autoras listam alguns dos estereótipos que geralmente são atribuídos aos grupos representados na temporada. Para elas, pessoas com origem asiática tendem a ser caracterizadas como leais entre si, possuidores de fortes laços familiares e com dificuldades de socialização com membros de grupos dominantes. Já pessoas com origem latina são comumente retratadas como preguiçosas, enganadoras, não confiáveis, inarticuladas e muitas vezes criminosas. Por fim, os afro-americanos costumam ser representados como agressivos, preguiçosos, combativos, incompetentes, além de serem ridicularizados como alívio cômico e sexualizados. Apenas os caucasianos possuem estereótipos positivos, como o fato de serem mostrados como inteligentes, motivados, produtivos e sociáveis (BRESNAHAN; LEE, 2011, p. 67-68).

Analisando as tribos iniciais de *Survivor: Cook Islands*, pode-se perceber que esses estereótipos estão presentes em diferentes personagens. Os membros da tribo Puka Puka, por exemplo, realmente são mostrados como leais entre si, com exceção de Cao Boi Bui, que, por sua vez, torna-se o único a ser apresentado como tendo dificuldades de socializar com pessoas que não fazem parte de seu grupo. Na tribo Aitutaki diversas das características citadas podem ser encontradas em Billy Garcia, visto como preguiçoso e incompetente. Christina Coria é apresentada como não confiável e até mesmo Ozzy Lusth, que será estabelecido como um dos protagonistas da temporada, tem seu momento de ser reduzido a um infrator. Já a tribo Manihiki é de maneira geral retratada como incompetente e fonte de alívio cômico dos episódios, mas é Sekou Bunch o único caracterizado como preguiçoso. Por fim, a tribo Rarotonga, apresenta todos os estereótipos positivos citados pelas autoras, desde a inteligência de Jonathan Penner até a habilidade social de Candice Woodcock e Parvati Shallow. Até mesmo quando há uma representação negativa, como no caso de uma suposta “preguiça” de Adam Gentry, esta é vista apenas como uma pequena fonte de drama dentro de uma equipe harmoniosa.

A divisão por etnia em *Survivor: Cook Islands* dura exatamente dois episódios. No início do terceiro episódio, quando ainda restam 18 competidores no programa, é feita uma mistura e dali surgem duas tribos compostas por nove pessoas⁶. Em relação às etnias, a divisão fica mais ou menos igual: os latinos são divididos igualmente com dois em cada grupo; três caucasianos e três asiáticos são colocados em uma das tribos enquanto a outra

⁶ Cada uma passa a ser composta por cinco mulheres e quatro homens, devido ao fato de que os dois primeiros eliminados foram homens - a primeira vez que isso aconteceu em 13 temporadas.

recebe os outros dois; e, por fim, um negro termina em uma das tribos enquanto os outros três vão para a outra.

Imediatamente após a mistura de tribos, o programa investe em cenas que afirmam o “sucesso” da distribuição de competidores e reforçam o argumento meritocrático que o programa tenta montar do primeiro ao último episódio: o de que, no fim das contas, o que importa não é a cor da pele ou o lugar de onde a pessoa veio, mas o esforço individual e o quanto o competidor em questão trabalhou para alcançar melhores resultados no jogo.

Na nova Rarotonga, JP Calderon, jogador de vôlei e ex-membro da Aitutaki, afirma que a separação por etnias, “boa ou ruim, chama atenção [para a questão racial] e faz as pessoas pensarem”. Já Stephanie, estudante de enfermagem de 35 anos e anteriormente membro da Puka Puka, diz para a câmera que a nova tribo já está completamente unida e que o que importa é o que eles são como pessoas. Ela afirma que “não se vê cor, vê-se o coração do indivíduo e o que ele está fazendo para deixar sua tribo mais forte”. Em seguida, Parvati Shallow, boxeadora e membro da antiga Rarotonga formada somente por caucasianos, encerra a cena dizendo: “estamos de volta aos EUA”.

A questão racial praticamente desaparece do discurso explícito e, no restante da temporada, surge mais como subtexto, exceto quando o programa decide voltar a enfatizar seu argumento de que não há raças, há somente pessoas. No episódio 6, por exemplo, a edição mostra o vendedor de sapatos Nate Gonzalez preocupado com o fato de que os cinco asiáticos ainda permanecem no jogo e poderiam se juntar mais para a frente. No entanto, é ignorado o fato de que a tribo original caucasiana também está completa com seus cinco integrantes e somente os asiáticos são mostrados como perigosos caso consigam avançar no jogo juntos.

O sétimo episódio da temporada é um especial, que mostra um resumo da temporada até ali e inclui cenas inéditas. Por este motivo, a situação da separação de tribos volta à tona, mas novamente para que o programa reforce a ideia de que a raça não é importante - o músico Billy Garcia, por exemplo, aparece dizendo que “deveria ser sobre caráter”. Outro ponto que é reforçado nesse episódio é a questão do patriotismo. Quando acontece a mistura de tribos e pessoas de diferente etnias são colocadas na mesma tribo, o programa insere uma cena de Stephanie cantando o hino nacional americano em volta de uma fogueira enquanto sua tribo assiste e, em seguida, aplaude.

Quando se trata de representação de minorias étnicas, Strauss (2018) lembra que um fator importante é a noção de autenticidade que o público assimila no momento em que os participantes se tornam personagens de um programa de TV. A autora ressalta que, como os estereótipos utilizados geralmente são os mesmos, qualquer representação de uma determinada minoria que fuja àquele estereótipo acaba sendo compreendida como inautêntica (p. 13-14).

Dalisay e Tan (2009) concordam com a ideia e dizem ainda que os estereótipos mostrados na televisão agem como influenciadores no próprio público e em futuros participantes de *reality shows*. Quando se assiste ao mesmo estereótipo ser repetido várias vezes, o mesmo é assimilado subconscientemente por quem assiste e, em caso de uma participação em um programa do tipo, reproduzido (p. 8).

No início do nono episódio, as duas tribos recebem uma oferta do apresentador Jeff Probst. Caso queiram, os competidores podem realizar um motim e trocar de tribo imediatamente. Dois membros da Aitutaki, a estudante de medicina Candice Woodcock e o escritor Jonathan Penner, caucasianos, optam por aceitar a oferta para se juntar a seus antigos companheiros de equipe, Parvati Shallow e Adam Gentry. A Aitutaki fica reduzida a somente quatro membros - nenhum caucasiano - enquanto a Rarotonga fica com oito. Neste momento, o programa abraça de vez a história dos quatro azarões, que precisam lutar contra um grupo de pessoas duas vezes maior que o deles.

A Aitutaki fica somente com Sundra Oakley, antiga membro da Manihiki, Ozzy Lusth, originalmente da Aitutaki e o único latino restante no programa, e os ex-membros da Puka Puka Yul Kwon e Becky Lee. Por outro lado, a Rarotonga tem oito membros: quatro caucasianos, dois asiáticos e dois negros. Essa configuração da tribo majoritária é importante porque o programa insiste no argumento de que as relações individuais são o fator mais importante para aqueles personagens progredirem, mas não é isso o que de fato se vê no desenrolar dos episódios finais da temporada. Após o motim, a Aitutaki consegue uma sequência de vitórias, forçando a Rarotonga a eliminar três de seus membros antes da fusão. Nenhum dos três é branco.

Os quatro membros caucasianos da Rarotonga se juntam e eliminam Brad Virata e Jenny Guzon-Bae, da antiga tribo Puka Puka, e Rebecca Borman, da antiga Manihiki. O programa não estabelece nenhum tipo de conexão entre os quatro caucasianos que justifique narrativamente a união deles - pelo contrário, o programa enfatiza várias vezes o quanto Jonathan Penner não se adaptou à convivência com seus companheiros de tribo. A decisão de votar juntos acontece apesar disso, deixando claro que, apesar de *Survivor* afirmar exaustivamente o contrário, a divisão de tribos por etnia teve implicações grandes e o maior beneficiado foi o grupo formado pelos caucasianos.

O grupo da Aitutaki consegue, enfim, superar o rival com a ajuda de um Ídolo da Imunidade⁷. Os quatro conseguem eliminar todos os outros e chegam sozinhos à final, que é formada por Yul, Ozzy e Becky - Sundra é eliminada na quarta posição. A questão racial, tão presente durante toda a temporada, some da narrativa em seus momentos finais e a decisão sobre quem deve vencer o programa se resume a uma disputa entre a força

⁷ Ídolos da Imunidade são objetos escondidos em algum lugar próximo ao acampamento das tribos que garantem a quem o encontrar o poder de anular votos recebidos em um Conselho Tribal. No caso de *Survivor: Cook Islands*, Yul Kwon encontra o Ídolo de Imunidade no episódio 2.

estratégica de Yul contra a força física de Ozzy. Becky, a única mulher restante, é ignorada pelo júri.

Becky é vista como não possuindo nenhum dos dois atributos que estão em julgamento ali. Apesar de, por exemplo, o programa ter enfatizado no episódio 2 que ela foi a principal responsável por criar a aliança que dominou a tribo Aitutaki, ela não foi considerada uma jogadora estratégica, nem pelo júri e nem pela própria narrativa do programa. Becky também foi considerada na final uma jogadora fisicamente fraca, mesmo ela tendo vencido 11 desafios durante toda a temporada, mais do que qualquer membro do júri.

Yul vence a temporada com cinco votos contra quatro de Ozzy, o que faz com que Becky se torne a primeira pessoa em treze temporadas a não receber nenhum voto em uma final. Yul, por sua vez, tornou-se o primeiro asiático a vencer o programa, algo que, até 2020, só voltou a acontecer uma única vez, em 2014, com a vitória de Natalie Anderson na temporada 29, *Survivor: San Juan Del Sur*.

A narrativa da temporada, de forma geral, apresentou dois protagonistas: Ozzy e Yul, cada um deles personificando um dos conceitos considerados ideais para um vencedor possuir. Ozzy é a personagem da força, capaz de vencer provas físicas e ainda ser o provedor da tribo, pescando grandes quantidades de peixes e subindo em árvores altíssimas para retirar frutas e alimentar seus companheiros. Já Yul é a personagem da inteligência, aquele que pensa antes de agir e tem sempre um plano para sair das situações complicadas nas quais se encontra.

Como discutido no segundo capítulo deste trabalho, quando há uma narrativa com dois protagonistas, é comum que elas se fundam no final para uma conclusão satisfatória para ambas. O que *Survivor: Cook Islands* faz é justamente propor ao espectador que ele decida juntamente com o júri qual elemento do jogo é mais importante: a força física ou a estratégia, representado ali pelos dois competidores finalistas. Essa abordagem é o completo oposto de *Survivor: Marquesas*, na qual o programa argumenta que nenhuma das finalistas possui os requisitos necessários para a vitória, mas que uma delas foi a responsável por eliminar quem possuía.

A comparação se faz necessária pois no caso de *Survivor: Marquesas*, trata-se de duas mulheres na final e nenhuma recebe do programa o mesmo cuidado editorial que os dois finalistas homens de *Survivor: Cook Islands* em relação ao merecimento. A única finalista mulher da temporada é, como dito anteriormente, ignorada por não possuir nenhuma característica que um vencedor precisa ter - a contradição entre a forma como Becky é representada no final da temporada com a forma como foi construída ao longo da mesma é evidente.

Quando a votação para definir o último eliminado antes da final termina empatada

com dois votos para Becky e dois votos para Sundra, as duas competidoras vão para um desempate, no qual elas precisam fazer fogo a partir de uma pederneira, raspas de côco e madeira. É neste momento que o programa se vira contra ambas no sentido de provar que nenhuma delas merece estar ali. As duas têm dificuldade com a tarefa e neste momento a montagem começa a trabalhar para enfatizar o tédio de quem assistia, incluindo o apresentador Jeff Probst, que é, pelo menos aos olhos do público, uma figura neutra. O programa argumenta que se até mesmo Jeff Probst está aborrecido com a performance das duas, o espectador não deve importar-se com nenhuma e, em vez disso, voltar sua atenção aos dois finalistas que aguardam o resultado da prova para decidirem o campeão entre si.

A sequência do desempate entre Becky e Sundra utiliza diversos recursos para reforçar seu ponto. Entre eles estão a inclusão de planos das duas competidoras mesclados com planos de membros do júri bocejando e sussurrando reclamações para si mesmos, a trilha sonora dando à cena um tom cômico para exagerar o fracasso das duas, o incessante barulho da pederneira sendo batida contra a faca como forma de irritar o espectador, os dois outros finalistas com a cabeça abaixada, como se estivessem dormindo e, é claro, o já citado tédio do apresentador. Esse tédio aos poucos se transforma em irritação, chegando ao ponto de ele interromper o desafio e anunciar, com tom de cansaço na voz, que elas terão a pederneira substituída por fósforos.

A troca do instrumento utilizado para fazer o fogo acaba soando como humilhação para elas, que riem desconfortavelmente, enquanto júri, finalistas e apresentadores são mostrados com expressões de decepção. Os fósforos são o argumento final de *Survivor: Cook Islands* contra as duas mulheres: fazer fogo é um elemento básico do jogo e quem chega no final dele sem ter adquirido esta habilidade, não merece a vitória. Becky consegue vencer Sundra, mas ainda há tempo para a inserção de mais um pequeno elemento contra ela: conforme narra, Jeff Probst salienta para o espectador que “Becky tem dificuldades para acender o fósforo”.

Enquanto a narrativa se preocupava em apresentar os quatro azarões, todos membros de grupos minoritários, superando os obstáculos e vencendo seus adversários mais poderosos, Becky e Sundra eram tratadas como iguais a Yul e Ozzy. A partir do momento em que sobram somente os quatro, o programa imediatamente vai em busca de justificativas para alegar que, na hierarquia do merecimento, os dois homens estão acima das duas mulheres.

Há, portanto, uma hierarquia dentro mesmo dos grupos de azarões, nos quais homens heterossexuais e fisicamente fortes recebem uma edição que ressalta essas características, ainda que não sejam caucasianos. Aqueles azarões que não se encaixam nesse padrão são colocados abaixo na ordem de importância para o programa.

CONCLUSÃO

Através das análises das duas temporadas de *Survivor*, pode-se concluir que o *reality show* é, de fato, um gênero que reforça estereótipos e signos sociais de gênero e raça ao retratar a superação e ascensão dos oprimidos. Isso se dá através do discurso meritocrático aplicado na trajetória do herói, que servem como auxílio para que a narrativa consiga transmitir sua mensagem.

Tanto o grupo de azarões de *Survivor: Marquesas* quanto o de *Survivor: Cook Islands* possuem algumas características que os colocam narrativamente bem próximos, apesar das especificidades de cada temporada. São elementos em comum que podem ser observados como padrão na forma de representar determinados grupos dentro do gênero televisivo.

A primeira dessas características é o fato de que os grupos das duas temporadas são formados por indivíduos que não estão dentro do perfil que geralmente é visto como favorito, ou seja, homens heterossexuais jovens, geralmente brancos e fisicamente fortes. Neste exato perfil se encaixam vencedores de 16 das 40 temporadas, ou seja, 40% do total. Se excluirmos a aparente habilidade física, o número sobe para 18 vencedores ou 45% do total.

Os dois grupos de azarões citados neste trabalho são formados por mulheres, pessoas pertencentes a grupos raciais e étnicos minoritários e pessoas com idade acima dos 40 anos. Vale dizer que *Survivor: Marquesas* e *Survivor: Cook Islands* não são as únicas temporadas em que essa configuração acontece, mas foram escolhidas para análise porque ambos os grupos chegam até o final e isso permite um estudo mais completo das duas histórias que culminam em um vencedor ou uma vencedora que não representa por completo o padrão dito como ideal.

Outro elemento que está presente na representação dos dois grupos na televisão é o fato de que, apesar de ambos terem a questão racial como característica fundamental, esta é minimizada. Nas duas temporadas há o reconhecimento de que existe ali um assunto importante a ser tratado, mas o programa se recusa a realmente abordá-lo de forma significativa, reduzindo-o a mais um elemento de jogo e utilizando-o como argumento para o reforço da mensagem central.

Existe ainda outro objetivo a ser atingido com a desvalorização desse tipo de pauta: apesar de não ser o foco desta monografia, é importante citar que há o papel do público a levar-se em conta e o quanto a amplitude da narrativa atinge um maior número de espectadores. Questões específicas de um grupo, especialmente em se tratando de uma sociedade com longo passado racista e escravocrata, são muito mais delicadas para serem

tratadas de maneira não rasa em um *reality show* no horário nobre da televisão. Além disso, há um interesse capitalista da TV, que não arrisca perder parte da audiência e, por isso, evita a politização do discurso, mantendo uma proposta mais conservadora.

A universalização dos tópicos abordados também implica na universalização das personagens e, principalmente, dos vencedores, que é outra característica que pode ser encontrada nas duas temporadas. Tanto Yul quanto Vecepia são construídos com elementos que diminuam suas particularidades e elevam traços um pouco mais genéricos - sejam eles religião, patriotismo ou capacidade analítica.

É preciso, no entanto, fazer também ponderações quanto às diferenças entre a representação de ambos os grupos nas temporadas. Quando se analisa as razões fornecidas pela edição para justificar o triunfo dos dois vencedores, nota-se um contraste claro. A vitória de Vecepia, uma mulher negra, é fundamentada no fato de ela ter, no penúltimo dia de jogo, eliminado Kathy, que o programa havia estabelecido como a protagonista, e de sua adversária ter menos mérito do que ela. Quaisquer outros elementos que a possam ter ajudado a conquistar votos no júri são minimizados ou simplesmente ignorados pelo programa.

O mesmo não acontece com Yul, que é sempre elogiado por ser uma pessoa inteligente e estratégica. Sua vitória, de acordo com a edição, dá-se devido a sua própria capacidade durante todo o tempo em que ele esteve no jogo, tornando-o um personagem melhor construído.

Para *Survivor: Cook Islands*, Yul é merecedor da vitória por ter executado um conjunto de ações diferentes durante os 39 dias de jogo. Já para *Survivor: Marquesas*, Vecepia é merecedora por ter sido a responsável por eliminar alguém ainda mais merecedora que ela e competir com alguém menos merecedora que ela.

Em 2020, foi exibida a 40ª temporada de *Survivor*, intitulada *Winners At War*. Nela, vinte ex-vencedores foram convidados a competir novamente pelo prêmio, dessa vez de 2 milhões de dólares. Yul foi um desses convidados, tendo sido representado de forma muito parecida como em *Cook Islands*: inteligente, calmo, analítico e estratégico. Já Vecepia não foi convidada para competir novamente nem nesta temporada e nem em qualquer outra, mesmo ela sendo a única mulher negra a ser campeã do *reality show*.

Em entrevista concedida em 2005, Jeff Probst classificou *Survivor: Marquesas* como a segunda pior temporada⁸ até então e um dos motivos que ele dá é justamente, a vitória de Vecepia. Para o apresentador,

Marquesas nunca teve muita energia e quando se chega na final, com Neleh e Vecepia, eu já estou dormindo. Em termos de escalar uma boa

⁸ Na ocasião, Probst citou *Survivor: Thailand*, a quinta temporada, como a pior de todas devido a, entre outras coisas, o clima pesado durante a temporada causado por incidentes como tentativas de agressão e acusações de assédio sexual.

jogadora, nós escalamos bem com Vecepia, mas em termos de escalar [uma personagem] para o programa - ela era um sonífero. (ROSS, 2005)

Pensando em competidores convidados para retornar em temporadas futuras, *Survivor: Marquesas* teve apenas dois representantes: Kathy, que participou da oitava temporada, *Survivor: All Stars*, e Rob Mariano, convidado para competir mais quatro vezes, além de uma temporada como “mentor”⁹. Já *Survivor: Cook Islands* é uma das temporadas com o maior número de retornantes - cinco. Yul, como já mencionado, participa de *Winners At War*, enquanto Ozzy compete mais três vezes. Os outros participantes são Parvati, que participou mais três vezes, e Jonathan e Candice, que jogaram mais duas temporadas cada. Somando as duas temporadas, sete competidores participaram novamente do programa, sendo cinco caucasianos.

Survivor, por toda a importância histórica e por ainda ser considerado um sucesso de audiência, representa bem o que acontece no gênero *reality show*, tanto na questão da representatividade quanto na questão do discurso defendido por esses programas. Em temporadas mais recentes, *Survivor* tentou incluir temáticas como racismo e misoginia de forma mais aberta dentro de sua narrativa, muito devido à pressão sofrida pelo programa após abordagens consideradas equivocadas sobre esses temas por fãs, imprensa e patrocinadores. Ainda assim, mesmo que mudanças na forma de conduta desses assuntos sejam realmente colocadas em prática, é difícil que elas tenham algum impacto no discurso do programa. Medidas como a escalação de um elenco composto por 50% de pessoas não caucasianas devem aumentar a perceptividade de representação de grupos minoritários (KIEFER, 2020). Contudo, somente isso não é suficiente e, sem mudanças estruturais que envolvam a contratação de mais profissionais não caucasianos para trabalhar atrás das câmeras, é provável que a medida não surta efeitos significativos.

Dessa maneira, conclui-se que há na figura do azarão uma estratégia de reforço do discurso meritocrático. Paradoxalmente essas personagens são destituídas de suas características ligadas à opressão e os sucessos obtidos no programa são relacionados a questões generalistas e circunstanciais.

⁹ Mariano foi eliminado relativamente cedo em sua temporada original, mas ainda assim, recebeu convites para retornar várias vezes. Rob Mariano é branco e heterossexual.

REFERÊNCIAS

- BBC NEWS. **Reality TV around the globe**. 2001. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1346936.stm>>. Acesso em: 2020-08-19. Citado na página 24.
- BELL, D. On meritocracy and equality. **The Public Interest**, Washington D.C., n. 29, 1972. Citado 2 vezes nas páginas 28 e 29.
- BLAKE, M. **The Real World: "This Is The True Story..."**. 2011. Disponível em: <<https://tv.avclub.com/the-real-world-this-is-the-true-story-1798169103>>. Acesso em: 2020-08-15. Citado na página 24.
- BRESNAHAN, M. J.; LEE, C. Activating racial stereotypes on survivor: Cook islands. **Howard Journal of Communications**, v. 22, n. 1, 2011. Citado 2 vezes nas páginas 51 e 52.
- CALLENBERGER, J. **How to Create a Reality-TV Villain**. 2016. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2016/06/reality-tv-villain-how-to-create-one.html>>. Acesso em: 2020-11-10. Citado na página 40.
- CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2004. Citado na página 38.
- CANEVACCI, M. **Antropologia da Comunicação Visual**. 1. ed. Rio de Janeiro: DPA, 2001. Citado na página 36.
- CHENG, W. Staging overcoming: Narratives of disability and meritocracy in reality singing competitions. **Journal of The Society for American Music**, Cambridge University Press, v. 11, n. 2, 2017. Citado na página 30.
- CORBETT, D. **The Art of the Character**: Creating memorable characters for fiction, film and tv. New York: Penguin Books, 2013. Citado 2 vezes nas páginas 39 e 40.
- COULDRY, N. Teaching us to fake it: The ritualized norms of television's "reality" games. In: MURRAY, S.; OUELLETTE, L. (Ed.). **Reality TV**: Remaking television culture. 2. ed. New York/London: New York University Press, 2009. p. 82–99. Citado na página 33.
- DALISAY, F.; TAN, A. Assimilation and contrast effects in the priming of asian american and african american stereotypes through tv exposure. **Journalism Mass Communication Quarterly**, v. 86, n. 1, 2009. Citado na página 54.
- DEGGANS, E. **'Do Right By Us'**: Black 'survivor' alums say the reality was harmful stereotypes. 2020. Disponível em: <<https://www.npr.org/2020/07/01/885750685/do-right-by-us-black-survivor-alums-say-the-reality-was-harmful-stereotypes>>. Acesso em: 2020-10-07. Citado 2 vezes nas páginas 18 e 19.
- GLOBO COMUNICAÇÕES. **Memória Globo: BBB 1**. 2020. Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/reality-shows/big-brother-brasil/bbb-1/#programabbb1>>. Acesso em: 2020-11-14. Citado na página 26.

- GOLDBERG, P. **An Insider's Guide to What Makes Good Reality TV**. 2020. Disponível em: <<https://www.premiumbeat.com/blog/insiders-guide-to-good-reality-tv/>>. Acesso em: 2020-11-26. Citado 2 vezes nas páginas 35 e 37.
- GRAY, T. **Before 'Keeping Up With the Kardashians,' There Was PBS' 'An American Family'**. 2018. Disponível em: <<https://variety.com/2018/vintage/features/reality-tv-an-american-family-1202660360/>>. Acesso em: 2020-08-14. Citado na página 23.
- GUARALDO, L. **Pai dos reality shows, Survivor abriu portas há 20 anos para BBB e The Voice**. 2020. Disponível em: <<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/televisao/pai-dos-reality-shows-survivor-abriu-portas-ha-20-anos-para-bbb-e-voice-37332>>. Acesso em: 2020-08-19. Citado na página 24.
- HERMES, J.; KARDOLUS, M. Occupying the intersection: Rupaul's celebration of meritocracy. **Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies**, Sage, v. 14, n. 4, 2019. Citado 2 vezes nas páginas 30 e 31.
- HOLMES, M. **Survivor Edgic: An Introduction**. 2015. Disponível em: <<https://insidesurvivor.com/survivor-edgic-an-introduction-3094>>. Acesso em: 2020-10-12. Citado na página 20.
- JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. Citado 2 vezes nas páginas 19 e 20.
- KALLAS, C. **Na Sala de Roteiristas: Conversando com os autores de friends, família soprano, mad men, game of thrones e outras séries que mudaram a tv**. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016. Citado 2 vezes nas páginas 37 e 38.
- KEARNEY, C. P. **Has the Tribe Spoken?: An analysis of representation and portrayal on cbs's survivor**. Dissertação (Mestrado) — Department of Communication, University of Delaware, Newark, 2014. Disponível em: <<https://udspace.udel.edu/handle/19716/16702>>. Acesso em: 2020-10-24. Citado na página 46.
- KEHL, M. R. Fetichismos. In: KEHL, M. R.; BUCCI, E. (Ed.). **Videologias: Ensaios sobre televisão**. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2004. p. 63–84. Citado na página 36.
- KEHL, M. R. Três observações sobre os reality shows. In: KEHL, M. R.; BUCCI, E. (Ed.). **Videologias: Ensaios sobre televisão**. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2004. p. 165–173. Citado 3 vezes nas páginas 34, 35 e 36.
- KIEFER, H. **CBS Vows 50 Percent of Its Reality-Show Contestants Will Be People of Color**. 2020. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2020/11/cbs-vows-50-of-their-reality-show-contestants-will-be-bipoc.html>>. Acesso em: 2020-11-27. Citado na página 59.
- KIM, C.-H.; CHO, Y.-B. How meritocracy is defined today?: Contemporary aspects of meritocracy. **Economics and Sociology**, Centre of Sociological Research, v. 10, n. 01, 2017. Citado na página 28.
- LANZA, M. **When It Was Worth Playing for: My experiences writing about the tv show "survivor"**. Scotts Valley: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015. Citado 2 vezes nas páginas 25 e 43.

- MARTIN, N. **Build Compelling Characters Using Reality TV Archetypes**. 2020. Disponível em: <<https://www.nicolamartin.com/2020/05/build-compelling-characters-using-reality-tv-archetypes/>>. Acesso em: 2020-11-10. Citado na página 41.
- MARTÍN-BARBERO, J.; REY, G. **Os Exercícios do Ver: Hegemonia audiovisual e ficção televisiva**. 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2004. Citado 2 vezes nas páginas 33 e 34.
- MATTOS, S. **História da Televisão Brasileira: Uma visão econômica, social e política**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2009. Citado 2 vezes nas páginas 23 e 33.
- MCCARTHY, A. **'An American Family' and 'The Family of Man': A report on the collision between the loud family and television**. 1973. Disponível em: <<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1973/07/an-american-family-the-family-of-man/394577/>>. Acesso em: 2020-08-14. Citado na página 24.
- MCKEE, R. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. 1. ed. Curitiba: Arte Letra, 2006. Citado 2 vezes nas páginas 40 e 44.
- NICHOLS, B. **Introdução ao Documentário**. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2010. Citado na página 17.
- PACHECO, P. **Elenco de "Casa dos Artistas" lembra estreia secreta e choro de Silvio**. 2016. Disponível em: <<https://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2016/10/28/elenco-de-casa-dos-artistas-lembra-estreia-secreta-e-choro-de-silvio.htm>>. Acesso em: 2020-11-14. Citado na página 25.
- RICCO, F. **SBT perde ação milionária por ter produzido "Casa dos Artistas"**. 2015. Disponível em: <<https://televisao.uol.com.br/colunas/flavio-ricco/2015/03/25/sbt-perde-acao-milionaria-por-ter-produzido-casa-dos-artistas.htm>>. Acesso em: 2020-11-14. Citado na página 26.
- RICHARD, I. R. **The Stacey Stillman Case: A deep dive**. 2017. Disponível em: <<https://medium.com/a-tribe-of-one/the-stacey-stillman-case-a-deep-dive-caa7816a27a1>>. Acesso em: 2020-11-20. Citado na página 28.
- ROBERTS, J. **Keeping It Real: A historical look at reality tv**. Dissertação (Mestrado) — Reed College of Media, West Virginia University, Morgantown, 2011. Disponível em: <<https://researchrepository.wvu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4442&context=etd>>. Acesso em: 2020-09-11. Citado 5 vezes nas páginas 17, 23, 24, 26 e 27.
- RODRIGUES, S. **Como Escrever Séries: Roteiro a partir dos maiores sucessos da tv**. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2014. Citado na página 38.
- ROSS, D. **Jeff Probst: The "Survivor" seasons I loved – and hated**. 2005. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20140901000207/http://www.ew.com/ew/article/0,,1024612_3,00.html>. Acesso em: 2020-11-20. Citado na página 59.
- SCHNEIDER, M. **Ten years later: "Survivor" and its impact on TV, for better and for worse**. 2010. Disponível em: <<https://variety.com/2010/tv/news/ten-years-later-survivor-and-its-impact-on-tv-for-better-and-for-worse-15240/>>. Acesso em: 2020-08-15. Citado na página 25.

SOUZA, J. C. A. de. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. 1. ed. São Paulo: Summus, 2004. Citado na página 26.

STAHL, M. W. A moment like this: American idol and narratives of meritocracy. In: WASHBURNE, C. J.; DERNO, M. (Ed.). **Bad Music: The music we love to hate**. New York/London: Routledge, 2004. p. 165–180. Citado na página 29.

STRAUSS, P. S. **Scripted Stereotypes in Reality TV**. Honors College Thesis — Pace University, New York, 2018. Disponível em: <https://digitalcommons.pace.edu/honorscollege_theses/194/>. Acesso em: 2020-11-01. Citado na página 53.

THOMPSON, E. **Survivor, Racism and Why I Still Watch**. 2020. Disponível em: <<https://tvline.com/2020/05/12/survivor-season-40-racism-accusations-commentary/>>. Acesso em: 2020-10-11. Citado na página 18.

TODAY. **‘Survivor: Cook Islands’ to divide teams by race**. 2006. Disponível em: <<https://today.com/popculture/survivor-cook-islands-divide-teams-race-wbna14484194>>. Acesso em: 2020-10-13. Citado na página 51.

WATTS, A. Melancholy, merit and merchandise: The postwar audiences participation show. In: MURRAY, S.; OUELLETTE, L. (Ed.). **Reality TV: Remaking television culture**. 2. ed. New York/London: New York University Press, 2009. p. 301–320. Citado na página 29.

ZORZI, A. C. **‘No Limite’ mudou regra, ‘ajudou’ Faustão e teve caso de racismo**. 2020. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,no-limite-mudou-regra-ajudou-faustao-e-teve-caso-de-racismo,70003373007>>. Acesso em: 2020-08-29. Citado na página 25.

Anexos

ANEXO A – LISTA DE PARTICIPANTES

SURVIVOR: MARQUESAS

Por ordem de colocação na temporada:

1. Vecepia Towery, 35 anos - Tribo Maraamu
2. Neleh Dennis, 21 anos - Tribo Rotu
3. Kathy Vavrick-O'Brien, 46 anos - Tribo Rotu
4. Paschal English, 56 anos - Tribo Rotu
5. Sean Rector, 30 anos - Tribo Maraamu
6. Robert "The General" DeCanio, 38 anos - Tribo Rotu
7. Tammy Leitner, 29 anos - Tribo Rotu
8. Zoe Zanidakis, 35 anos - Tribo Rotu
9. John Carroll, 36 anos - Tribo Rotu
10. Rob Mariano, 25 anos - Tribo Maraamu
11. Gina Crews, 28 anos - Tribo Maraamu
12. Gabriel Cade, 23 anos - Tribo Rotu
13. Sarah Jones, 24 anos - Tribo Maraamu
14. Hunter Ellis, 33 anos - Tribo Maraamu
15. Patricia Jackson, 49 anos - Tribo Maraamu
16. Peter Harkey, 45 anos - Tribo Maraamu

ANEXO B – LISTA DE PARTICIPANTES

SURVIVOR: COOK ISLANDS

Por ordem de colocação na temporada:

1. Yul Kwon, 31 anos - Tribo Puka Puka
2. Ozzy Lusth, 24 anos - Tribo Aitutaki
3. Becky Lee, 28 anos - Tribo Puka Puka
4. Sundra Oakley, 31 anos - Tribo Manihiki
5. Adam Gentry, 27 anos - Tribo Rarotonga
6. Parvati Shallow, 23 anos - Tribo Rarotonga
7. Jonathan Penner, 44 anos - Tribo Rarotonga
8. Candice Woodcock, 23 anos - Tribo Rarotonga
9. Nate Gonzalez, 25 anos - Tribo Manihiki
10. Jenny Guzon-Bae, 36 anos - Tribo Puka Puka
11. Rebecca Borman, 34 anos - Tribo Manihiki
12. Brad Virata, 29 anos - Tribo Puka Puka
13. Jessica Smith, 27 anos - Tribo Rarotonga
14. Cristina Coria, 35 anos - Tribo Aitutaki
15. Cao Boi Bui, 42 anos - Tribo Puka Puka
16. Stephannie Favor, 35 anos - Tribo Manihiki
17. J. P. Calderon, 30 anos - Tribo Aitutaki
18. Cecilia Mansilla, 29 anos - Tribo Aitutaki
19. Billy Garcia, 36 anos - Tribo Aitutaki
20. Sekou Bunch, 45 anos - Tribo Manihiki

ANEXO C – LISTA DE EPISÓDIOS

SURVIVOR: MARQUESAS

1. *Back to the Beach* - exibido em 28 de fevereiro de 2002.
2. *Nacho Momma* - exibido em 7 de março de 2002.
3. *No Pain, No Gain* - exibido em 13 de março de 2002.
4. *The Winds Twist* - exibido em 20 de março de 2002.
5. *The End of Innocence* - exibido em 28 de março de 2002.
6. *The Underdogs* - exibido em 4 de abril de 2002.
7. *True Lies* - exibido em 11 de abril de 2002.
8. *Jury's Out* - exibido em 18 de abril de 2002.
9. *Look Closer: The First 24 Days* - exibido em 24 de abril de 2002.
10. *Two Peas in a Pod* - exibido em 25 de abril de 2002.
11. *The Princess* - exibido em 2 de maio de 2002.
12. *Marquesan Vacation* - exibido em 9 de maio de 2002.
13. *A Tale of Two Cities* - exibido em 16 de maio de 2002.
14. *The Sole Survivor* - exibido em 19 de maio de 2002.
15. *Survivor: Marquesas Reunion* - exibido em 19 de maio de 2002.

ANEXO D – LISTA DE EPISÓDIOS

SURVIVOR: COOK ISLANDS

1. *I Can Forgive Her, But I Don't Have to Because She Stole My Chickens* - exibido em 14 de setembro de 2006.
2. *Dire Strengths and Dead Weight* - exibido em 21 de setembro de 2006.
3. *Flirting and Frustration* - exibido em 28 de setembro de 2006.
4. *Ruling the Roost* - exibido em 5 de outubro de 2006.
5. *Don't Cry Over Spilled Octopus* - exibido em 12 de outubro de 2006.
6. *Plan Voodoo* - exibido em 19 de outubro de 2006.
7. *A Closer Look* - exibido em 26 de outubro de 2006.
8. *Why Aren't You Swimming?* - exibido em 2 de novembro de 2006.
9. *Mutiny* - exibido em 9 de novembro de 2006.
10. *People That You Like Want to See You Suffer* - exibido em 16 de novembro de 2006.
11. *Why Would You Trust Me?* - exibido em 23 de novembro de 2006.
12. *You're a Rat...* - exibido em 30 de novembro de 2006.
13. *Arranging a Hit* - exibido em 7 de dezembro de 2006.
14. *I Have the Advantage... for Once* - exibido em 14 de dezembro de 2006.
15. *This Tribe Will Self-Destruct in 5, 4, 3...* - exibido em 17 de dezembro de 2006.
16. *Survivor: Cook Islands Reunion* - exibido em 17 de dezembro de 2006.