

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA**

Bakalářská práce

Vizuální styl Netflix Originals

PAVLÍNA BUREŠOVÁ

KATEDRA DIVADELNÍCH A FILMOVÝCH STUDÍÍ

Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

Olomouc 2023

Čestné prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Vizuální styl Netflix Originals* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Olomouci dne 11.5. 2023

Pavλίna Burešová

Poděkování

Zde bych ráda poděkovala Mgr. et Mgr. Janě Jedličkové, Ph.D., za vedení této bakalářské práce, a především za trpělivost. Touto cestou také děkuji své rodině, za vytrvalou podporu. Zejména bych chtěla poděkovat své sestře Vendule. V neposlední řadě chci také poděkovat Alžbětě Zatloukalové za vzájemnou pomoc s překládáním banálních anglických výrazů, na jejichž české ekvivalenty jsme si během práce se zahraničními zdroji často nebyly schopny vzpomenout.

Obsah

Úvod	7
Kritika pramenů a literatury	13
Prameny	13
Tituly.....	13
Netflix Approved	15
Kamery a snímání obrazu.....	16
Co je to správa barev?.....	20
Co je to HDR?	20
Literatura	22
Teoretický rámec.....	24
Metodologie.....	32
1. Vizuální styl.....	34
1.1. Cinematizace	35
1.2. Quality TV	36
1.3. It's not HBO It's Netflix.....	37
2. Netflix Originals	41
2.1. Před Stranger Things	41
2.2. Stranger Things Efekt.....	44
2.3. Po Stranger Things.....	45
2.4. Produkční postupy	48
3. Podmínky pro analýzu	53
3.1. Dostupnost nejvyšší kvality	55
4. Vizuální styl Stranger Things.....	57
4.1. Mizanscéna.....	57
4.1.1. Scénografie	57
4.1.2. Osvětlení	60
4.1.3. Prostor	75
4.2. Kamera	77
4.2.1. Kamera jako technické vybavení	77
4.2.2. Obraz kamery	79
4.3. Střih.....	83
4.4. Barvy.....	84

4.4.1.	Kolorování	85
4.5.	Shrnutí	90
5.	Vizuální styl Bridgertonu	91
5.1.	Scénografie.....	91
5.2.	Osvětlení.....	93
5.2.1.	Prostor	97
5.3.	Kamera	98
5.3.1.	Kamera jako technické vybavení	98
5.3.2.	Obraz kamery	99
5.4.	Střih.....	100
5.5.	Barvy.....	101
5.5.1.	Kolorování	102
5.6.	Shrnutí	104
6.	Vizuální styl seriálu The Haunting of Bly Manor.....	106
6.1.	Scénografie.....	106
6.2.	Osvětlení.....	107
6.3.	Prostor	109
6.4.	Kamera	110
6.4.1.	Kamera jako technika.....	110
6.4.2.	Obraz Kamery	111
6.5.	Střih.....	112
6.6.	Barvy.....	113
6.7.	Epizoda číslo 8	114
6.8.	Shrnutí	117
7.	Vizuální styl talk show My Next Guest Needs No Introduction with David Letterman	118
7.1.	Scénografie.....	118
7.2.	Osvětlení.....	120
7.3.	Prostor	121
7.4.	Kamera	122
7.4.1.	Kamera jako technika.....	122
7.4.2.	Obraz Kamery	123
7.5.	Střih.....	125
7.6.	Barvy.....	126

7.7. Shrnutí	126
8. Vizuální styl dokumentární série Earthstorm.....	127
8.1. Scénografie.....	127
8.2. Osvětlení.....	128
8.3. Prostor	129
8.4. Kamera	129
8.4.1. Kamera jako technické vybavení	129
8.4.2. Obraz kamery	131
8.5. Střih.....	133
8.6. Barvy.....	134
8.7. Shrnutí	136
9. Komparace.....	137
10. Jednotný styl Netflix Originals.....	140
Závěr.....	141
SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY	143
PRAMENY	143
LITERATURA	145
OBRAZOVÉ MATERIÁLY	149

Úvod

Vizuální styl filmové či televizní tvorby je nejčastěji závislý na kontextu, ve kterém se dílo nachází. Pokud dílo žánrově spadá mezi horory, můžeme jako diváci očekávat groteskní či zneklidňující vizuální prvky. Na druhou stranu, pokud sledujeme romantickou komedii, předpokládáme, že na nás obraz bude působit mile a přívětivě. Stejně tak se divácká zkušenost promítá například i na režiséry či historická období. Tato očekávání pramení ze schopnosti rozpoznat vzorce a přiřadit je do specifických kategorií. Když tedy vidíme slovní spojení vizuální styl, hledáme společného jmenovatele, jehož styl spojuje určité prvky¹.

V této bakalářské práci se věnuji jednomu z jmenovatelů, a to Netflix Originals. Mým cílem je identifikovat vizuální styl vybraných titulů a vytvořit kompaktní soubor znaků či postupů, které se opakují napříč vybranými tituly. Je nutné zmínit, že se nesoustředím na jeden určitý žánr či formát a že, počet titulů je limitovaný na pět titulů².

V rámci této analýzy pracuji se sérií hypotéz týkajících se vizuálního stylu Netflix Originals. Tyto hypotézy jsou následovné:

Typ doporučených kamer a používaných objektivů vytváří obdobný typ obrazu, čímž přispívá k vytvoření určité vizuální stylizace. Tyto specifické požadavky na kameru a snímání poskytují "čistý obraz" ve smyslu, že zachycují obraz co nejbližší skutečné scéně a zároveň přispívají k vyhlazenému vzhledu. V důsledku určité hloubky ostrosti nebo postprodukčního rozostření se za postavami objevuje určitý typ rozostření, které má stejnou intenzitu ve všech titulech. Pohyb kamery je *nevýrazný* a nepoutá na sebe pozornost. Světla a stíny jsou měkké bez ostrých linií. Barevná škála má opakující se podobnosti ve vzhledu tónů pleti.

Závěrem lze říct, že vizuál je určen v před produkčním procesu (výběr kamer a objektivů) a postprodukčním procesu (střih, barevná škála, rozostření) a že se jedná o podobné opakující se postupy přispívající ke specifickému vizuálu. Tyto elementy jsou podpořené

¹ Umělecká díla, televizní a filmové tituly, architektura atd.

² Limitům se věnuji dále v textu.

samotnou produkcí, která udržuje pracovního postupy, které klade Netflix. Pro podložení těchto tezí nejdříve provádím reflexi Netflix Originals, která ilustruje přístup Netflixu k originální tvorbě v průběhu let. Taktéž zde pracuji s tezí, že titul *Stranger Things* značně ovlivnil přístup k původní tvorbě. Reflexi tak rozdělují na podkapitoly, před titulem *Stranger Things*, během a po *Stranger Things*. Přičemž vzniká ustálený produkční postup Netflix Original. Dále analyzuji vizuální styl pěti titulů.

V kontextu této práce je důležité si definovat termín Netflix Original³. Tento termín je používán Netflixem často a spadá pod něj řada titulů. Jedná se tak o termín poněkud obecný a jeho definice je velmi neukotvená. Netflix Originals je možné rozdělit do čtyř kategorií, a pokud titul nese minimálně jeden z následujících parametrů, označujeme ho jako Netflix Original. Tento typ rozdělení Netflix Originals, prezentují autoři Adelaida Afilipoaie, Catalina Iordache a Tim Raats ve článku *The 'Netflix Original' and what it means for the production of European television content*.⁴ Tento článek byl publikován v periodiku *Critical Studies in Television*.⁵ Autoři reflektují nejasnost termínu a nabízí rozdělení Netflix Originals do následujících kategorií.

1. Plnohodnotný Netflix Original. Titul, u kterého figuruje Netflix jako jediný distributor a vysílací portál. Titul vzniknul na objednání Netflixu.
2. Mezinárodně exkluzivní Originál. Titul, u kterého Netflix zastupuje distribuci v určitých zemích.
3. Koprodukční Netflix Originals. Tituly, u kterých Netflix zastupuje distribuci mimo původní zemi titulu. Zde je nejlepší příklad *Lilyhammer*⁶, který je prvním Netflix Original.

³ ROBINSON, Jacob. The Four Types of Netflix Originals. Whats on Netflix [online]. 2018 [cit. 2023-01-23]. Dostupné z: <https://www.whats-on-netflix.com/news/the-four-types-of-netflix-originals/>

⁴ AFILIPOAIE, Adelaida, Catalina IORDACHE a Tim RAATS. The 'Netflix Original' and what it means for the production of European television content. *Critical Studies in Television* [online]. 2021, 16(3), 305-325 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: doi:10.1177/17496020211023318

⁵ *Critical Studies in Television*. 16. SAGE journals, 2021.

⁶ *Lilyhammer* [televizní seriál] Tvůrce: BJØRNSTAD Anne, SKODVIN Eilif. Norsko, USA. NRK, Netflix, 2012-2014.

4. Převzatý Netflix Original. Zde se objevují tituly, které byly zrušené a Netflix převzal jejich distribuci, například *Lucifer*⁷ od televizní stanice Fox.

Pro účely této práce používám definici Netflix Originals tak, jak je popsána v prvním bodě, a to jako Plnohodnotný Netflix Original dále jen Netflix Original. Jelikož analyzuji vizuální styl, musí se definice termínu vztahovat na tituly, kde měl Netflix kreativní kontrolu⁸. Vizuální styl analyzuji na pěti následujících titulech. *Stranger Things*⁹, *Bridgerton*¹⁰, *The Haunting of Bly Manor*¹¹, *Earthstorm*¹² *My Next Guest Needs No Introduction With David Letterman*.¹³

K identifikaci vizuálního stylu, používám stylistickou analýzu. Stylistice se věnuje Jeremy G. Butler ve své knize *Television Style*¹⁴. Konkrétně v podkapitole *Style and Media Studies*¹⁵. Zde Butler rozděluje mediální stylistiku do čtyř kategorií.¹⁶ Pro účely této bakalářské práce používám *descriptive stylistics*, tedy *popisnou stylistiku*. Stylistická analýza vizuálního stylu Netflix Originals pracuje s formálními složkami stylu.¹⁷ Tyto složky jsou: mizanscéna, kamera, střih a barvy.

Přestože se tato bakalářská práce nezabývá otázkou Netflix brandu je důležité pracovat s vědomím, že brand má na vizualitu dopad. Více se tomuto vlivu věnuji v kapitole Vizuální styl.

⁷ *Lucifer* [televizní seriál] Námět: KAPINOS Tom, USA, Fox, Netflix, 2016-2021

⁸ Netflix si tituly objednal.

⁹ *Stranger Things* [televizní seriál] Tvůrci: DUFFER Matt, DUFFER Ross. USA, Netflix, 2016dosud.

¹⁰ *Bridgerton* [televizní seriál] Tvůrce: VAN DUSEN Chris, Předloha: QUINN Julia. USA, Netflix, 2020dosud.

¹¹ *The Haunting of Bly Manor* [televizní seriál] Tvůrce: FLANAGAN Mike, USA, Netflix, 2020.

¹² *Earthstorm* [dokusérie] Režie: TIBBON Talya, LAMBERT Tim, MOCHIZUKI Fuyuko , MORGAN James, WILSON Ben. USA, Netflix, 2022.

¹³ *My Next Guest Needs No Introduction with David Letterman* [talk show] Režie: BONFIGLIO Michael, RITCHIE A. Mark, STEED Michael, USA, Netflix, 2018dosud.

¹⁴ G. BUTLER, Jeremy. *Television Style*. New York: Routledge, 2009.

¹⁵ Taktéž, s. 3-20.

¹⁶ Popisnou, interpretační, estetickou a historickou stylistiku.

¹⁷ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Důležité filmové formy*. In: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 9th edition. Praha: Akademie muzických umění, 2011, s. 86. ISBN 978-80-7331-217-6.

První titul, který analyzuji, je seriál *Stranger Things*. Jelikož je *Stranger Things* stěžejním titulem v reflexi Netflix Originals, pokračuji v práci s tímto titulem i ve stylové analýze.

Dále analyzuji dva tituly z kategorie fikčních žánrů, a to seriál *Bridgerton* a *Haunting of Bly Manor*. Z kategorie nonfikčních žánrů analyzuji, *Earthstorm*, který zastupuje formát dokusérie. A dále *My Next Guest Needs No Introduction With David Letterman*, který zastupuje formát talk show. K titulům se podrobněji vyjadřuji v kapitole Kritika pramenů a literatury. Tituly jsem vybrala tak, aby se nevztahovaly pouze k jednomu typu tvorby, což by následně ovlivnilo výsledek analýzy. Mezi vybrané tituly jsem tak zahrнула jak fikční, tak nonfikční formáty. Zejména u fikční tvorby jsem dbala na žánrový kontrast. Aby však bylo možné vytvořit co nejpřesnější vizuální profil, bylo by nutné do analýzy zahrnout větší počet titulů což by značně přesáhlo rozsah bakalářské práce. Naskýtá se tak příležitost pro rozšíření této analýzy v diplomové práci během magisterského studia. Analýzu limituji vždy na první sérii od každého titulu. Tento limit se však nijak nevztahuje na počet dílů. Analýza se také vztahuje pouze na tituly z americké či britské produkce. Tento limit je stanoveny tak, aby práce opět zůstala v mezích bakalářské práce.

Dále ke struktuře práce. V úvodu čtenáře seznamuji s podstatou práce, s jejím cílem, limity a také představuji základní hypotézy. Úvod dále poskytuje důležité definice a fakta, které čtenář potřebuje ke správnému porozumění textu jako je vymezení Netflix Originals a souhrn titulů se kterými pracuji. Následně se věnuji kritice pramenů a literatury. Nejdříve se věnuji pramenům, mezi které spadají vybrané tituly Netflix Originals a tituly se kterými je srovnávám. Poté se zaměřuji na pokyny a doporučení společnosti Netflix. V druhé řadě je tu kritika použité literatury. Zde uvádím hlavní texty, na které se odkazují během celé práce. Nejprve představuji podstatu stylu a jeho základní funkce. Čerpám z *Umění filmu*¹⁸ od Davida Bordwella a Kristin Thompsonové, dále z *Television And Screen Culture*¹⁹ od Jeremyho G. Butlera. Poté také z knihy *The Major Film Theories od J. Dudley Andrew*a.²⁰

¹⁸ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

¹⁹ BUTLER, Jeremy G. Television: visual storytelling and screen culture. 5th edition. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

²⁰ ANDREW, J. Dudley. The Major Film Theories: An Introduction. Oxford University Press, 1976. ISBN 13 978-0-19-501991-9.

Poté představuji zdroj typu analýzy, kterou používám, a tím je *Television Style*²¹ od Jeremyho G. Butlera. Ve třetí kapitole se věnuji metodologii práce.

Teoretický rámec a metodologie práce vychází z formalistického přístupu. Tento přístup mi umožňuje zkoumat vnější formu uměleckého díla, včetně vztahů mezi jednotlivými prvky.²² Jako nástrojem analýzy používám stylistickou analýzu. Jelikož se zaměřuji na vizuál originální tvorby streamovacího portálu, pracuji se znaky jak filmového, tak televizního stylu. Formalismus a jeho souvislost se stylem čerpám z knihy *The Major Art Theories* a článku “*You’re saying Formalism like it’s a bad thing*” od Davida Bordwella.²³ Formální definice filmového a televizního stylu čerpám ze zmíněných knih Davida Bordwella & Kristin Thompson a Jeremyho G. Butlera.

První kapitola přibližuje čtenáři koncept vizuálního stylu. Zaměřuji se nejdříve na definici stylu obecně a na jeho primární funkci. Dále vymezuji rozdíl mezi stylem a vizuálním stylem. Tato kapitola je také rozdělena do tří částí. *Cinematizace*, *Quality TV* a *It’s not HBO, It’s Netflix*. Koncept cinematizace a quality TV zmiňuji v kontextu s televizním stylem, avšak oba termíny jsou příliš obsáhlé, a tak jim věnuji samostatné kapitoly, dále také píšou o jejich souvislostech s Netflix Originals. *It’s not HBO, It’s Netflix* se zabývá Netflixem jako společností a jeho cestě k originální produkci.

Druhá kapitola obsahuje reflexi Netflix Originals. Reflexe předkládá změny v přístupu k Netflix Originals s ohledem na *Stranger Things* jako s titulem, který podpořil určitou změnu. Třetí kapitola stanovuje podmínky pro analýzu, zde popisují, za jakých podmínek provádím analýzu a jak specifické pozorovací a technické podmínky ovlivňují vizuální styl. Čtvrtou kapitolou začínám samotné analýzy. Nejdříve provádím stylistickou analýzu titulů, která je rozdělena do kategorií podle formálních složek vizuálního stylu. Každá složka má vlastní sekci, která obsahuje deskriptivní analýzu, pro ilustraci konkrétních scén

²¹ G. BUTLER, Jeremy. *Television Style*. New York: Routledge, 2009.

²² Russian Formalism. In: ANDREW, J. Dudley. *The Major Film Theories: An Introduction*. Oxford University Press, 1976. ISBN 13 978–0–19–501991–9.

²³ BORDWELL, David. You say “formalism” like it’s a bad thing. *Observations on film art*: Kristin Thompson and David Bordwell [online]. October 23, 2022 [cit. 2023-04-24]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2022/10/23/you-say-formalism-like-its-a-bad-thing/>

používám snímky obrazovky. Devátá kapitola obsahuje komparaci jednotlivých titulů pro ilustraci jejich vzájemných podobností. Celá práce je zakončena desátou kapitolou, která obsahuje výsledky analýz (identifikovaný vizuální styl).

Kritika pramenů a literatury

Text této kapitoly je konstruován do dvou částí. V první části se věnuji pramenům. Konkrétně vybraným titulům, aktuálním zdrojům, které nabízí Netflix Inc. a pramenům které tvorbu Netflix kriticky rozebírají. Dále se soustředím na literární texty a jejich souvislost s bakalářskou prací.

Prameny

Mezi používané prameny patří konkrétní tituly, *Stranger Things*, *Bridgerton*, *The Haunting of Bly Manor*, *Earthstorm* a *My Next Guest Needs No Introduction with David Letterman*. Dále pracuji s externími televizními a filmovými materiály, které používám ke komparaci a vysvětlení specifických vizuálních aspektů. Pro tyto účely využívám *Under The Skin* (Jonathan Glazer, 2013), *Anne With An E* (Moira Walley-Beckett, 2017-2019), *Little Women* (Vanessa Caswill, 2017) *Atonement* (Joe Wright, 2007), *E.T.* (Steven Spielberg, 1982), *Goonies* (Richard Donner, 1985).

Mezi prameny dál patří webové stránky *Netflix Partner Help Center*²⁴, *YouTube kanál Netflix Production Technology Resources*.²⁵ a *Netflix Preferred Fulfillment Partners*.²⁶ Jedná se o online zdroje, které vlastní společnost Netflix Inc. Jelikož informace ve zdrojích publikuje přímo Netflix pracuji s prameny s vědomím, že informace, které Netflix publikuje sám o sobě, mohou sloužit jako propagace, a nejsou tak zcela objektivní.

Tituly

Každý vybraný titul má pro analýzu vizuálního stylu svůj specifický důvod. *Stranger Things* zmiňuji jako podnět v koncepci Netflix Original tvorby, a tak pokračují práci s titulem i v analýze. *Stranger Things* je mysteriozní drama a sci-fi, zasazené do fiktivního města

²⁴ Netflix: Partner Help Center [online]. 2023 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z:

<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us>

²⁵ Netflix Production Technology Resources [online]. 2023 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/@cpodigitalbacklot>

²⁶ Netflix Preferred Fulfillment Partners [online]. [cit. 2023-05-10]. Dostupné z:

<https://npfp.netflixstudios.com/>

Hawkings v osmdesátých letech. Seriál vytvořili Matt Duffer a Ross Duffer, též známý jako The Duffer Brothers.²⁷

Jak jsem již zmínila v předchozí kapitole, tituly byly vybrány tak aby reprezentovali jak fikční, tak nonfikční formáty mezi Netflix Originals. Seriál *Bridgerton* a *The Haunting of Bly Manor* tak zastupují fikční tvorbu. *Bridgerton* je romantické drama zasazené do prostředí inspirované regentským obdobím v Anglii. První série, kterou v této práci analyzuji, byla vytvořena podle románu spisovatelky Julie Quinn, pod názvem *The Duke and I* (Quinn, 2004). Seriál čítá osm epizod s průměrnou stopáží jedné hodiny.

The Haunting of Bly Manor vychází z literární předlohy *The Turn of The Screw* (James, 1994) od spisovatele Henryho Jamese a sčítá devět epizod s průměrnou stopáží okolo padesáti minut. Výběr těchto titulů jsem podmínila tím, že jsou mezi nimi výrazné žánrové kontrasty. Netflix řadí *Bridgerton* mezi romantické drama, alternativní historii, regentská romantika. Kontrastně *The Haunting of Bly Manor* spadá do žánrů horor, gotická fikce, paranormální fikce a drama.

U nonfikční tvorby jsem vybírala tituly, u kterých je možné srovnat natáčení ve studiu a v exteriérech. *Earthstorm* i *My Next Guest Needs No Introduction with David Letterman* se odehrávají jak v interiérech, tak v exteriérech, avšak jedná se o dva rozdílné formáty. Dokusérie a talk show. Kontrast mezi tituly není tak výrazný, jelikož nikterak nevybočují extravagantní stylizací či prostředím. Právě naopak, reprezentují zde běžný přístup k oběma formátům. Při výběru těchto dvou nonfikčních titulů jsem hledala ty, které budou tvořit výrazný kontrast k fikčním formátům.

Dodatečně také pracuji s tituly (filmy či televizními formáty) které, používám pro ilustraci určité specifické složky pomocí komparace scén z Netflix Original a jiného titulu.

²⁷ Stranger Thing Wiki. Fandom [online]. [cit. 2023-04-17]. Dostupné z: https://strangerthings.fandom.com/wiki/Stranger_Things_Wiki

Netflix Approved

Mezi další prameny patří webové stránky Netflix Partner Help Center²⁸, a YouTube kanál Netflix Production Technology Resources²⁹ a Netflix Preferred Fulfillment Partners.³⁰ Netflix Partner Help Center (dále jen Help Center), je webová stránka, určená primárně pro Netflix Partnery³¹. Web obsahuje požadavky a doporučení vztahující se k tvorbě Netflix obsahu. Úvodní stránka nabízí kategorie týkající se produkce, postprodukce, bezpečnosti při natáčení, virtuální produkce, práce (atd).³² Avšak nikde není dohledatelná sekce, “o nás” která by vysvětlovala, k čemu přesně stránka slouží. Help Center dále nabízí možnost přihlášení, avšak žádnou možnost registrace.

Přihlásit se může pouze Netflix Partner a to tak, že dostane do portálu pozvánku.³³ Informace které, Help Center nabízí jsou tak volně přístupné pouze částečně. Z těchto informací usuzuji, že volně přístupné informace jsou validní, avšak neúplné. Pro účely analýzy pracuji s kategoriemi, které obsahují návody, pokyny a doporučení pro nastavení, výběr techniky a zacházení s materiálem.

Tyto kategorie jsou důležité, protože technika a nastavení rozhoduje o tom, jak vypadá neupravený natočený obraz - což dále ovlivňuje vizuál. Dále jsou tyto kategorie relevantní, jelikož společně vytváří pracovní postupy pro tvorbu Netflix Originals. Jelikož je web určený primárně pro Netflix partnery, tedy profesionály z televizního a filmového průmyslu, jsou informace podány tak aby jim rozuměli převážně lidé z branže. Relevantní kategorie

²⁸ Netflix: Partner Help Center [online]. 2023 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z:

<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us>

²⁹ Netflix Production Technology Resources [online]. 2023 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/@cpodigitalbacklot>

³⁰ Netflix Preferred Fulfillment Partners [online]. [cit. 2023-05-10]. Dostupné z:

<https://npfp.netflixstudios.com/>

³¹ Netflix partneři jsou fyzické či právnické osoby, které mají vazbu na Netflix.

³² Všechny kategorie jsou vypsány na hlavní stránce Partner Help Center ve vrchní části webu.

³³ I am a brand new partner, how do I get portal access? Netflix Open Connect [online]. [cit. 2023-03-21].

Dostupné z: <https://openconnect.zendesk.com/hc/en-us/articles/115001068812-I-am-a-brand-new-partner-how-do-I-get-portal-access->

týkající se návodů, doporučení a pokynů jsou následující. Kamery a Snímání Obrazu³⁴, Co je to správa barev?³⁵ Co je to HDR?³⁶

Kamery a snímání obrazu

Požadavky společnosti Netflix uvádějí, že alespoň 90 % celkového konečného záznamu pořadu musí být zachyceno na schválené kamery a zároveň musí být dodrženy požadavky na snímání společnosti Netflix.³⁷ V článku je také uveden důvod těchto požadavků.

“...aby bylo zajištěno, že splňují kritéria pro snímání obrazu z hlediska dynamického rozsahu, přesnosti barev, vykreslení detailů, poměru signálu k šumu, rozlišení a požadavků na důležité pracovní postupy. Díky těmto evaluacím mají naši partneři jistotu, že při ztvárňování svých příběhů používají tu nejlepší a nejvhodnější technologii snímání.”³⁸

Parametry ve zkratce popisují typ kamery, která je schopna zachytit obraz s největší věrností k realitě což poskytuje možnosti pro snazší manipulaci s obrazem. Vysoké rozlišení, minimálně 4K, zajišťuje řádnou archivaci, na kterou Netflix dbá. Archivace je důležitá nejen pro historické a kulturní účely, ale správná archivace je zásadní, jelikož

³⁴ Cameras + Image Capture: Requirements and Best Practices. Netflix Partner Help Center [online]. [cit. 2023-04-05]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360000579527-Cameras-Image-Capture-Requirements-and-Best-Practices>

³⁵ What is Color Management? Netflix Partner Help Center [online]. [2019] [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360025502033-What-is-Color-Management->

³⁶ What is HDR? Netflix Partner Help Center [online]. [2022] [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/4409858581779-What-is-HDR->

³⁷ Cameras + Image Capture: Requirements and Best Practices. Netflix Partner Help Center [online]. [cit. 2023-04-05]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360000579527-Cameras-Image-Capture-Requirements-and-Best-Practices>

³⁸ Odůvodnění Netflixu pro specifické kamery je podáno tak, že existuje ve prospěch partnerů.

archivace snímku v původní nejvyšší kvalitě umožňuje v budoucnu s obrazem manipulovat.³⁹

Co se týče snímání obrazu, společnost Netflix vyžaduje splnění těchto parametrů, k tomu, aby mohla být kamera zvážena ke schválení.⁴⁰ Což znamená, že ne každá kamera, která podléhá Netflix snímacím parametrům je automaticky schválena. Aby byla kamera opravdu schválená pro Netflix Original tvorbu musí splňovat další parametry, které však Netflix neuvádí v plném rozsahu.

“Poznámka: Ne všechny kamery, které splňují tyto požadavky na snímání, jsou schváleny. Tyto požadavky představují minimální specifikace nutné k tomu, aby byl kamerový systém zvažován ke schválení. Je třeba vzít v úvahu další vlastnosti, jako je dynamický rozsah, konstrukční provedení, stabilita, kompatibilita s pracovními postupy a další.”⁴¹

Netflix má na svém webu seznam specifických požadavků na snímání obrazu⁴². Tento seznam však neobsahuje definice požadavků, a tak je doplňuji z externích zdrojů.

Rozlišení kamery musí splňovat minimální šířku snímání 3840 fotodiod (sférických), což znamená, že nejširší bod musí mít minimálně 3840 pixelů (velikost vertikální linie závisí na použitém poměru stran).

Kodek je jednoduše složený ze dvou částí: kodér a dekodér. Jelikož jsou video soubory obvykle velké, je třeba je zmenšit pro snadnější uložení videa. Kodek zašifruje a tím komprimuje data pro uložení nebo odeslání, poté je dekomprimuje pro přehrávání nebo střih. Kodeky v kameře, převádějí příchozí video a zvuk do digitálního formátu. Tento

³⁹ PEÑA, Kylee, Chris CLARK, Mike WHIPPLE a Ben SUTOR. Protecting a Story's Future with History and Science. Netflix Technology Blog [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://netflixtechblog.com/protecting-a-storys-future-with-history-and-science-e21a9fb54988>

⁴⁰ CAPTURE REQUIREMENTS. In: Netflix Partner Help Center [online]. 2019 [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360000579527-Cameras-Image-Capture-Requirements-and-Best-Practices#h_01G6KEY9G8KN1D2YGJ4R6734GT

⁴¹ Taktéž.

⁴² Tato část textu rozvádí Netflixem zmíněné požadavky a jejich vliv na výsledný obraz.

proces probíhá v reálném čase, a to buď v okamžiku snímání, nebo v bodě přehrávání.⁴³ Kodek musí být (dle pokynů Netflix) lehce komprimovaný nebo nekomprimovaný RAW, což zajistí, že soubor bude obsahovat co nejvíce obrazových informací (Bitů, bit je považován za nejmenší jednotku dat ve výpočetní technice, kterou může počítač zpracovat a uložit. Jedná se o zkratku pro binární číslice.)⁴⁴ oproti komprimovaným souborům. Jelikož při kompresi se některé informace ztratí (aby byl snímek menší a lépe se ukládal), tím se však snímek stane méně zřetelným.⁴⁵

Pokud je nutné obraz komprimovat, vyžaduje Netflix kodek založený na vnitro snímkové kompresi s podvzorkováním 4:2:2 Chroma (nebo větším). Tento typ kodeku komprimuje každý snímek jednotlivě.⁴⁶ Což znamená, že se neztrácejí žádné dílčí snímky a dekomprese nevyužívá sousedních snímků.⁴⁷ Tento proces si můžeme představit jako smrštění snímku a následné zpětné roztažení každého snímku do původní velikosti. Kodek dále pracuje ve prospěch luminozity, přičemž snižuje barevnost obrazu, což je pro lidské oko mnohem příjemnější (Průměrné lidské oko je citlivější na luminozitu objektu než na jeho barvu).⁴⁸

Dále je to bitová hloubka, která musí být 10 bitů nebo více. Bitová hloubka je rozhodující pro uložení *barevných* informací v obraze a s vyšší bitovou hloubkou je spojeno více

⁴³ FITZER, Michael. What is a CODEC? Videomaker [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.videomaker.com/article/f6/14743-what-is-a-codec/>

⁴⁴ What is a bit? TECH MONITOR [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://techmonitor.ai/what-is/what-is-a-bit>

⁴⁵ MANSUROV, Nasim. Compressed vs Uncompressed vs Lossless Compressed RAW Options. PhotographyLife [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: [Compressed vs Uncompressed vs Lossless Compressed RAW Options](https://www.photographylife.com/compressed-vs-uncompressed-vs-lossless-compressed-raw-options/)

⁴⁶ GLADSTONE, Steven. Things You Wanted to Know About Compression but Were Afraid to Ask. BHPHOTOVIDEO [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.bhphotovideo.com/explora/video/tips-and-solutions/things-you-wanted-know-about-compression-were-afraid-ask>

⁴⁷ Tamtéž.

⁴⁸ BABCOCK, Adam. Chroma Subsampling. RTINGS [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.rtings.com/tv/learn/chroma-subsampling>

prostoru pro informace.⁴⁹ 10 bitů je také minimum pro zobrazení HDR (formát, pro snímání, zpracování a reprodukci obrazu se zvýšenou intenzitou stínů a světel bez ztráty detailů ve scéně.)⁵⁰

Datová rychlost, známá také jako přenosová rychlost, musí být minimálně 240 Mb/s při 24 FPS. Vysoká přenosová rychlost je zásadní pro zřetelnost pohyblivého obrazu, tedy čím vyšší je datová rychlost tím má video vyšší kvalitu.⁵¹ Tento požadavek také funguje ve spojení se snímkovou frekvencí 24 snímků za sekundu, což je standardní snímková frekvence.⁵² Pro ilustraci, jak vysoká rychlost 240 Mb/s ve skutečnosti je, lze poukázat na to, že obecně známé rozlišení HD 1080p má přenosovou rychlost přibližně 5 až 8 Mb/s.

Požadovaným barevným prostorem⁵³ je Scene-referred Color Space, který zajišťuje zachycení barev co nejpřirozenějším způsobem. Preferované barevné prostory přímo souvisí se samotnou kamerou viz. jejich názvy. (S.Gamut3, ALEXA Wide Gamut, RED Wide Gamut atd.) Snímky zachycené pomocí barevného prostoru Scene-referred Color Space mohou vypadat na monitoru "vybledle a mdle", což je důsledkem vysokého počtu barevných informací, neutrálnost obrazu je tak optimální barevnost pro kolorování v postprodukci.⁵⁴

K barevnému prostoru se poté váže i přenosová funkce (Transfer Function: Scene-referred Transfer Function (*Slog3, Log C, Log3G10, VLog etc.*)) Přenosová funkce musí odpovídat barvenému prostoru, proto scene-referred. Přenosová funkce nemá nijak přímo

⁴⁹ What is bit depth? Tech-ease [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://etc.usf.edu/techease/win/images/what-is-bit-depth/>

⁵⁰ What Is HDR? HDR vs. SDR Compared. View Sonic [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.viewsonic.com/library/photography/what-is-hdr-hdr-vs-sdr/>

⁵¹ WARD, Caleb. Everything you need to get started with video codecs. School Of Motion [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.schoolofmotion.com/blog/video-codecs-motion-graphics-after-effects>

⁵² Lidské oko nejlépe vnímá pohyb, když je uplatněna tato rychlost.

⁵³ Barevný prostor označuje dostupný rozsah barev kamery, neplést s bitovou hloubkou, která označuje četnost barev v obrazu.

⁵⁴ What is Color Management? Netflix Partner Help Center [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360025502033-What-is-Color-Management->

vliv na vizuální styl, ale jedná se o důležitou funkci, aby kamera fungovala jak měla. Jednoduše se kamera skládá z mnoha nastavení, které musí patřit to jedné "rodiny." V neposlední řadě je Timecode, tedy informace o časovém záznamu. Většina kamer má tuto vlastnost, výjimka, které ji nemá je například optika v mobilních telefonech.

Co je to správa barev?

Netflix Partner Help Center definuje správu barev ve zkratce takto: Pojem "*color managed*" má ve filmovém průmyslu různé interpretace. Tudiž aby byla zajištěna správná správa barev (Netflix produkcí), byl stanoven konkrétní systém postupů. Netflix má pro účely správy barev tři hlavní cíle. Prvním je zajistit opakovatelný způsob zobrazení obrazu na různých snímacích zařízeních a typech displejů. Druhým je zajistit, aby všechna barevná rozhodnutí a práce VFX⁵⁵ byly prováděny v "scene-referred color space", za účelem dosažením maximální tvůrčí flexibility během postprodukce. A za třetí zajistit, aby archivní mastery⁵⁶ obrazu zůstaly vysoce kvalitní pro účely archivace. Netflix tak zajišťuje, že obraz bude vypadat stejně na různých zařízeních a v různých prostředích použitých při produkci.⁵⁷ Správa barev je tedy interní systém, který zaručuje stejný typ obrazu napříč produkcí. Co však vizuál obrazu mimo produkci?⁵⁸ Z popisu, který Netflix prezentuje na svém webu, vyplývá, že se správa barev týká *všech* monitorů a zařízeních. Obraz (určitého titulu) tak musí splňovat jednotný vizuál napříč monitory a nesmí se stát, že jeho vizuální stránka bude vypadat (výrazně) jinak monitor od monitoru.

Co je to HDR?

Tento článek vysvětluje termín HDR (High Dynamic Range), dále také poskytuje historický kontext a důležitost tohoto formátu.

⁵⁵ Vizuální efekty.

⁵⁶ Původní natočený materiál – obraz, v nejvyšší vytvořené kvalitě

⁵⁷What is Color Management? Netflix Partner Help Center [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360025502033-What-is-Color-Management->

⁵⁸ Monitorový kontrolor kvality, dailies a editorů.

Před zavedením HDR byly zobrazovací technologie v kinech a domácnostech schopny zobrazovat obraz pouze v takzvaném standardním dynamickém rozsahu (SDR).⁵⁹ Dynamický rozsah je rozsah mezi nejvyššími a nejnižšími hodnotami v obraze nebo kontrast mezi světlem a tmou. SDR tak není tolik věrný natočenému materiálu. Filmaři tak museli vybírat, co z hlediska dynamického rozsahu a barevného rozsahu zachovat a co vyřadit.⁶⁰ Rozvoj displejové technologie a příchod formátu HDR začal zmenšovat rozdíl mezi tím, co je kamera schopna zachytit, a tím, co lze divákům zobrazit.⁶¹ Důležité je také poznamenat, že HDR není "vzhled." HDR je formát. Něco nemůže vypadat jako HDR, buď to HDR je, nebo není.⁶²

⁵⁹ WHAT IS HDR? Netflix Partner Help Center [online]. 2021 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/4409858581779-What-is-HDR->

⁶⁰ Tamtéž.

⁶¹ Tamtéž.

⁶²What Is HDR? HDR vs. SDR Compared. View Sonic [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.viewsonic.com/library/photography/what-is-hdr-hdr-vs-sdr/>.

Literatura

V bakalářské práci analyzuji formální prvky vizuálního stylu pomocí stylistické analýzy, přičemž čerpám z knih *The Major Film Theories*, *Television Style*, *Visual Storytelling and Screen Culture*, *Umění Filmu*, *Computational Formalism* a v neposlední řadě z *Netflix and the Re-invention of Television*. Dále se opírám o diplomovou práci *Problematika diskurzu filmového stylu v televizi*, o články *Feasible Aesthetic Formalism* a *TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing* a o soubor esejí *The Age of Netflix*.

Pro ustanovení teoretického rámce práce, čerpám z knihy *The Major Film Theories* což je kniha od autora J. Dudley Andrewa, a pojednává o filmových teoriích a přibližuje čtenáři jejich podstatu. Relevantní částí knihy pro tuto bakalářskou práci je kapitola *Béla Balázs and The Tradition of Formalism*. V této kapitole Andrew píše o základech ruského formalismu, jeho hodnotách a limitech. Především představuje historický kontext ruského formalismu a jeho vliv na filmová díla. Dále kniha *Computational Formalism* od Amandy Wasielewsky, která se věnuje formalismu ve spojení se strojovým učením. Pro bakalářskou práci je relevantní přístup Wasielewsky k formalismu jakožto k metodě pro analýzu vizuálních informací *obrazu*. Wasielewsky taktéž poukazuje na problematiku formalismu v kontextu oproštění od jakéhokoliv externího kontextu, avšak zmiňuje fakt, že pokud jsou fyzické, vizuální či materiálové vlastnosti základní pro akademickou argumentaci, musí být používaná metoda považována za minimálně částečně formalistickou.

K formalismu se taktéž vztahuje článek *Feasible Aesthetic Formalism*, který reflektuje problematičnost metody, ale taktéž poukazuje na její praktickou vlastnost, a i když formalismus jako takový neobhájí, navrhuje kontext ve kterém je formalismus, či jeho určitá forma, vhodná metoda pro analýzu. S tímto článkem pracuji při argumentaci ve prospěch formalistické metody.

Dále pracuji s knihou Jeremyho G. Butlera *Television Style*, která pojednává o televizním stylu, jeho funkci a interpretaci. Pro účely této bakalářské práce se zaměřuji na styl jako samostatnou jednotku, kterou měřím, identifikuji a porovnávám. Butler se věnuje analýze stylu již na začátku knihy. V podkapitole *Style and Media Studies* Butler rozděluje stylistiku

médii do čtyř bodů. Tyto čtyři body dohromady tvoří kompletní metodu pro popsání stylu. Mezi tyto body patří:

1. Popisná stylistika (Descriptive stylistics)
2. Interpretace (Analytic stylistics/Interpretation)
3. Estetika (Evaluative stylistics/aesthetics)
4. Historická stylistika (Historical stylistics)

Přesněji využívám popisnou stylistiku k analýze Netflix Originals. Pro rozdělení vizuálního stylu na příslušné kategorie používám knihu od Jeremy G. Butlera, *Visual Storytelling and Screen Culture*. A to v kapitolách *Style and Setting: Mise-en-Scene*⁶³, *Style and the Camera: Videography and Cinematography*⁶⁴, *Style and Editing*.⁶⁵ V neposlední řadě také pracuji s diplomovou prací magistry Kláry Feikusové, *Problematika diskurzu filmového stylu v televizi*.⁶⁶ Z práce čerpám přístup k termínu cinematizace a quality TV.

Dále pracuji s knihou *Netflix and the Re-invention of Television*⁶⁷ a také se obracím na článek *TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies*⁶⁸ and *Binge Viewing* a eseje *The Age of Netflix*⁶⁹ v kapitole Netflix Originals.

⁶³ Tamtéž. s. 199-219.

⁶⁴ Tamtéž s. 221-255

⁶⁵ Tamtéž s. 257-278

⁶⁶ FEIKUSOVÁ, Klára. *Problematika diskurzu filmového stylu v televizi*. 2019, 97 s. Diplomové práce. Univerzita Palackého, Katedra divadelních a filmových studií. Vedoucí práce Jana Jedličková.

⁶⁷ JENNER, Mareike. *Netflix and the Re-invention of Television*. Cambridge, UK: Palgrave Macmillan, 2018. ISBN 978-3-319-94315-2.

⁶⁸ TYRON, Chuck. *TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing*. In: *Media Industries Journal* 2.2. msn.com: Fayetteville State University, 2015. ISSN 2373-9037.

⁶⁹ BARKER, Cory a Myc WIATROWSKI, ed. *The Age of Netflix: Critical Essays on Streaming Media, Digital Delivery and Instant Access*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2017. ISBN 978-1-4766-3023-6.

Teoretický rámec

Teoretický rámec práce vychází z formalistického přístupu, který klade důraz na formální a technické prvky zkoumaného média. Umožňuje zkoumat vnější formu uměleckého díla, včetně vztahů mezi jednotlivými prvky a jejich organizací. Abych argumentovala ve prospěch teorie formalismu pro účely této práce, opírám se o akademiky, kteří argumentovali ve prospěch formalistické metody a jejího využití při analýze stylu. Nástrojem pro zkoumání vizuálního stylu Netflix Originals je stylistická analýza, přesněji její deskriptivní stylistická část.

Formalismus je často kritizován pro svou záměrnou slepotu vůči textovému (ve smyslu významu) a teoretickému aspektu.⁷⁰ A na pomyslný piedestal umění staví spíše samotnou formu. Tento druh formalismu je možno označit za extrémní formalismus.⁷¹ Nick Zangwill se takto vyjadřuje k estetickému formalismu a poukazuje na extrémní formalismus jako na přístup, který klade všechnu estetickou hodnotu na formu.⁷² Tento přístup spojuje zejména s Rogerem Fryem a Clivem Bellem, kteří se vyjadřovali formalisticky k výtvarnému umění.⁷³ Bell prohlásil, že *"K tomu, abychom ocenili umělecké dílo, nepotřebujeme s sebou přinést nic jiného než smysl pro formu, barvu a znalost trojrozměrného prostoru."*⁷⁴ Dále Victor Shklovský, který pozoruhodně naznačil, že pouze materiál, který vystupuje čitelně do popředí je umělecký.⁷⁵

Oba tyto pojmy tedy naznačují, že k tomu, aby něco bylo uměním, není třeba rozumět jeho teorii nebo znát jeho podtext. Pozorovateli stačí pouze vnímat formu. J. Dudley Andrew poukazuje na Shklovkyho výrok, který shrnuje formalistický princip takto.

⁷⁰ A SUMMARY OF FORMATIVE FILM THEORY. In: ANDREW, Dudley J. The Major Film Theories: An Introduction. London: Oxford University Press, 1976, s.75 ISBN 13 978-0-19-501991-9.

⁷¹ ZANGWILL, Nick. Feasible Aesthetic Formalism. Noûs. 2002, 4(33), 612.

⁷² Tamtéž.

⁷³ Tamtéž, s. 616.

⁷⁴ Tamtéž. s. 617.

⁷⁵ BORDWELL, David. You say "formalism" like it's a bad thing. Observations on film art: Kristin Thompson and David Bordwell [online]. October 23, 2022 [cit. 2023-04-24]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2022/10/23/you-say-formalism-like-its-a-bad-thing/>

*"Umění existuje proto, aby člověk mohl opět získat pocit života; existuje proto, aby člověk cítil věci, aby byl kámen kamenný. Účelem umění je zprostředkovat vjem věcí tak, jak jsou vnímatelné, a ne tak, jak jsou známé. Technikou umění je činit předměty "neznámými", aby se formy staly obtížnými, aby se zvýšila obtížnost a délka vnímání, protože proces vnímání je estetickým cílem sám o sobě a musí být prodloužen. Umění je způsob prožívání uměleckosti předmětu; předmět sám o sobě není důležitý."*⁷⁶

Formalismus tak zastává princip, že technická forma díla je nositelem umělecké hodnoty. Formalistický přístup však může nabádat k hodnocení formy bez kontextu obsahu či historického a politického kontextu. Záměrně tak ignorovat kontext díla, který může být problematický z řady důvodů činí formalismus jakožto hodnotící teorii poněkud nespolehlivou.

Avšak formalismus má vysoký potenciál v analytické analýze díla. Soustředění se na formu či určitý fragment formy s minimální textovou interpretací a nabízí tak možnost, jak analyzovat dílo za cílem identifikace technických postupů či motivací tvůrců.

Tomuto přístupu k formalismu se vyjadřuje David Bordwell ve článku *You say "formalism" like it's a bad thing*. Bordwell shledává formalismus problematický v kontextu ontologie a psychologie, avšak jako metodologická perspektiva je formalismus vděčnou metodou.⁷⁷ Bordwell poukazuje na termín "forma" a jeho vazbu ke dvěma aspektům uměleckého díla. "Forma" může odkazovat na strukturální vazby v díle (dějství ve hře, kapitoly v knize).⁷⁸ Dále je styl, vzorové a funkční využití materiálů daného média (použití barev, organizace filmových technik).⁷⁹ Opakováním určité řemeslné praxe se určité prostředky stávají oblíbenými, jelikož působí na publikum nebo protože je instituce upřednostňují.⁸⁰ Jedním

⁷⁶ RUSSIAN FORMALISM. In: ANDREW, Dudley J. *The Major Film Theories: An Introduction*. London: Oxford University Press, 1976, s. 78. ISBN 13 978-0-19-501991-9.

⁷⁷ BORDWELL, David. *You say "formalism" like it's a bad thing*. *Observations on film art*: Kristin Thompson and David Bordwell [online]. October 23, 2022 [cit. 2023-04-24]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2022/10/23/you-say-formalism-like-its-a-bad-thing/>

⁷⁸ Tamtéž.

⁷⁹ Tamtéž.

⁸⁰ Tamtéž.

z důsledků je také fakt, že normy fungují jako nátlak pro umělecká rozhodnutí tvůrců. Existují i normy stylistické.⁸¹ Nejzřetelnějším příkladem je systém kontinuálního střihu, který se stal v mainstreamové kinematografii téměř univerzálním a je základem alternativních postupů, dalšími příklady mohou být tříbodové osvětlení či nediegetická hudba.⁸²

Jelikož se tato práce soustředí na analýzu vizuálního stylu pěti titulů s hypotézou, že jejich styl je do jisté míry totožný a tato soudržnost existuje skrz Netflix ke kterému tituly patří, je formalismus nejvhodnější teoretický rámec pro analýzu. Jelikož formalismus přímo nepracuje s kontextem, ve kterém se dílo nachází můžu analyzovat jednotlivé kategorie napříč na žánry a formáty.

Analýza vizuálního stylu tvorby společnosti Netflix tak vyžaduje metodologický přístup, který umožňuje komplexní pochopení vizuálních prvků. Teorie digitalizace a konvergence, spojené s akademiky jako Henry Jenkins⁸³, taktéž nabízejí cenné poznatky o vlivu technologií na televizní tvorbu, jelikož konvergence rozmazává hranice mezi mediálními formami, což může ovlivnit metody vizuálního vyprávění, používání vizuálních efektů a integraci různých vizuálních prvků, ale tento přístup by se přikláněl k úzkému pohledu, že zmíněné elementy jsou hlavními až jedinými důvody pro určitý vizuální styl. Což není hlavní součástí mých hypotéz. Samotný koncept mediální konvergence, který odkazuje na prolínání rozličných mediálních platforem, technologií, obsahů a obecně také na vliv digitalizace, který Jenkins uvádí, má sice vliv na typ obsahu, který analyzuji, nicméně není dostatečně širokým rámcem. Se zmíněnými koncepty tedy pracuji v průběhu analýzy, avšak nepředstavují výhradní bod zájmu.

Formalistický přístup tak poskytuje širší perspektivu tím, že mohu pracovat s vizuálním stylem jako se svébytným prvkem, nikoliv pouze za produkt digitalizace a konvergence.

⁸¹ Tamtéž.

⁸²BORDWELL, David. You say "formalism" like it's a bad thing. Observations on film art: Kristin Thompson and David Bordwell [online]. October 23, 2022 [cit. 2023-04-24]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2022/10/23/you-say-formalism-like-its-a-bad-thing/>.

⁸³ In: JENKINS, Henri. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006, s. 5-6. ISBN 13: 978-0-8147-4281-5.

Formalismus má však obsáhlou historii, především díky tomu, že sahá až na začátek 20. století.⁸⁴ Již zmíněný J. Dudley Andrew píše, že pro formalisty není středobodem význam uměleckého díla, avšak technika, která dílo tvoří. Jmenuje dál body jako podíl práce, množství talentu a nazírání na dílo.⁸⁵ Při úvaze o objektu má být tak člověk uchvácen jeho pozorovatelnou formou a technikou.⁸⁶

Nutné je však zmínit, že formalismus, kterému se věnuje Andrew je ruský formalismus, který vychází z literární praxe. Ve stejnou dobu se také rozvíjí formalistické tendence ve Velké Británii v oblasti výtvarného umění, jejichž stěžejními autory jsou Clive Bell a Roger Fry.⁸⁷ Jak ruský, tak britský formalismus zdůrazňuje význam samotné formy, neboť podle obou přístupů je to právě forma, která transformuje materiál v umění. K filmové (i televizní) vědě se vztahuje především ruský formalismus, jehož znaky se vyskytují v avantgardních dílech filmařů z počátku 20. století. Autoři a teoretici jako Bela Balazs⁸⁸, Sergei Eisenstein⁸⁹ či Rudolf Arnheim⁹⁰ pracovali s teorií formalismu a upřednostňovali podstatu techniky a formy nad "reprodukcí" reality.⁹¹ Ruský formalismus a jeho využití pro audiovizuální tituly reflektuje Bordwell ve svém článku, jak jsem již zmínila. Je však důležité ohlížet se i na formalismus mimo *audiovizuální* vědu, jelikož estetický formalismus, tedy formalismus spojovaný s výtvarným uměním je schopen vyplnit mezery ruského formalismu. Především v použití formalismu jakožto metody.

⁸⁴ RUSSIAN FORMALISM. In: ANDREW, Dudley J. The Major Film Theories: An Introduction. London: Oxford University Press, 1976, ISBN 13 978-0-19-501991-9.

⁸⁵ RUSSIAN FORMALISM. In: ANDREW, Dudley J. The Major Film Theories: An Introduction. London: Oxford University Press, 1976, s. 79. ISBN 13 978-0-19-501991-9.

⁸⁶ Tamtéž.

⁸⁷ Formalism. Tate [online]. [cit. 2023-05-01]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/formalism>

⁸⁸ Béla Balázs and the Tradition of Formalism. In: ANDREW, Dudley J. The Major Film Theories: An Introduction. London: Oxford University Press, 1976, s. 75.. ISBN 13 978-0-19-501991-9.

⁸⁹Sergei Eisenstein. In: ANDREW, Dudley J. The Major Film Theories: An Introduction. London: Oxford University Press, 1976, s.47. ISBN 13 978-0-19-501991-9.

⁹⁰Rudolf Arnheim. In: ANDREW, Dudley J. The Major Film Theories: An Introduction. London: Oxford University Press, 1976, s. 35. ISBN 13 978-0-19-501991-9.

⁹¹ Béla Balázs and the Tradition of Formalism. In: ANDREW, Dudley J. The Major Film Theories: An Introduction. London: Oxford University Press, 1976, s.75-77. ISBN 13 978-0-19-501991-9.

K formalismu a jeho analytickým vlastnostem se váže publikace Amandy Wasielewski, *Computational Formalism*. Tento text také vkládá formalismus do moderního kontextu. Wasielewski píše o využití strojového učení k analýze uměleckých děl a o tom, jak tento přístup vzkřísil formalismus.⁹² Používá vlastní termín "výpočetní formalismus" k popisu využití machine learning a techniky počítačového rozpoznávání uměleckých děl jako nový nástroj pro analýzu formálních hodnot díla.⁹³

Práce Wasielewski, se soustředí na tento *nový typ* formalistického přístupu k analýze obrazu, přičemž ho srovnává s tradičním formalismem a dokazuje tak, že formalismus je stále relevantní pro analýzu vizuálních děl (avšak nadále podtrhuje kontroverzní přístup k umění bez kontextu). Teorie výpočetního formalismu však otevírá možnost formální analýzy, která vytrhává dílo z "uměleckého kontextu" avšak stále analyzuje dílo v kontextu své doby (možnost dostupné techniky a jejího využití).

Jelikož je cílem tzv. *rozebrat dílo* na specifické elementy a postupy, je opora ve výpočetním formalismu relevantní.

Formalismus je tak obsáhlý, avšak nevhodnější teoretický rámec pro tuto bakalářskou práci. Jelikož má bakalářská práce za cíl identifikovat vizuální styl Netflix Originals, přičemž pracuji s hypotézami odkazující především na techniku a technologie je formální přístup nejefektivnější teoretický rámec.

K vytvoření vizuální analýzy stylu se dále opírám o stylistickou analýzu. Té se věnuje Jeremy G. Butler v knize *Television Style*. Stylistickou analýzu rozděluje do čtyř kategorií (popisná analýza, interpretační analýza, estetická analýza a historická analýza).

Pro účely této analýzy se opírám o popisnou analýzu. Stylistickou analýzou identifikuji a analyzuji formální, jejich vztahy a jak společně tvoří vizuální podobu díla. Butler se analýze stylu nejprve věnuje v popisné stylistice a tomu, že abychom mohli popsat styl, mu musíme nejdříve porozumět (a jeho funkci v kontextu televize).⁹⁴

⁹² In: WASIELEWSKI, Amanda. *Computational Formalism*. Massachusetts: Westchester Publishing Services, 2023, s. 32. ISBN 9780262374736.

⁹³ Tamtéž.

⁹⁴ BUTLER, Jeremy G. In: *Television Style*. New York: Routledge, 2010, s. 4. ISBN 9780415965128.

Butler tedy píše o stylu z pohledu televizního média. Jelikož analyzují vizuál originální tvorby streamovacího portálu pracují se znaky jak filmového, tak televizního stylu.

Formální definici stylu uvádí zmíněná kniha *The Major Film Theories*.

“*Styl není nic jiného než specifická strategie techniky*”⁹⁵ Dále pracují s knihami *On The History Of Film Style* (Bordwell, 2018) a *Umění filmu* (Bordwell, Thompsonová, 2011)

*“V nejužším slova smyslu považují styl za systematické a výrazné využití filmových technik daného média. Tyto techniky se dělí na několik širokých kategorií: Mise-en-Scene (inscenace, osvětlení a výprava), rámování, zaostření, kontrola barevných hodnot a další aspekty kinematografie: střih a zvuk. Styl je minimálně struktura obrazu a zvuku filmu, která je výsledkem volby filmaře (filmařů) za konkrétních historických okolností.”*⁹⁶

Z této definice není patrný žádný estetický obraz filmového stylu, definice však nabízí techniky, které mají styl nastarost. *Mise-en-Scene, rámování, zaostření, kontrola barevných hodnot, střih a zvuk.*⁹⁷

Bordwell také píše o možných dvou skupinách stylu. Zmiňuje se o individuálním stylu režisérů (kteří byli a stále jsou ovlivněni dobou, technickým vybavením a svou kulturou).⁹⁸

A dále skupinový styl sovětských montážních filmů nebo hollywoodských studií.⁹⁹

Bordwell také rovněž zmiňuje Noël Carrola a jeho obdobný koncept osobního a objektivního stylu.¹⁰⁰ Kde osobní, stejně jako individuální styl, je spojen s určitou osobou (obvykle režisérem).¹⁰¹ Objektivní styl je spojen s určitou skupinou složenou z různých

⁹⁵ Tamtéž.

⁹⁶THE WAY MOVIES LOOK: THE SIGNIFICANCE OF STYLISTIC HISTORY. In: *On The History Of Film Style* [online]. 2nd edition. Madison, Wisconsin: Irvington Way Press, 2018, s. 4 [cit. 2023-04-25]. ISBN 13:9780983244035. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/books/on-history-film-style-davidbordwell-180531.pdf>

⁹⁷ Tamtéž.

⁹⁸ Shrnutí: Styl jako formální systém. In: *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

⁹⁹ Tamtéž.

¹⁰⁰ Tamtéž.

¹⁰¹ Tamtéž.

režisérů sdílejících určité období nebo žánr. V kontextu této práce pracuji s tezí, že mezi tituly Netflix Original existuje jednotný styl a tím pádem tak Netflix Originals spadají do skupinového stylu.

Kniha *Visual Storytelling and Screen Culture* od Jeremyho G. Butlera uvádí: "*Abychom mohli analyzovat televizní styl, musíme mít základní představu o jeho dvou hlavních režimech produkce: single-camera a multiple-camera.*"¹⁰² Jednokamerový způsob produkce je přejat z filmového stylu (natáčení jednou kamerou). Vícekamerový režim obvykle využívá tři kamery natáčející současně a umožňuje střih mezi kamerami v reálném čase (nejčastěji se používá v sitcomech, telenovelách, talk show).¹⁰³

Aspekty stylu uvádí Butler takto. *Style and Setting: Mise-en-Scene*¹⁰⁴, *Style and the Camera: Videography and Cinematography*¹⁰⁵, *Style and Editing*¹⁰⁶, *Style and Sound*.¹⁰⁷

Zde je nutné zmínit, proč se odkazuji na jak filmový, tak televizní styl. Jelikož analyzuji tituly streamovacího portálu (nejedná se tak ani o přímou televizní stanici či o filmové studio) který dbá na prestiž a vysokou kvalitu svého obsahu, a taktéž explicitně prohlašuje rozmazávání hranic mezi filmem a televizí, přistupuji k Netflix Originals obecně jako audiovizuálním titulům. Na zmíněných kategoriích stylu (televizního a filmového) vidíme obdobné kategorie, Butler přímo poukazuje na konvergenci obou médií a nerozlišuje výrazné rozdíly mezi technikami natáčení u filmu a televize.¹⁰⁸

¹⁰² BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960. s.243.

¹⁰³ Tamtéž.

¹⁰⁴ Tamtéž. s. 199-219.

¹⁰⁵ Tamtéž s. 221-255.

¹⁰⁶ Tamtéž s. 344-374.

¹⁰⁷ Tamtéž s. 378-407.

¹⁰⁸ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960. s. 243.

Rovněž je však důležité pracovat s termíny opatrně, jelikož předpoklad, že televizní styl (ale i filmový) má jednu stanovenou podobu by bylo nepřesné.¹⁰⁹ Zároveň je však z definic patrné, že se prvky stylu překrývají.

Kritickým přístupem se k těmto termínům (televizní a filmový styl) vyjadřuje Klára Feikusová ve své diplomové práci. Feikusová se staví proti přísné definici, jednotného televizního stylu, aplikovatelného na všechny formy televize.¹¹⁰ Média se neustále vyvíjejí a jakákoliv snaha o přesnou definici by tak mohla způsobit opomenutí některých žánrů či formátů, můžeme tedy přistupovat stejnou měrou k termínu *filmový styl*.

Jelikož se v zabývám vizuálním stylem, nikoliv stylem obecně upravují kategorie stylu tak aby reflektovaly vizuální elementy titulů a vyřazují z analýzy kategorii zvuku, jelikož je irrelevantní.

¹⁰⁹ FEIKUSOVÁ, Klára. Problematika diskurzu filmového stylu v televizi. Olomouc, 2019. Diplomová práce. Univerzita Palackého. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

¹¹⁰ Tamtéž.

Metodologie

Obsah Netflixu přesahuje hranice tradiční televize a zahrnuje širokou škálu žánrů, formátů a způsobů vyprávění, od důrazu na binge-watching po inovativní vyprávění ve sérii *Kaleidoscope* či *Bandersnatch*. Formalistický přístup uznává tyto přesahy tím, že zkoumá, jak jsou vizuální prvky využívány společně, a zkoumá vizuální propojenost mezi různými tituly. Z tohoto důvodu zastávám názor, že formalismus je vhodnější metodou pro analýzu vizuálního stylu Netflixu, neboť umožňuje zkoumat vizuální prvky a jejich význam nezávisle na výhradně technologických vlivech.

Postup analýzy jsem tak sestavila následovně. Nejdříve reflektuji koncepci Netflix Originals od samého počátku, přičemž pracuji s tezí, že titul *Stranger Things* byl určitým *bodem zlomu* v tvorbě Netflix Originals. Reflexe je rozdělena do tří částí s tím, že část třetí obsahuje nynější podobu pracovních postupů při produkci Netflix Originals.

Poté následují analýzy vizuálního stylu, kde se zaměřuji na jednotlivé stylové složky: mizanscénu, kameru, střih a barvu. Popisnou stylistikou se vyjadřuji k jednotlivým kategoriím vizuálního stylu. Používám jak akademické neologismy, tak *žargon branže*¹¹¹. K analýze stylových složek pracuji se zmíněnou literaturou, dále také čerpám informace z rozhovorů se scénografi a filmaři, z akademických i popularizačních článků a videoesejí. Jednotlivé složky stylu rozděluji na konkrétní podkategorie pro efektivnější rozdělení textu. Mizanscénu rozděluji na *scénografii*, *osvětlení* a *prostor*. Kameru na kategorie *Kamera a technika* a *Obraz Kamery*. První podkategorie obsahuje reflexi použitého technického vybavení (kamera, objektivy). Druhá podkategorie se soustředí na manipulaci s kamerou (pohyb, rámování, ostření, zoom). Kapitoly reflektují vliv specifické technologie a techniky na výsledný vzhled obrazu. Střihu a barvám se věnuji v samostatných kategoriích. Závěrem analýzy je komparace krátkých úseků z každého titulu za cílem srovnání stylových složek. Pro analýzu vizuálního stylu jsem nejprve shlédla celou sérii, přičemž jsem identifikovala stylové prvky, podle kterých jsem následně vypracovala analýzu. Při výskytu epizod, které se vymykaly celkové vizuální formě, jsem se zaměřila na dané epizody samostatně. Pro klasifikaci odbočky od stylu jsem zohlednila tyto kritéria. Změna

¹¹¹ G. BUTLER, Jeremy. *Television Style*. New York: Routledge, 2009. s. 10.

barevnosti (např. tonování do sépia či černobílé) nebo změna kamery (skutečnost, že byla celá epizoda natočená jinou kamerou či technikou než zbytek epizod). Pro názornost a ilustraci analýzy jsem využila snímky obrazovky.

V průběhu analýzy jsem také pracovala s metodou počítání záběrů, kterou zmiňuje Butler v knize *Television Style*. Přesněji odkazuje na Barryho Salta a jeho analýze stylu, kde se styl měří a poté vyhodnocuje. Kniha zmiňuje systém CineMetrics, který funguje jako “počítadlo” kde pozorovatel zaznamenává jednotlivé střihy během pozorování titulu. Vzniká poté graf, který reflektuje velikosti záběrů, délků záběrů a jejich jednotlivou četnost. Stejného výsledku se dá dosáhnout pomocí programu Adobe Premier Pro, který provádí tuto analýzu automatickou identifikací střihu. Během analýzy *Stranger Things* jsem celou sérii “změřila” avšak tyto informace jsem vyhodnotila jako nepodstatné v kontextu analýzy vizuálního stylu. Data reflektují především tempo díla, přičemž tempo je součástí stylu, avšak jedná se o složku, kterou vnímáme nikoliv pozorujeme. Tempo tak existuje pouze při “pohybu snímků” a nelze ho analyzovat jako samotný obraz.

1. Vizuální styl

Vizuální styl se zdánlivě liší od stylu obecně pouze odebráním zvukové složky. Avšak vizuální styl v kontextu této bakalářské práce, je jednotkou, která se nepojí na estetické hodnoty titulů, ale odkazuje na celkový obrazový vizuál. Tento obrazový vizuál se skládá ze samotného vizuálního stylu, pozorovatelnosti tohoto stylu a vlivu Netflix jakožto společnosti s určitou rozpoznatelnou vizuální identitou.

Samotný termín se skládá ze dvou slov *vizuál* a *styl*. Styl jsem již objasnila v dřívějších kapitolách. Zmíním tak pouze nejprostší definici stylu od Andrewa, *styl není nic jiného než specifická strategie a technika*. K ilustraci vizuálu a jeho pochopení v daném kontextu se obracím na text periodika *Journal of Visual Culture*¹¹². K vizualitě a přesněji k vizuální kultuře se zde vyjadřuje W. J. T. Mitchell v článku *Showing seeing: a critique of visual culture*¹¹³

Mitchellův článek upozorňuje na rozdíly mezi vizuální kulturou a obdobnými disciplínami jako je estetika a historie umění. Vizuální kultura není limitovaná uměleckým či historickým kontextem a neváže se na specifické objekty či postavy ale dává důraz na spojení objektů¹¹⁴ s jejich pozorovatelností. Součástí vizuální kultury jsou tak nejen umělecké disciplíny spadající do historie umění ale také znaková řeč či dopravní značky.

Při analýze vizuálního stylu Netflix Originals se tak soustředím na aspekty, které ovlivňují jak estetiku obrazu (vizuální složky stylu, mizanscéna, kamera, stříh, barvy) tak jeho samotnou pozorovatelnost a co ji tvoří (technologie, která zprostředkovává obraz). A dále také na identitu společnosti Netflix, jejíž vizuální kultura klade důraz na prezentaci *vysoce kvalitního materiálu*. Tato otázka kvality se taktéž váže na další dva termíny, spojené s Netflix tvorbou a také s *televizním* prostředím. Těmito termíny jsou cinematizace a quality TV.

¹¹² Journal of Visual Culture. SAGE Publications. ISSN 14704129.

¹¹³ MITCHELL, W.J.T. Showing seeing: a critique of visual culture. Journal of Visual Cultur. SAGE Publications, 2002, 165-181.

¹¹⁴ Nebo také akcí.

1.1. Cinematizace

Cinematizace vychází ze zavedených, vizuálních i produkčních konvencí, které nejčastěji najdeme u filmové tvorby. Glen Creeber se zabývá cinematizací v kapitole *The Converging Screen* v knize *Small Screen Aesthetics: From TV to The Internet*.¹¹⁵ Poukazuje na seriál *Miami Vice*, jako na jeden z prvních televizních počínů, který nesl znaky cinematizace. Rychlá montáž dramatických scén, vizuální narativ místo popisného dialogu a důraz na barvy a kostýmy byly prvky, které *Miami Vice* posunuli blíž k filmovému vzhledu a následně tak měli vzbuzovat dojem větší důležitosti.¹¹⁶ Tato pomyslná vizuální hierarchie však staví filmový a televizní styl na rozdílné příčky. Televizní tvorba, která tak nese znaky cinematizace, což jsou nejčastěji primetime dramata, je tím pádem vnímána jako vyšší forma televize jelikož její kvalita přesahuje rámec televizní tvorby.¹¹⁷

Klára Feikusová ve své diplomové práci, *Problematika diskurzu filmového stylu v televizi*.¹¹⁸ věnuje termínu cinematizace a označuje ho za „...vágní, nejednotný, implikuje kulturní hierarchii, má esencialistickou povahu apod.“¹¹⁹ Dále dodává, že pokud s termínem pracujeme je nutné s ním „zacházet opatrně a s vědomím jeho problematičnosti.“¹²⁰ Problematičnost termínu cinematizace tak ve velké části případů tkví v rozdílu mezi tituly, které nesou znaky cinematizace versus ty, které je nenesou. Vzniká tak dojem, že cinematické tituly si zaslouží více pozornosti a, že se jedná o více kultivovanou zábavu oproti „méně hodnotným“ pořadům.

Feikusová označila termín za „implikující kulturní hierarchii“ a při pohledu na Netflix Originals tituly a důraz vedení Netflix na *kvalitu*, je práce se cinematizací jako s přidanou hodnotou, která umisťuje Originals na pomyslnou kulturní hierarchii, více než úmyslná.

¹¹⁵ CREEBER, Glen. *Small Screen Aesthetics: From TV to the internet*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2013. s. 87.

¹¹⁶ Tamtéž, s.88.

¹¹⁷ Tamtéž.

¹¹⁸ FEIKUSOVÁ, Klára. *Problematika diskurzu filmového stylu v televizi*. Olomouc, 2019. Diplomová práce. Univerzita Palackého. Vedoucí práce Mgr. et Mgr. Jana Jedličková, Ph.D.

¹¹⁹ Tamtéž, s. 7.

¹²⁰ Tamtéž, s. 74.

1.2. Quality TV

Termín quality TV je označení pro televizní tvorbu, jejíž styl a text dosahuje určité vyšší kvality.¹²¹ K dualitě tohoto termínu se vyjadřuje Sarah Cardwell, spolu autorka knihy, *Quality TV Contemporary American Television and Beyond*.¹²² Cardwell poukazuje na rozdíl mezi *dobrou televizí a kvalitní televizí*.

*"K určení kvality stačí, když se podíváme na details programu a prokážeme, že vykazují základní vymežující znaky. K určení skutečné hodnoty – k vytvoření kritického úsudku a snaze přesvědčit o něm ostatní - je třeba program jak interpretovat, tak hodnotit podle explicitních kritérií."*¹²³

Nejedná se tedy o subjektivní názor, který popisuje, jakou má dílo hodnotu v kontextu oblíbenosti mezi diváky, ale bere v potaz jak samotný text, tak stylové zpracování díla. Při pohledu na obsah galerie Netflixu je snadné si všimnout mnoha titulů, které by na první pohled mohly patřit do žánru quality tv, ale jak uvádí Cardwell. "kvalifikace" pro quality TV závisí nejen na estetice, ale i na textu.

Snaha o kvalitní pořady je pro Netflix důležitá¹²⁴ již od vydání jejich prvního pravého originálu, seriálu *House of Cards*.¹²⁵ S Davidem Fincherem jako spolurežisérem a Kevinem Spaceym v titulní roli.¹²⁶

¹²¹ Quality TV: a US TV critic's perspective. In: MCCABE, Janet a Kim AKASS. *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. I.B. Tauris, 2007.

¹²² Tamtéž.

¹²³ Tamtéž, s. 32.

¹²⁴ DAVIES, Lyell. *Netflix and the Coalition for Open Internet*. In: *The Netflix Effect. Technology and Entertainment in the 21st Century*. Bloomsbury Publishing, 2016, s. 30

¹²⁵ Tamtéž, s.9.

¹²⁶ SIM, Gerald. *Netflix, New media and Neoliberalism*. In: *The Netflix Effect. Technology and Entertainment in the 21st Century*. Bloomsbury Publishing, 2016, s. 244.

1.3. It's not HBO It's Netflix

Smyslem této kapitoly je ukázat, jak se Netflix umístil do pozice televizní sítě a zároveň se označil za společnost, která je lepší než pouhá televize. Abych tuto skutečnost doložila, odkazuji na to, jak Netflix dospěl k produkci vlastního originálního obsahu a jakou roli v tom hrála společnost HBO.

Pracuji se dvěma materiály, prvním je kniha *Netflix and the Re-invention of Television* a článek z *Media Industries Journal* "TV Got Better: "Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing."

Jestli někdy existoval pro Netflix nějaký referenční bod, když se začal profilovat jako kvalitní produkční stanice, pak je jím HBO.¹²⁷ Netflix se jako služba poskytující domácí zábavu často prezentuje prostřednictvím odkazů na HBO, nejprve jako na vzor a posléze jako na konkurenta. V roce 2007 se Netflix představil jako streamovací služba, přičemž tento posun byl doprovázen rostoucím důrazem společnosti na zdokonalování doporučujících algoritmů.¹²⁸ Do šesti let Netflix oznámil začátek svého působení v oblasti produkce originálního obsahu.¹²⁹

V této době Netflix kladl stále větší důraz na prestiž a poskytoval *originals*, které narušovaly normy tradičního televizního vyprávění.¹³⁰ S důrazem na binge watching jako nástroj "pozorného" diváka.¹³¹

Tento přechod k licencování původních seriálů dále posunul Netflix od jeho spojení s filmy k jeho současné pověsti streamovací služby pro televizi tvorbu.¹³²

¹²⁷JENNER, Mareike. *Netflix and the Re-invention of Television*. Cambridge, UK: Palgrave Macmillan, 2018. s. 12. ISBN 978-3-319-94315-2.

¹²⁸TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing. In: *Media Industries Journal* 2.2. msn.com: Fayetteville State University, 2015, s. 5. ISSN 2373-9037.

¹²⁹Tamtéž.

¹³⁰TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing. In: *Media Industries Journal* 2.2. msn.com: Fayetteville State University, 2015, s. 8-9. ISSN 2373-9037.

¹³¹ Tamtéž.

¹³² Tamtéž.

Chuck Tryon také zmiňuje fakt, že rozhodnutí produkovat originální obsah bylo reakcí na skutečnost, že práva na streamovaný obsah se po vypršení smlouvy se společností Starz z roku 2008 výrazně prodražila. Netflix pak tento přechod upevnil svým prvním originálním seriálem *House of Cards*, který v téže roce získal nominaci na cenu Emmy.¹³³ David Bianculli, televizní kritik, se vyjádřil takto: "*HBO potřebovala 25 let, aby získala první nominaci na cenu Emmy; Netflixu to trvalo šest měsíců.*"¹³⁴

Tímto krokem, spočívajícím v produkci dramatického obsahu (*House of Cards*, *Orange Is the New Black*, *Hemlock Grove* a obnovení seriálu *Arrested Development*¹³⁵), Netflix vytvořil konkurenci HBO, neboť originální i licencovaný program HBO se převážně zaměřuje na dramatický obsah nebo obsah pro dospělé. Před vstupem Netflixu na scénu originálních pořadů popsal bývalý výkonný ředitel HBO tuto síť (HBO) takto.

"Na základě výzkumu a vlastní úvahy jsem přišel na to, že hlavní slovo o tom, jestli si HBO pořídít, nebo ne, má muž v domácnosti. (...) Jestliže komerční televize měla ženský úhel pohledu, HBO měla mužský úhel pohledu." (Fuchs, 2010)

HBO tak operuje s představou, že "female angle"¹³⁶ poukazuje na nižší kvalitu pořadů uváděných na komerčních televizích, jelikož se HBO staví do pozice že "není televize."¹³⁷ Pro další upevnění HBO jako dříve "mužsky orientované" televize je nejlepší podívat se na dřívější programovou nabídku.¹³⁸ S tituly jako "*Real Sex*", což byl dokumentární pořad zaměřený na sex, který obsahoval epizody "*G String Divas*", "*Cathouse*" a "*Sex Bytes*."

¹³³MCDONALD, Kevin a Daniel SMITH-ROWSEY, ed. *The Netflix Effect.: Technology and Entertainment in the 21st Century*. Bloomsbury Academic, 2016. ISBN 978-1-5013-0942-7. s. 16.

¹³⁴ TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing. In: *Media Industries Journal* 2.2. msn.com: Fayetteville State University, 2015, s. 110. ISSN 2373-9037.

¹³⁵ *Arrested Development* patří mezi sitcomy

¹³⁶ *Ženský úhel pohledu, tedy jak se (podle Fuchse) ženy dívají na televizi a jaké formáty jsou jim určené.*

¹³⁷ KOBLIN, John. Why Did It Take HBO So Long To Make Shows About Women. *New York Times* [online]. 31.10. 2022 [cit. 2023-05-07]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2022/10/29/style/hbo-women.html>

¹³⁸Tamtéž.

Dále také sitcom *“Dream On”*, v němž se vyskytovala ženská nahota pouze z důvodu. *“Máme ve scénáři prsa jen proto, abychom viděli prsa”* (John Landis, 1990).¹³⁹

Je také důležité opravit termín "mužsky centrický" program, neboť byl program orientován převážně na "heterosexuální cis muže."

HBO nezůstala bez ženských postav (v hlavních rolích) příliš dlouho, neboť v roce 1996 uvedla na trh originální film s Demi Moore *"If These Walls Could Talk"* (i když film dostal příležitost hlavně díky tehdejší slávě Demi Moore, jejíž následek byla hlavní role ve filmu *Striptease*). Film *"If These Walls Could Talk"* přilákal dosud největší počet diváků, čímž popřel strategii založené na "male gaze."¹⁴⁰

HBO později realizovala komediální dramatický seriál *Sex ve městě (Darren Star, 1998)* a fantasy hororový seriál *Pravá krev (Alan Ball, 2008)* aby "vyšla vstříc svému širokému spektru diváků" současně však stále dodržovala svůj dřívější model, který stavěl na mužském pohledu své "centrální" demografické skupiny.¹⁴¹ Teprve v roce 2012 s premiérou seriálu *Girls (Lena Dunham, 2012)* došlo k výraznějšímu posunu směrem k "ženskému divákovi."¹⁴²

Vstup Netflixu do sféry originálních pořadů se třemi tituly, z nichž jedno je drama orientované primárně na příběhy žen (*Orange Is The New Black*), lze chápat jako promyšlený tah zaměřit se nejen na "typického" diváka HBO (a přesunout tak publikum HBO na svou platformu), ale také na nepříliš dobře zvládnutou skupinu diváků a divaček, kteří hledají prestižní drama, které nestaví svou značku na male gaze.

¹³⁹ Tamtéž.

¹⁴⁰ Termín popularizovaný Laurou Mulvey v eseji *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, který označuje vizuální obraz vytvořen "muži pro muže" - vyznačuje se rámováním ženského těla bez hlavy, fragmentace ženského těla na "kousky" a celkovou objektivizací žen.

¹⁴¹ KOBLIN, John. Why Did It Take HBO So Long To Make Shows About Women. *New York Times* [online]. 31.10. 2022. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2022/10/29/style/hbo-women.html>

¹⁴² Tamtéž.

Netflix tak začíná jako společnost nabízející prestižní kvalitní pořady širšímu spektru diváků a zároveň stále vychází vstříc "cinefilnímu" publiku. Tuto myšlenku lze upevnit vyjádřením Teda Sarandose:

*"Cílem je stát se HBO rychleji, než se HBO může stát námi."*¹⁴³, což poukazuje na rozhodnutí výkonného ředitele situovat se na stejnou příčku jako televize a současně se již rozrůst do něčeho, co přesahuje tradiční televizi. V rozhovoru z roku 2013 Sarandos prezentuje *"svůdnou nabídku pro dnešní novou generaci televizních autorů: obrovské publikum, skutečné peníze, žádné vlezlé ekumeny ("Nebudu dávat Davidu Fincherovi poznámky"), žádné piloty ("největší televizní díra na vysávání peněz a nadějí") a závazek na celou sezónu."*¹⁴⁴

Dále poukazuje na posun, jenž Netflix přináší do přístupu k seriálům. *"Opravdu si myslím, že máme šanci radikálně změnit intenzitu provázání postav (...) Mám na mysli významný posun. Ještě více to rozmaže hranici mezi televizí a filmem."*¹⁴⁵

Závěrem lze říci, že během vstupu do produkce originálních titulů si Netflix snažil vybudovat reputaci sítě poskytující prestižní, kvalitativně hodnotný obsah. Zároveň nabízel svým tvůrcům značnou tvůrčí svobodu. Model binge watchingu a stírání hranic mezi televizí a filmovou formou tak Netflix Originals ukotvují jako jedinečný formát odchylovající se od tradičních norem televizních stanic.

¹⁴³ HASS, Nancy. And the Award for the Next HBO Goes to... GQ [online]. 29.1. 2013 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://www.gq.com/story/netflix-founder-reed-hastings-house-of-cards-arrested-development?currentPage=1>

¹⁴⁴ Tamtéž.

¹⁴⁵ Tamtéž.

2. Netflix Originals

V předchozí kapitole jsem představila tezi, že originální tvorba Netflixu je specifickým případem prolínání "televize a filmu" do jednoho formátu, který se odklání od "tradičnější" originální tvorby. V této reflexi se zaměřuji na změny v rámci Netflix Original programming, na to, jak se zaměření Netflixu posunulo od niche publika k širšímu spektru diváků a jak byl titul *Stranger Things* klíčovým titulem při vzniku dnešní podoby Netflix Originals.

Reflexe se skládá ze tří kapitol: Před *Stranger Things*, Efekt *Stranger Things* a Po *Stranger Things*. První kapitola zahrnuje roky 2013 až 2016, druhá kapitola roky 2017 až 2019 a třetí kapitola roky 2020 až 2022. Hlavním tématem jsou nejpoblárnější seriály ve vybraných obdobích, které poskytují základní přehled o tom, jak Netflix koncipoval svou "Netflix Original" skladbu. Faktuální informace o titulech čerpám z publikací a článků. Popularita a oblíbenost je však postavena na relativně subjektivních názorech a tak hodnocení titulů čerpám z webových stránek Rotten Tomatoes a IMDb, kde přispívají ověření kritici a taktěž běžní diváci.

2.1. Před *Stranger Things*

Netflix zahájil výrobu originálních pořadů v roce 2013, oceňovaným seriálem *House of Cards*.¹⁴⁶ Záměr začít titulem, který dbá na prestiž a serióznost, byl promyšleným krokem, jak konkurovat stanici HBO, která po několik let sloužila Netflixu jako vzor a inspirace.¹⁴⁷ A tak představení své vlastní originální tvorby a stát se tak ještě větší konkurencí byl přirozený přechod. Během téhož roku uvedl Netflix seriály *Orange Is The New Black*

¹⁴⁶ TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing. In: Media Industries Journal 2.2. msn.com: Fayetteville State University, 2015, s. 104. ISSN 2373-9037

¹⁴⁷ Tamtéž, s.110

a *Hemlock Grove*.¹⁴⁸ Tyto díla taktéž spadala do žánru dramát a jejich produkční sféra byla silně podpořena zkušenými odborníky ve svém poli.

První díl seriálu *House of Cards* režíroval David Fincher, který se na něm také podílel jako výkonný producent. O práva na samotný seriál byl velký zájem, přičemž Netflix přeplatil HBO a přistoupil na objednání dvou sérií místo jedné.¹⁴⁹

Orange Is The New Black vychází z dohody mezi společnostmi Netflix a Lionsgate TV, kde si Netflix objednal rovnou 13 epizod.¹⁵⁰ *Hemlock Grove* se pak řídí stejným vzorem, a vzniká smlouva na taktéž 13 epizod se studiem Gaumont International Television.¹⁵¹

Dohoda mezi významným studiem a "televizní sítí" není neobvyklou praxí, Netflix tak dodržel všechny důležité kroky k zajištění kvalitního programu a jeho profil se tak více podobal "tradiční televizi" a začalo tak jeho postupné oprostění od primárně filmové nabídky. V následujícím roce vyšel Netflix pouze s jedním originálním seriálem, a to s historickým dramatem *Marco Polo* (John Fusco, 2014). *Marco Polo* byl zřejmý pokus o konkurenci ke *Hře Trůny* jejíž popularita rychle vzrůstala. Mnoha milionová investice se však setkala převážně s negativními ohlasy a ztrátou pro Netflix ve výši 200 milionů¹⁵² dolarů a s jeho konečným zrušením v roce 2016.¹⁵³

¹⁴⁸ BARKER, Cory a Myc WIATROWSKI, ed. *The Age of Netflix: Critical Essays on Streaming Media, Digital Delivery and Instant Access*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2017. s. 150 ISBN 978-1-4766-3023-6.

¹⁴⁹ JENNER, Mareike. *Netflix and the Re-invention of Television*. Cambridge, UK: Palgrave Macmillan, 2018. s.163. ISBN 978-3-319-94315-2.

¹⁵⁰ ANDREEVA, Nellie. Netflix Eyeing Second Original Series – Comedy From 'Weeds' Creator Jenji Kohan. Deadline [online]. 22.7. 2011 [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://deadline.com/2011/07/netflix-eyeing-second-original-series-comedy-from-weeds-creator-jenji-kohan-149314/>

¹⁵¹ Netflix tries to build on in-house brand with 'Hemlock Grove'. Los Angeles Times [online]. 2013 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.latimes.com/entertainment/tv/la-xpm-2013-apr-17-la-et-st-hemlock-grove-20130418-story.html>

¹⁵² Marco Polo Cancelled by Netflix After \$200 Million Loss [online]. 2016 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.comingsoon.net/tv/news/794641-marco-polo-cancelled-by-netflix-after-200-million-loss>

¹⁵³ Netflix, in Rare Cancellation, Is Ending 'Marco Polo'. New York Times [online]. 2016 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/12/13/business/media/netflix-in-rare-cancellation-is-ending-marco-polo.html>

V letech 2015 a 2016 se Netflix začal zaměřovat na širší spektrum titulů. Komedialní tituly jako *The Unbreakable Kimmy Schmidt* (Robert Carlock, Tina Fey, 2015), *Grace & Frankie* (Marta Kauffman, Howard J. Morris, 2015) a *Master of None* (Aziz Ansari, Alan Yang, 2015) posouvají orientaci Netflixu od titulů zaměřených na "prestíž" k formátům, které jsou považovány za "méně kvalitní" Netflix tuto představu převzal a opustil mělký studiový prostor, tří kamerový systém¹⁵⁴ a laugh track.¹⁵⁵ Tímto způsobem prosadil svou značku "kvality" v rámci všech titulů.¹⁵⁶

Během těchto let Netflix také expandoval do komiksového žánru s tituly jako *Jessica Jones* (Melissa Rosenberg, 2015) *Daredevil* (Drew Goddard, 2015) a obnovení *Lucifera* (Tom Kapinos, 2016). Dramatické odvětví stále zůstalo s tituly jako např. *Bloodline* (Glenn Kessler, Todd A. Kessler, Daniel Zelman, 2015), *Club de Cuervos* (Michael Lam, 2016) *The Crown* (Peter Morgan, 2016) a *Narcos* (Carlo Bernard, Chris Brancato, Doug Miro, 2015).¹⁵⁷

V polovině roku 2016 přišel Netflix s první sezónou seriálu *Stranger Things*. Předtím, než se seriálu ujala společnost 21 Laps Entertainment¹⁵⁸ a Netflix si následně objednal celou sezónu, byli bratři Dufferové odmítnuti všemi studii, kterým seriál nabízeli. Titul byl

¹⁵⁴ Tří kamerový systém Netflix neopustil úplně, například sitcom *Disjointed* byl natáčen tři kamerovým systémem.

¹⁵⁵ Zvuková stopa se smíchem.

¹⁵⁶ JENNER, Mareike. *Netflix and the Re-invention of Television*. Cambridge, UK: Palgrave Macmillan, 2018. s.145. ISBN 978-3-319-94315-2.

¹⁵⁷ V jehož hlavní roli účinkoval Pedro Pascal, který se proslavil rolí Obyrena Martella ve 4. sérii seriálu *Hra o Trůny*, která skončila v roce 2014. Seriál *Narcos* vyšel v roce 2015, přičemž produkce začala v dubnu 2014 a 4. sezóna *Hra o Trůny* skončila 15. června, shodou okolností obsazením oblíbeného herce po jeho náhlém odchodu z programu HBO, můžeme zde tak zdále vidět určitou konkurenční válku mezi HBO a Netflix.

¹⁵⁸ NETFLIX AND SHAWN LEVY'S 21 LAPS ENTER INTO EXCLUSIVE, MULTI-YEAR TELEVISION SERIES DEAL. About Netflix [online]. 2017 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://about.netflix.com/en/news/netflix-and-shawn-levys-21-laps-enter-into-exclusive-multi-year-television-series-deal>

odmítnut skrz obsazení dětí jako hlavních postav, což by podle oslovených studií nefungovalo.¹⁵⁹

Investice do seriálu *Stranger Things* lze pro Netflix považovat za určitý druh rizika, když vidíme, s jakým odmítnutím se tento titul setkal a že se jedná o první seriál, který bratři Dufferové vytvořili. Netflixu však funguje na preferencích svého publika, a jak uvádí X, Netflix využívá svá data k vytvoření rozhraní pro jednotlivé osoby a nabízí svým divákům zážitek, který je určen právě jim.

Usuzuji tedy, že získaná data slouží také k analýze toho, jaký typ obsahu je vyhledáván, a ten pak může následně být objednan či zakoupen.

Sáhnout po titulu, jako je *Stranger Things*, lze tedy chápat jako *kalkulovaný* risk. S využitím dat jako zdroje směru a zároveň s podporou projektů, kde podpora chybí (pokračování seriálů jiných sítí) či produkce sérií s již ustálenou *fanbase*, například nynější adaptace knih *Shadow and Bone* (Eric Heisserer, 2021).

2.2. Stranger Things Efekt

Pokud se zamyslíme nad akvizicí seriálu *Stranger Things* jako nad datově podloženou, avšak riskantní investicí, je důležité se podívat na jeho přijetí. Jelikož Netflix nezveřejňuje přesná data ohledně své sledovanosti, obracím se na ohlasy publika. čerpám hodnocení z Rotten Tomatoes jak od kritiků, tak od "diváků". Aby nedošlo k zaujatosti, záměrně vyhledávám i negativní recenze (pod 3 hvězdy), neboť jich není tolik. Následující recenze jsou zkrácenou verzí jejich původní podoby.

Recenze kritiků se sice místy lišily, nicméně obecně lze říci, že seriál měl velký dosah a dopad. Podle Dominica Pattena z Deadline "*Stranger Things*" *není ničím jiným než překvapivou, místy děsivou, dojemnou a zdařilou poctou éře Spielbergova 'ET'*

¹⁵⁹ 'Stranger Things' Pitch: How the Duffer Brothers Sold the Show. *Masterclass* [online]. 2022 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/stranger-things-pitch>

a samotným osmdesátým letům."¹⁶⁰ S tímto názorem se ztotožňuje Alex Maily z JoBlo, který po zhlédnutí prvních tří dílů prohlašuje, že jde o "*nejlepší seriál léta*", který může konkurovat i některým blockbusterům uváděným do kin.¹⁶¹ V recenzi časopisu Empire se však objevuje kritika, v níž se zmiňuje o tom, že je zde příliš málo překvapení a že si diváci často uvědomí věci dříve než postavy. Nicméně i přes tyto nedostatky je seriál příjemnou podívanou.¹⁶²

Recenze diváků se shodují v podobném duchu, například: "*Geniální návrat do 80. let inspirovaný smíšenými vlivy Stevena Spielberga a Stephena Kinga, Stranger Things je zatraceně fantastický*,"¹⁶³ komentuje jeden z diváků a dodává, že seriál předvádí působivé vyprávění a může se pochlubit nesmírně sympatickým mladým hereckým ansámblem. Jiný divák nadšeně doporučuje seriál sledovat a tvrdí: "*Zatím dělají všechno správně*."¹⁶⁴ Podmanivost seriálu *Stranger Things* zdůrazňuje i jeden z diváků, který jej popisuje jako "*strhující, hrající na struny srdce a pohlcující duši*". Jeden z diváků však zmiňuje, že seriál nesplňuje očekávání, a poznamenává, že to není "*nutná podívaná*", a vyjadřuje zklamání z vnímané lenosti ke konci pořadu. Jiný divák poukazuje na problémy se psaním, rovněž jej považuje za líný a naznačuje, že by seriálu prospělo, kdyby se mu po této stránce věnovalo více pozornosti. Ačkoli se názory diváků různí, je zřejmé, že *Stranger Things* zanechal výrazný dojem a sklídl jak chválu, tak kritiku.¹⁶⁵

2.3. Po Stranger Things

V následujících letech po uvedení první série *Stranger Things* došlo k několika změnám. Za prvé Netflix začal rušit nebo odebírat některé své tituly ve prospěch vlastní

¹⁶⁰ Stranger Things (2016). *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: https://www.rottentomatoes.com/tv/stranger_things/so1

¹⁶¹ Tamtéž.

¹⁶² Tamtéž.

¹⁶³ Tamtéž.

¹⁶⁴ Stranger Things (2016). *Rotten Tomatoes* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: https://www.rottentomatoes.com/tv/stranger_things/so1

¹⁶⁵ Tamtéž.

produkce.¹⁶⁶ Dále přišlo zřízení webové stránky Partner Help Center. Samotná hostingová doména (Netflix Studios) byla vytvořena v roce 2010¹⁶⁷, ale její přidružená část, Help Center, je podle všeho aktivní hlavně od roku 2015, přičemž se zaměřovala na standardní praxi týkající se titulků.

Toto tvrzení zakládám na dvou skutečnostech. První je, že na samotném webu se nenachází nic staršího než 7 až 8 let (což ukazuje na roky 2015 až 2016), dále při zadání do vyhledávače Google "Netflix Partner Help Center" a zvolením vyhledávání pouze do roku 2016 se objeví pouze tři zdroje, přičemž všechny jsou z roku 2015 a 2016. Od roku 2016 se webové stránky rozrostly o články o zpracování zvukového materiálu a komunikaci mezi partnery. Sekce o schválených kamerách a postupech snímání je v současné době stará pět let, což naznačuje, že zaměření na určité technologie ještě nebylo aktuální. Avšak nejstarší dokument identifikující schválené technologie a výrobní postupy z roku 2016 naznačuje opak.¹⁶⁸ Tento dokument shrnuje celkové produkční postupy z roku 2016. Od seznamu schválených kamer po specifikace, jak odeslat hotový produkt Netflixu.¹⁶⁹ Růst Netflixu byl postupný, a proto by bylo nepřesné určit konkrétní datum programové změny. Je však patrné, že v letech 2015 a 2016 začal Netflix expandovat do více formátů a žánrů, přičemž se zaměřil na dříve ne tolik prozkoumané žánry (reality TV, sitcomy, talk show, obnovení komiksových seriálů).

Nicméně lze rok 2016 označit za období, kdy Netflix přistoupil k několika novým přístupům ke své značce a programům. Zprvė Netflix podstoupil riziko a investoval do nového titulu, který se ukázal jako mimořádně přínosný.¹⁷⁰ Za druhé Netflix během druhé poloviny téhož

¹⁶⁶ JENNER, Mareike. *Netflix and the Re-invention of Television*. Cambridge, UK: Palgrave Macmillan, 2018. s. 8. ISBN 978-3-319-94315-2.

¹⁶⁷ Tento fakt se zjišťuje online pomocí generátoru domén. Program zjistí, zda doména existuje a kdy byla založena.

¹⁶⁸ , Netflix. *Netflix Originals: Features and Series Production and Post-Production Requirements v2.0*. Netflix, 2016.

¹⁶⁹ Tamtéž.

¹⁷⁰ *Stranger Things*.

roku zrušil seriály jako *Marco Polo*¹⁷¹ a *Bloodline*.¹⁷² V následujícím roce 2017 přišly další zprávy o zrušených titulech, jako je *Sense8*¹⁷³ a první original *House of Cards* (který byl zrušen kvůli skandálu Kevina Spaceyho).¹⁷⁴ Je tak patrné, že po extrémním úspěchu *Stranger Things* následoval řetězec událostí.

V první řadě *Stranger Things* opět upevnily Netflix jako síť, která překonává očekávání, a za druhé, po obnovení *Stranger Things* a zrušení nákladných titulů jako *Marco Polo* a *Bloodline* měl Netflix příležitost věnovat se novým titulům, které by mohly mít stejný úspěch jako *Stranger Things*.

Jak se tedy ukázalo v případě *Stranger Things*, investice do nových "neprozkoumaných" titulů se může ukázat jako výhodné a vzhledem k politice Netflixu investovat do celé sezóny je logické objednat co nejvíce titulů, aby se našel další "zlatý důl". Ačkoli podpora tolika titulů je spojena s velkou finanční investicí. Z tohoto důvodu si v následující analýze vizuálního stylu kladu za cíl pracovat s hypotézou, která uvádí, že aby Netflix mohl i nadále investovat do velkého množství titulů a zároveň neutrpěl tak velkou finanční ztrátu, pokud by byl seriál nakonec zrušen, je nastaven systém produkčních a vizuálních technik, které urychlují výrobní proces, což snižuje náklady a vede k jednotnému vizuálnímu stylu.

¹⁷¹ Marco Polo Cancelled by Netflix After \$200 Million Loss [online]. Dostupné z:

<https://www.comingsoon.net/tv/news/794641-marco-polo-cancelled-by-netflix-after-200-million-loss>.

¹⁷² Bloodline Cancelled By Netflix, And There's More Bad News [online]. 2016 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/television/1556080/bloodline-cancelled-by-netflix-and-theres-more-bad-news>

¹⁷³ Why Netflix Canceled Sense8 After Season 2 [online]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/why-netflix-canceled-sense8/>

¹⁷⁴ Netflix cancels House of Cards amid Kevin Spacey allegations [online]. 2017 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/culture/2017/oct/31/netflix-ends-house-of-cards-amid-kevin-spacey-allegations>

2.4. Produkční postupy

Pro ilustraci produkčních postupů Netflixu a hlubší ilustraci změn, ke kterým došlo, pracuji s diplomovou prací *How Do Netflix's Production Practices Allow for Complex Storytelling? Analysis of House of Cards*. (Jak produkční postupy Netflixu umožňují komplexní vyprávění příběhů? Analýza seriálu *Dům z karet*.) od Tima Fennise.¹⁷⁵

Fennis se zaměřuje na postupy ovlivňující rovinu narace, ale současně poukazuje i na produkční postupy týkající se vizuální stránky, přesněji řečeno na to, jak se tyto postupy vyvinuly do současné podoby. Fennis začíná fází předprodukce, kterou lze zkrátit na prosté získání licenčních práv.¹⁷⁶ "*Netflix, který nabídl podmínky, jež byly v televizním průmyslu nevídané a chtěl pustit do původních pořadů, byl ochoten nabídnout producentům úplnou tvůrčí kontrolu a mohl jim předem zaručit dvě sezóny (Pierce).*"¹⁷⁷ Což se nyní patrně změnilo na smlouvu na jednu sezónu, jelikož tituly mají jednu sezónu a vzápětí jsou zrušeny, například *First Kill* (Victoria Schwab, 2022).

Tuto fázi pak Fennis rozděluje na tři základní části: za prvé, Netflix má od kreativní kontroly ruce pryč,¹⁷⁸ za druhé, Netflix má závazek na dvě sezóny¹⁷⁹ a za třetí, Netflix nezasahuje do obsazení a štábu.¹⁸⁰ Stojí za zmínku, že Fennis napsal tuto práci v roce 2016 a analyzoval seriál, který byl uveden v roce 2013. Přesněji řečeno, tato diplomová práce je z 24. června 2016, což znamená, že do premiéry *Stranger Things* zbývá necelý měsíc. Fennis je ve své analýze nesmírně důkladný, její součástí je i kapitola o vizuálním stylu (k níž se vrátím dále v textu), ale navzdory své detailnosti "nezmiňuje" "povinné

¹⁷⁵ FENNIS, Tim. *How Do Netflix's Production Practices Allow for Complex Storytelling? An Analysis of House of Cards*. University of Amsterdam, 2016. Diplomová práce. University of Amsterdam. Vedoucí práce Dr. S.M. Dasgupta.

¹⁷⁶ Tamtéž, s.18.

¹⁷⁷ Tamtéž, s 19.

¹⁷⁸ Tamtéž.

¹⁷⁹ Tamtéž.

¹⁸⁰ FENNIS, Tim. *How Do Netflix's Production Practices Allow for Complex Storytelling? An Analysis of House of Cards*. University of Amsterdam, 2016. Diplomová práce. University of Amsterdam. Vedoucí práce Dr. S.M. Dasgupta. s. 19.

postupy" ani žádnou jinou instruktáž Netflixu. Toto zjištění tak ještě více podporuje fakt, že *Stranger Things* ovlivnil nebo představuje bod změny v tom, jak Netflix přistupuje ke svým originálům. Jako první dokument, který se mi podařilo dohledat, je dokument obsahující "produkční požadavky" z června 2016.

Když se vrátíme k Fennisovi a jeho zjištěním, poznamenává, že produkční postupy, které Netflix zavedl během natáčení seriálu *House of Cards*, jsou v televizní produkci netradiční. Tyto praktiky označil Willimon, showrunner seriálu *House of Cards*, za "*příliš dobré na to, aby to byla pravda*", a byly důvodem, proč si produkce vybrala Netflix. Nejdůležitější je však tvůrčí kontrola, kterou zmiňuje Fennis : Netflix dal svým tvůrcům "*v podstatě úplnou tvůrčí kontrolu*" (u *House of Cards*), ale Fennis toto tvrzení kritizuje, neboť nijak nevysvětluje, co to ve smyslu produkčních praktik znamená, aspekt umělecké kontroly není nikde podrobněji zmíněn ani vyzdvížen v souvislosti s jakoukoli produkční praxí. Willimon prohlásil: „*My [Netflix] do vás vkládáme svou důvěru. Věříme ve vás jako v umělce a chceme, abyste natočili pořad, který chcete natočit.*"¹⁸¹

Willimon, neměl v televizní tvorbě vůbec žádné předchozí zkušenosti, navíc své scenáristy nevybíral ani na základě osvědčených zkušeností, ale hledal autory, kteří jsou ochotni riskovat.¹⁸² Společnost Netflix proto mohla považovat investici do projektu za riskantní, protože na kvalitu výsledné série neměla téměř žádnou záruku.¹⁸³ Vidíme, že tato praxe se opakuje i prostřednictvím *Stranger Things*, i když o tři roky později a po několika zrušených seriálech. Tím spíše, upozorňuje Fennis, když vezmeme v úvahu, že ani zbytek hlavního štábu neměl praxi v televizním prostředí.¹⁸⁴ Fincher nikdy předtím

¹⁸¹ FENNIS, Tim. How Do Netflix's Production Practices Allow for Complex Storytelling? An Analysis of House of Cards. University of Amsterdam, 2016. Diplomová práce. University of Amsterdam. Vedoucí práce Dr. S.M. Dasgupta.

¹⁸² Tamtéž, s.20.

¹⁸³ Tamtéž.

¹⁸⁴ FENNIS, Tim. How Do Netflix's Production Practices Allow for Complex Storytelling? An Analysis of House of Cards. University of Amsterdam, 2016. Diplomová práce. University of Amsterdam. Vedoucí práce Dr. S.M. Dasgupta. s.20.

televizi netvořil, a Kevin Spacey hrál v televizní produkci před více než pětadvaceti lety.¹⁸⁵ Rozhodnutí Netflixu investovat tímto směrem tak nebylo založeno na referencích štábu, ale místo toho měl Netflix přístup k metadatům, která mu umožnila předpovědět, že do *House of Cards* bude bezpečné investovat.¹⁸⁶ Opět podobné tvrzení, které se odráží v mém argumentu pro akvizici *Stranger Things*.

Jejich čísla naznačovala, že existuje velké publikum, které miluje filmy s Kevinem Spaceym, filmy Davida Finchera, původní seriál *House of Cards* a politické thrillery.¹⁸⁷

Netflix argumentoval, že netradiční postup, kdy nezasahoval do obsazení a štábu, byl ospravedlněn metadaty. Stále lze však tento krok považovat za riziko vzhledem k výši investovaných peněz. Další je závazek dvou sezón. Skutečnost, že Netflix poskytl předem závazek na dvě série, je z hlediska produkční praxe velmi významná.¹⁸⁸

Nakonec se Fennis zmiňuje o vizuálním stylu. Především uvádí, že David Fincher do seriálu přímo přenesl svou charakteristickou estetiku ze své filmové tvorby.¹⁸⁹ Natáčel kamerou RED Epic, jejíž čistý obraz vnáší do seriálu sterilní tón.¹⁹⁰ Fincher tak vytvořil velmi osobitý a specifický vzhled, jakýsi "*návod na styl*", kterým se museli řídit režiséři ostatních epizod.¹⁹¹ Fincher používal nízkých úhlů, širokých objektivů, nízkých expozičních a záběrů s široce otevřenou clonou, aby se vytvořila malá hloubka ostrosti.¹⁹²

Zjištění autora se částečně vztahují na některé produkční postupy, které Netflix dodržuje dodnes, ale v některých případech se radikálně změnily. Fennis nejprve zmiňuje

¹⁸⁵ Tamtéž.

¹⁸⁶ Tamtéž.

¹⁸⁷ Tamtéž.

¹⁸⁸ FENNIS, Tim. How Do Netflix's Production Practices Allow for Complex Storytelling? An Analysis of House of Cards. University of Amsterdam, 2016. Diplomová práce. University of Amsterdam. Vedoucí práce Dr. S.M. Dasgupta. s.21.

¹⁸⁹ FENNIS, Tim. How Do Netflix's Production Practices Allow for Complex Storytelling? An Analysis of House of Cards. University of Amsterdam, 2016. Diplomová práce. University of Amsterdam. Vedoucí práce Dr. S.M. Dasgupta. s.39.

¹⁹⁰ Tamtéž.

¹⁹¹ Tamtéž.

¹⁹² Tamtéž.

získávání práv, které může vycházet buď z objednávky seriálu, nebo z nákupu již existujícího seriálu, což je praxe, která se používá dodnes. Co se týče výběru štábu (nezahrnuje režiséra a hlavního kameramana), nabízí Netflix také "*seznam preferovaných partnerů pro realizaci*"¹⁹³, což je webová stránka obsahující seznamy potenciálních partnerů z celého světa, kteří "*znají požadavky a pracovní postupy Netflixu*". Což vede k "*tvůrčí svobodě*", i když se v dnešní době Netflix velmi "*hlasitě*" staví k vytváření co nejlepších podmínek pro tvůrce, aby mohli vyprávět své příběhy, vytvořil však také poměrně přísná pravidla. Tato pravidla a doporučení, jak jsem již několikrát zmínila v kapitole Netflix Approved, se týkají množství postupů. Ačkoli (veřejně, neboť webové stránky nejsou plně přístupné a nepodařilo se mi najít žádné dokumenty o korespondenci mezi Netflixem a partnerem Netflixu) se nedoporučuje "*udělat něco žlutějšího*" nebo "*natáčet širokým objektivem*", ale postupy inzerované Netflixem poukazují na poměrně ustálený a zavedený "*soubor způsobů*", který je přesným, užitečným vodítkem k tomu, aby celý výrobní proces probíhal nejen hladce, ale také rychle, což už jenom z tohoto důvodu šetří Netflixu finanční prostředky.

Tyto pracovní postupy tak mohou být rozděleny do tří hlavních částí.

První z nich je výběr kamery a objektivů. Kamera se vybírá z doporučeného seznamu, který je nyní značně rozsáhlý a uvedené kamery se liší cenovým rozpětím, je tedy možné pořídit nejlevnější variantu, a přitom zůstat ve schváleném standardu společnosti Netflix. Co se týče objektivů, Netflix neposkytuje instrukce k výběru objektivů, což je pravděpodobně dáno tím, že objektiv nemůže (nebo by neměl) mít vliv na rozlišení výsledného obrazu. Netflix opakovaně uvádí, že předloha by neměla mít žádný "*baked in*" vzhled, což znamená, že materiál by měl být natočen co "*nejpřirozeněji*", bez extrémního přeexponování nebo podexponování nastaveného na kameře, nebo natáčení v sépiové či černobílé barvě.

Druhou částí je nastavení snímání. Nastavení profesionální kamery může být složité, a tak lze tento požadovaný postup brát jako vodítko pro méně zkušené filmaře, avšak také

¹⁹³ *Netflix Preferred Fulfillment Partners* [online]. [cit. 2023-05-10]. Dostupné z:

<https://npfp.netflixstudios.com/>

to zajišťuje, zachycení "vzhledu" právě co nejrealističtěji bez "baked in" elementů. Což lze zjistit prostřednictvím metadat v souboru. Třetí částí jsou konkrétní pracovní postupy, jak s materiálem zacházet, jak se "chovat" na place a jaké postupy zajistí nejlepší výsledný produkt.

3. Podmínky pro analýzu

Jelikož je Netflix streamingová služba, která je přístupná v různých verzích a z jakéhokoliv chytrého zařízení, přihlížím k možným odchylkám obrazu dle zakoupeného plánu a používaného monitoru. Netflix nyní nabízí tři různé plány s tím, že každý plán má jinou kvalitu obrazu.¹⁹⁴ Tyto plány jsou Basic, Standard a Premium. Rozdíly v kvalitě obrazu jsou vzestupně dle ceny plánů od HD kvality poté Full HD, a nakonec Ultra HD.¹⁹⁵ Důvody pro tyto rozdílné kvality souvisí jak s rozmanitostí cenové dostupnosti služby, tak se zařízením, které pro streaming používáme. Například pokud má divák Premium plán, avšak nemá zařízení, které by podporovalo tak vysoké rozlišení bude kvalita obrazu ztracena.¹⁹⁶ V kontextu práce je důležité přihlížet k těmto rozdílům, jelikož kvalita obrazu ovlivňuje pozorovatelnost titulu.

Dále je důležité počítat s rozlišením obrazem dle monitoru, jelikož velikost a technická specifikace ovlivňují výsledný obraz. Pro účely analýzy sleduji celý seriál na notebooku s rozlišením 1920x1080 se standardním dynamickým rozsahem, a s obrazovou hloubkou 8bit. Poté se vracím k první epizodě a poslední epizodě kterou sleduji na chytré televizi, která je přizpůsobena pro HDR10 i Dolby Vision. Tento dvojí způsob provádím pro co nejefektivnější identifikaci barev, jasu a kontrastu.

Dynamický rozsah je komponent obrazu, který se vztahuje k jeho čitelnosti a jasnosti. SDR je technologie, která zpracovává tuto čitelnost. Při používání SDR se však ztrácí původní realističnost obrazu. Dynamický rozsah se srovná a obraz přichází o výrazné kontrasty.¹⁹⁷

¹⁹⁴ Předplatné a ceny. Help Netflix [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z:

https://help.netflix.com/cs/node/24926?ui_action=kb-article-popular-categories

¹⁹⁵ Tamtéž.

¹⁹⁶ Zařízení jednoduše nepřehraje titul v zakoupené vysoké kvalitě dle plánu, protože na něj nemá správnou technologii.

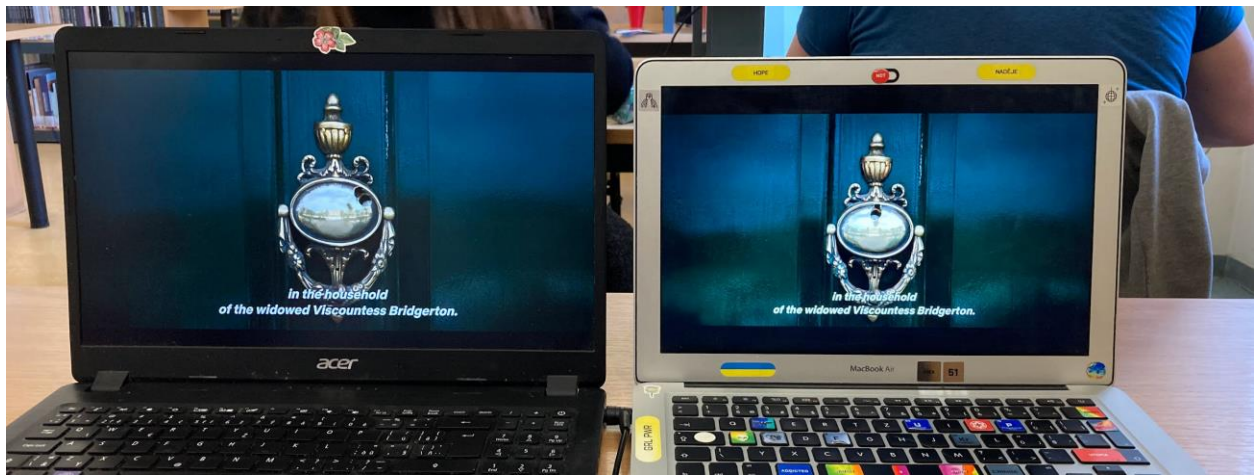
¹⁹⁷ What Is HDR? HDR vs. SDR Compared. View Sonic [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z:

<https://www.viewsonic.com/library/photography/what-is-hdr-hdr-vs-sdr/>.

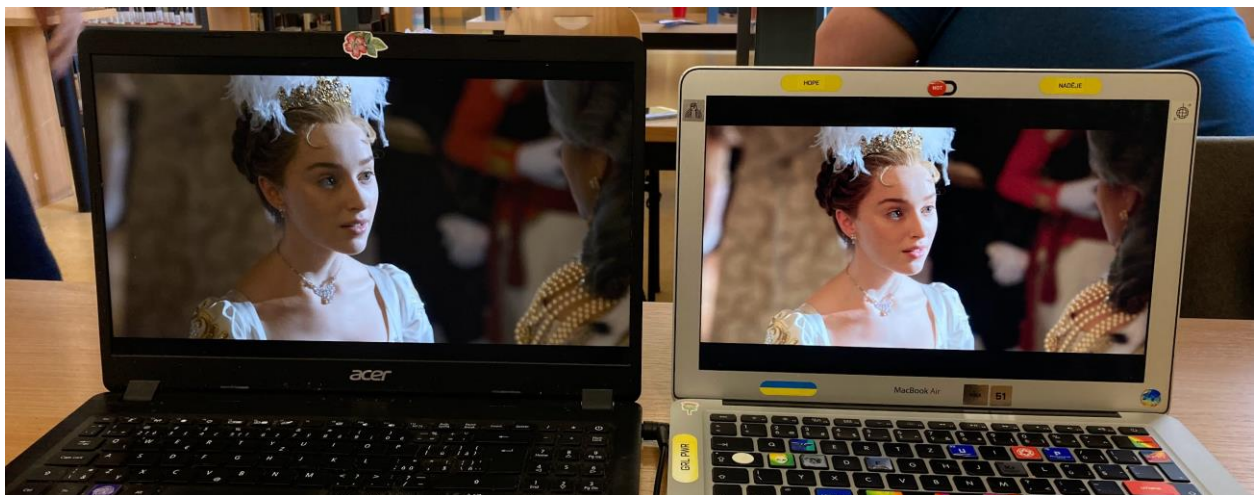
Pro ilustraci možné rozdílnosti barevnosti a jasu na odlišných monitorech přikládám fotografii mého notebooku Acer Aspire (vlevo) s porovnáním s MacBook Air.



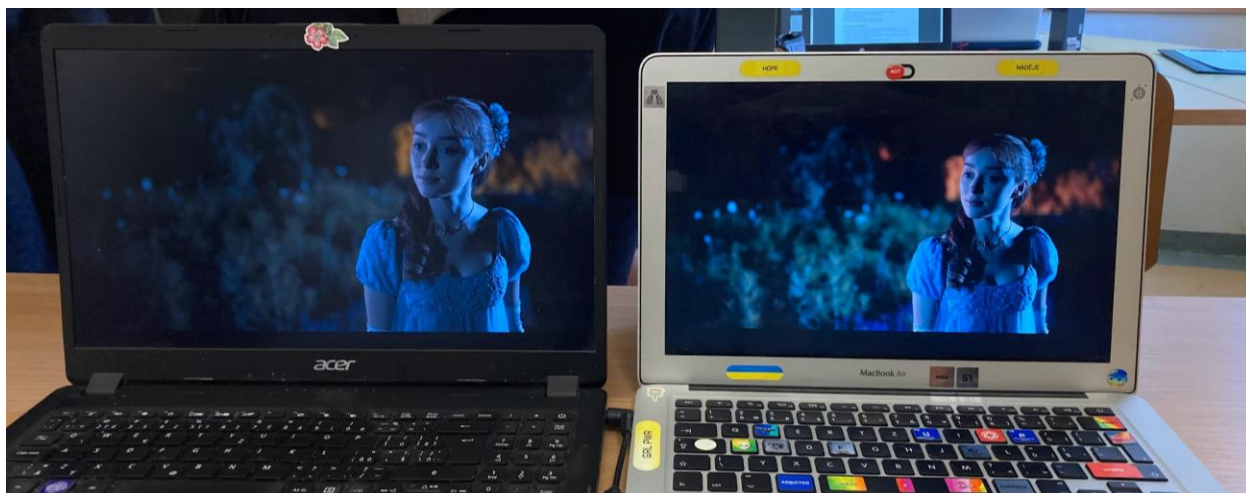
Obraz 1. Bridgerton, 2021



Obraz 2, Bridgerton, 2021



Obraz 3, Bridgerton, 2021



Obraz 4, *Bridgerton*, 2021

Mezi monitory je tak viditelný rozdíl především v intenzitě barev, kontrastu a jasů. Obraz monitoru na pravé straně je také více detailní a prokreslený. Je tak důležité při analýze čistě vizuálních formálních prvků pracovat s tím, že obraz, který analyzují je přímo závislý na technice přes kterou mohou obraz pozorovat. Pokud by se analýza prováděla pouze z informací získané skrz jeden typ monitoru, mohlo by dojít k nepřesné interpretaci dat.

3.1. Dostupnost nejvyšší kvality

Všechny Netflix Originals jsou od roku 2016¹⁹⁸ nastavené na HDR, tedy High Dynamic Range, což dělá obraz více realistickým, kontrastním ale také celkově tmavším. Mimo HDR, Netflix také nabízí HDR10 a Dolby Vision. Zde se pouze krátce zmíním o rozdílech mezi HDR, HDR10, Dolby Vision a jak všechny tyto kategorie souvisí s výsledným vzhledem obrazu.

Jak jsem již zmínila, Netflix nabízí široké spektrum kvality ve svém obsahu. Netflix ve svém Premium plánu nabízí Ultra HD rozlišení, což dále umožňuje sledovat vybraný obsah v HDR10 rozlišení či v Dolby Vision. Rozdíl mezi těmito dvěma možnostmi je výrazný, Dolby Vision nabízí barevnou hloubku 12 bitů a HDR 10 *pouze* 10 bitů. Což je 67,63 miliard barev méně.¹⁹⁹

¹⁹⁸Netflix will add HDR support for a dozen shows and movies in 2016. The Verge [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2016/4/19/11459214/netflix-hdr-streaming-bloodline-ridiculous-six>

¹⁹⁹ Dolby Vision vs HDR10: What's the difference, and which one is better? Expert reviews [online]. 2020 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.expertreviews.co.uk/tvs-entertainment/1404660/dolby-vision-vs-hdr-10-whats-the-difference>

Dolby Vision je krokem k ještě vyšší kvalitě avšak, žádný televizní (taktéž počítačový či mobilní) monitor není schopen prezentovat opravdovou Dolby Vision kvalitu. Důvodem je technologie chytrých televizí, které operují na barevné hloubce maximálně 10 bitů.²⁰⁰ A tak i přes možnost přehrání titulu v Dolby Vision, je opravdový obraz limitován. Kvalita je pak ještě více *znehodnocena* při streamování přes mobilní obrazovku. I přes schopnost zařízení Dolby Vision či HDR10 přehrát, nedosáhne tak malá obrazovka stejné kvality. Má tedy vysoká kvalita obrazu a jeho následná distribuce přes jakékoliv chytré zařízení vliv na vizuální styl? Domnívám se, že ano. Jelikož se Netflix prezentuje jako tvůrce vysoce kvalitního obsahu a na tuto kvalitu výrazně dbá měla by být ona kvalita pozorovatelná napříč použitým zařízením. Pracuji tedy s hypotézou, že vysoká kvalita HDR10 či Dolby Vision přispívá k čirosti a čistotě obrazu. Což dále dělá materiál jednodušší pro manipulaci a vzniká tak dílo, jehož kvalita (barevnost, zrnitost, kontrasty) se výrazně nemění při změně monitoru. Tato obrazová stálost je tak součástí určitého vizuálního stylu, který má za úkol zajistit pozorovatelnost a vysokou kvalitu jakéhokoliv obsahu.

²⁰⁰ Tento fakt se vyskytuje v nastavení televizoru. Stejně tak jako je rozlišení monitoru v nastavení notebooku.

4. Vizuální styl *Stranger Things*

Analýzu rozdělují podle kategorií vizuálního stylu, které jsem již zmínila v předchozích kapitolách. Vycházím z knihy *Visual Storytelling and Screen Culture* od Jeremyho G. Butlera a *Umění filmu* od Davida Bordwella a Kristin Thompson.

4.1. Mizanscéna

Termín mizanscéna pochází z divadelní terminologie a do filmové vědy se dostává v 60. letech 20. století.²⁰¹ V kontextu této práce termín mizanscéna poukazuje na "*jakoukoli složku vizuálního stylu*" což znamená, že se zaměřuje na klíčové faktory, které vytvářejí prostor, jenž je později natočen.²⁰² Těmito faktory jsou scénografie, osvětlení a prostor (blokován herců a objektů na scéně).²⁰³

4.1.1. Scénografie

Pokud jde o scénografii²⁰⁴, Butler upozorňuje na základní rozdíl mezi studiem a lokacemi. "*Primetime dramata a sitcomy s jedno kamerovým systémem také natáčejí ve studiu, ale široce využívají i natáčení na lokacích.*"²⁰⁵

Stranger Things jsou taktéž natočeny na "single camera" a kombinují natáčení ve studiu s lokacemi²⁰⁶ Převážně všechny exteriérové záběry jsou skutečné lokace. Interiéry jsou

²⁰¹ Style and Setting Mise-en-Scene. In: BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. 5. New York: Routledge, 2018, s. 263. ISBN 9781138744004.

²⁰² Tamtéž.

²⁰³ Tamtéž.

²⁰⁴ Televizní scénografii

²⁰⁵ Style and Setting Mise-en-Scene. In: BUTLER, Jeremy G. *Television: Visual Storytelling and Screen Culture*. 5. New York: Routledge, 2018, s. 264. ISBN 9781138744004.

²⁰⁶ *Stranger Things/Filming Locations*. In: *Stranger Things Wiki* [online]. [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: https://strangerthings.fandom.com/wiki/Stranger_Things/Filming_Locations

zčásti studiové a zčásti jsou součástí skutečných lokací. Všechny domy hlavních postav jsou natočeny na lokacích, ale jejich interiéry jsou studiové.²⁰⁷

Butler o natáčení ve studiovém prostoru podotýká, že studiové natáčení je ekonomičtější, protože potřebné zdroje jsou na jednom místě. Vybavení, herci a technici jsou přímé blízkosti studia.²⁰⁸ Prostředí je také lépe přizpůsobené pro natáčení, jelikož studiové kulisy jsou navrženy tak, aby se do nich vešly světla, kamery apod.

Studiové sety jsou obvykle spíše širší než hlubší a mají spíše obdélníkový než čtvercový tvar.²⁰⁹ Obecně platí, že studiové kulisy jsou mělké. A mají spíše tři než čtyři stěny, přičemž boční stěny jsou občas vystrčeny ven.²¹⁰ Absence čtvrté stěny, která je estetickým pozůstatkem divadla, je dále vynucena technologickou potřebou umístit před herce dvě nebo tři (či více) rozměrné kamery.²¹¹

Ve *Stranger Things* se však se studiem pracuje jako s reálnou lokací, v záběrech se objevují stropy a prostory operují s hlubokým prostorem nikoliv s mělkým. Butler se odkazuje na *Mad Men* jako na odchylku od přístupu k práci se studiem a hodnotí tento styl jako sofistikovaný.²¹² Tato sofistikovanost se odráží na všech studiových setech v *Stranger Things*. Co se týče větších objektů, jako je knihovna, škola a policejní stanice, jsou interiéry i exteriéry lokací. Hawkinsova laboratoř je také skutečnou lokací, jejíž interiér je kombinací lokace a studia.²¹³ Scénograf seriálu Chris Trujillo poskytl časopisu *Interiors* rozhovor o výběru lokací a o tom, co ho vedlo k volbě těchto konkrétních míst.

²⁰⁷ Stranger Things/Filming Locations. In: Stranger Things Wiki [online]. [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: https://strangerthings.fandom.com/wiki/Stranger_Things/Filming_Locations

²⁰⁸ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.264. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

²⁰⁹ Tamtéž. s. 266.

²¹⁰ Tamtéž.

²¹¹ Tamtéž.

²¹² Tamtéž.

²¹³ Stranger Things/Filming Locations. In: Stranger Things Wiki [online]. [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: https://strangerthings.fandom.com/wiki/Stranger_Things/Filming_Locations

INT: Seriál se natáčel mimo Atlantu v malých městech jako Douglasville, Jackson a Stockbridge. Existoval nějaký konkrétní styl nebo estetika, které vás přitahovaly k určitým místům nebo budovám?? (Interiors, 2016)

CT: "...napadlo nás, že svět, který chceme vytvořit, by měl být všudypřítomný, okamžitě známý každému; Kdekoliv, USA..." (Trujillo, 2016)

Butler dále zmiňuje narativní studiovou scénografii, což je využití kulis a jejich rekvizit k budování příběhu a splynutí postav se světem, ve kterém se nacházejí.²¹⁴ Vzhledem k tomu, že se seriál *Stranger Things* (1. série) odehrává v osmdesátých letech, je vše, co se týká scénografie, vytvořeno tak, aby odpovídalo konkrétnímu časovému období. Trujillo se o tomto faktoru zmiňuje opět v rozhovoru pro *Interiors*.

"Hodně času jsem strávil procházením médií tehdejší doby: od lifestylových časopisů a novin až po komiksy a katalogy Sears (...) Největší výzvou je vždy dosáhnout správné úrovně "zabydlení." Má dobrá kamarádka a neuvěřitelná dekorátérka Jess Royalová je neuvěřitelně náročná v přístupu k dobové korektnosti (...) začínáme s postavami, s tím, kdo jsou emocionálně, kulturně, socioekonomicky, a zjišťujeme, jak by se všechny tyto faktory projevily v kontextu atributů amerického života na přelomu 70. a 80. let. (...) Důležitou "autentickou vrstvou života" na scéně tvoří například plenění výprodejů nemovitostí."

Familiárnost vizuálu se však nevztahuje pouze na, ale také na Duffer Brothers, a jejich inspiraci v *E.T.* od Stevena Spielberga či v *Goonies* od Richarda Donnera.

²¹⁴ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.264. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.



Obraz 5, *Stranger Things*, 2016



Obraz 6, *E.T.* 1982



Obraz 7, *Stranger Things*, 2016



Obraz 8, *Goonies*, 1985

4.1.2. Osvětlení

Butler rozděluje osvětlení do těchto kategorií v kontextu televizní tvorby směr, intenzita, barva, a rozptýlení.²¹⁵ Bordwell poznamenává, že velká část působivosti snímku vychází z manipulace se světlem. Mezi tuto manipulaci Bordwell zahrnuje poměr stínů a světel, který dotváří kompozici obrazu a směřuje pozornost diváka na určité objekty.²¹⁶ Dodává, že osvětlení dále dotváří tvar a texturu předmětů, intenzivní světlo pak vytáhne hrubost a rozptýlené světlo ji naopak skryje.²¹⁷ Butler se u směru a intenzity vyjadřuje k tříbodovému systému osvětlení, které zmiňuje i Bordwell. Dále Bordwell zmiňuje dva základní typy stínů, stíny vlastní a stíny vržené.²¹⁸ Vlastní stíny vznikají tělesností člověka

²¹⁵BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.281. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

²¹⁶ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. s.172-173 ISBN 978-80-7331-217-6.

²¹⁷ Tamtéž.

²¹⁸ Tamtéž.

(či objektu) a stíny vržené, kdy mezi člověkem (či objektem) něco světlo blokuje, a tak vzniká vržený stín.²¹⁹

Stranger Things pracuje především s jemným, rozptýleným osvětlením, které nevytváří ostré linie stínů, jak vlastních, tak vržených. Butler upozorňuje, že prolínání nebo rozmazání je typické pro měkké světlo, které můžeme vidět na všech prezentovaných snímcích.²²⁰ Okraje objektů a postav světlo zaobluje a vyhlazuje přechody mezi světlem a stíny. Zaoblenost tvarů a měkké světlo je nejvíce patrné ve scénách s plně umělým osvětlením (se “zdroji” světla jako jsou lampy či svítilny) Stejně tak se zde nachází nejvýraznější práce se stíny.

Kontrast mezi tmavými a světlými plochami vytváří až “kouřový” dojem. Přechody jsou rovnoměrné bez hrubých linií. Tento efekt vzniká díky zmíněnému měkkému osvětlení. Ve scénách odehrávajících se v exteriérech či během noci, je měkkost patrnější na prostoru, ve kterém se postava pohybuje (narozdíl od postavy samotné). V neposlední řadě je prostředí Upside Down, kde je měkkost obrazu nejvýraznější. Neustálá přítomnost mlhy a tmy přidává na efektu “rozmazaného skla.” Hrany objektů jsou tak ještě méně zřetelné a vše splývá s okolní tmou

²¹⁹ Tamtéž.

²²⁰ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.287. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.



Obraz 9

Vídíme dva zdroje světla přičemž postava je viditelně nasvícená dalšími světly (světlo se odráží z obličeje a těla postavy, zároveň také z temena hlavy, přičemž nevznikají žádné ostré linie). Postava tak jemně vystupuje z obrazu, aniž by vizuál působil hrubým dojmem.



Obraz 10

Téměř celá scéna Obr.10 je zaostřena. Rozostření přechodu mezi světlem a stíny je tak menší, a díky menšímu počtu zdrojů světla jsou zvýrazněny kontrasty. Tyto kontrasty jsou však výrazně podpořené vztahem mezi oranžovým kolorováním scény, oranžovým světlem lampy a tmavých ploch. Omezení barevného spektra tak zvýrazňuje kontrast, jelikož při detailním zaměření na vztah mezi světlem a stíny jsou přechody pořád měkké a jemné.



Obraz 11

Velký celek odhaluje čtyři viditelné zdroje světla, přičemž dvě působí jako LED světla. Vržené stíny jsou měkké a jejich okraje jsou rozostřené. Nejvýraznější přechod mezi světlem a stínem je vržený stín sloupu, který však vytváří světelný zdroj mimo záběr (úhel stínu směřuje k viditelným zdrojům světla). Stíny a světla mají obdobnou intenzitu, a jejich rozmístění zde vytváří určitý typ chaosu (což podtrhává text scény).



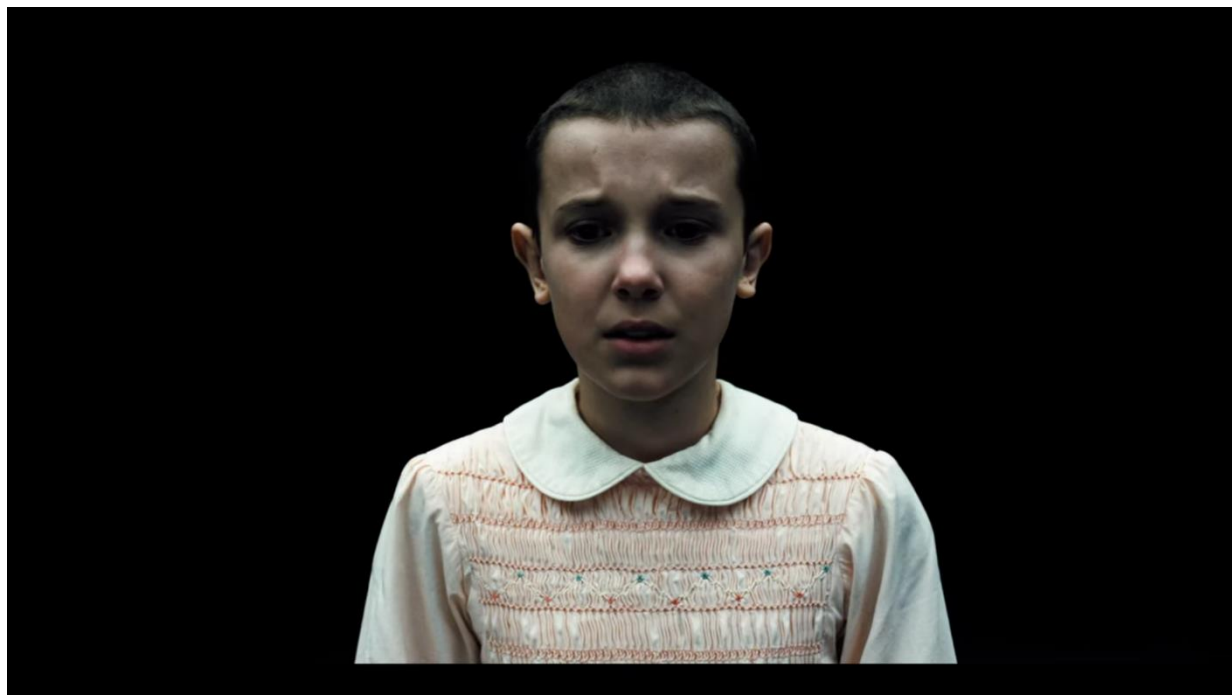
Obraz 12

Scéna odehrávající se v noci s umělým světlem, na obličejích postav jsou viditelné vlastní stíny, nejvýrazněji u nosu a čelisti. Tělo postavy je celé zaostřené a nejsou viditelné žádné ostré stíny. Textura i barva světla, které dopadá na postavu mají srovnatelnou intenzitu s obr.9.

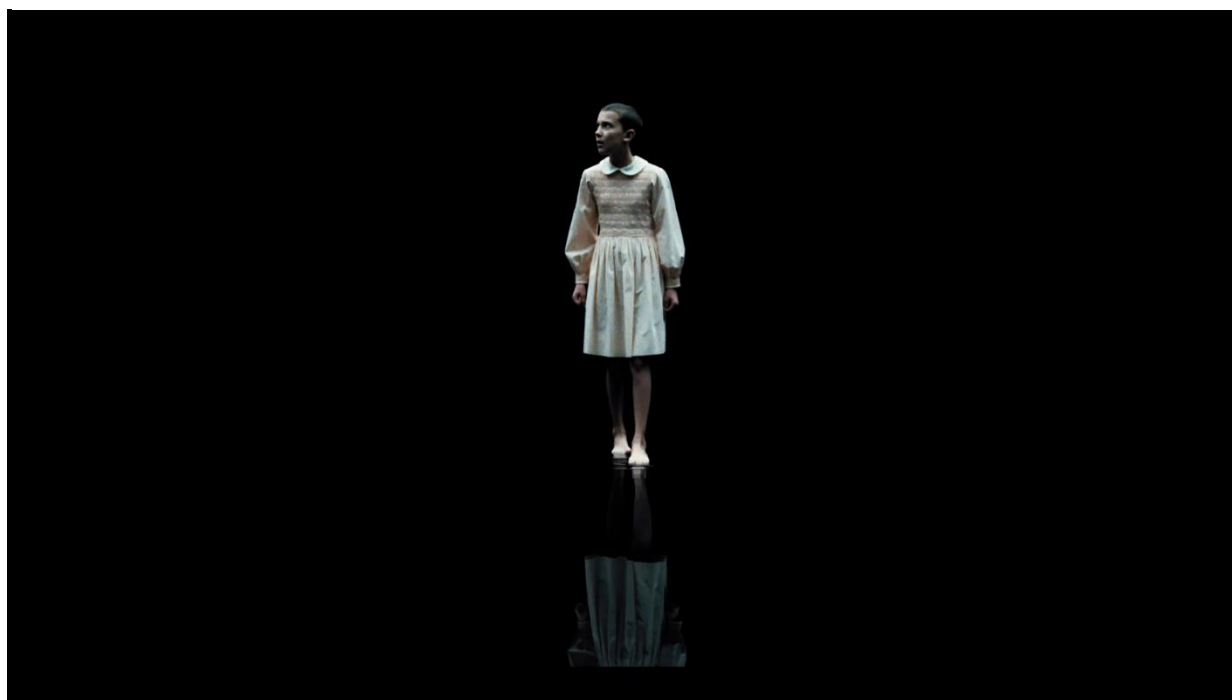


Obraz 13

Scéna z Upside Down se vyznačuje modrým světlem je kontrastní vůči oranžovému nádechu, který má "reálný svět." Upside Down, je celé zasazené do prostoru, které nemá slunce, tudíž žádné přirozené světlo. Nasvícení tak vzniká skrz lampy na scéně, svítilny postav a přídavná světla mimo záběr. Díky vrženým stínům postav vidíme že zdroj světla mimo záběr přichází z levé strany. Světla viditelná na scéně vytváří minimální stíny i přes jejich očividnou intenzitu. Což poukazuje na postprodukční práci se světly a stíny. Což je také viditelné a vinětači okrajů.



Obraz 14



Obraz 15

Nejostřejší kontrast mezi stíny a světlem je viditelný ve scénách z "The Bathtub". Na obr.13 kde je Eleven ohraničena černým pozadím, avšak na postavě samotné jsou opět

měkké a rovnoměrné stíny. Na scéně není viditelný zdroj světla a postava působí dvojrozměrně.

Vlastní stíny na postavě a obličeji Eleven odhalují horní světlo, které vytváří výrazné stíny na očích, bradě, kolenou a na límci šatů. Tato scéna je nejbližší kdy se *Stranger Things* dostává k Low key nasvícení. Stíny jsou však tlumené předním světlem jelikož okraje postavy jsou výrazně zřetelné a vlastní stíny vždy vytváří malou plochu. Postava Eleven působí “vystříženě” a nezapadá do prostoru kolem ní. Obraz je tak plochý a vizuálně dvourozměrný.

Pro lepší ilustraci této plošnosti porovnávám záběr ze *Stranger Things* a záběr z filmu *Under the Skin* s podobným konceptem a vizuálem.



Obraz 16

Under the Skin pracuje s téměř identickým vizuálem, avšak práce se světlem (a prostorem) je odlišná. Stíny na Lauře odhalují měkké horní světlo, díky kterému vzniká na obličeji a krku větší vlastní stín. Světlo se odráží od ramen, hrudi a ramínek spodního prádla. Stíny na pažích a tmavé vlasy splývají s prostorem a vzniká tak efekt, že Laura do prostoru patří (což odkazuje i na text obou titulů, Eleven se necítí pohodlně v černém prostoru, avšak Laura ano).

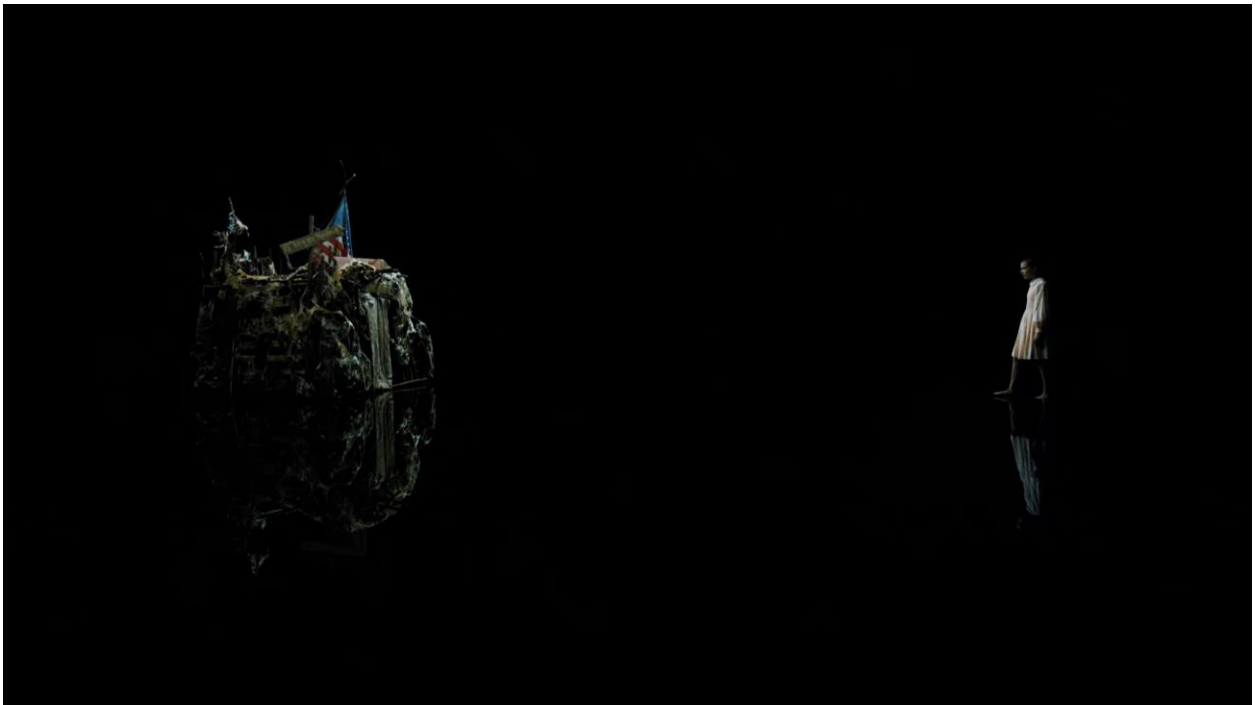


Obraz 17

Tento typ nasvícení však také vytváří efekt “plastičnosti” a postava nepůsobí dvourozměrně. Velký celek v *Under The Skin* dále pracuje s hloubkou prostoru. Přičemž *Stranger Thing* zobrazuje prostor vertikálně.



Obraz 18



Obraz 19

Butler také píše o měkkosti v souvislosti s osvětlením *high key*. Tento termín pochází z filmové praxe tříbodového systému nasvícení. Scéna je nasvícena klíčovým světlem, výplňovým světlem a zadním světlem.²²¹



Obraz 20

Osvětlení vytvořené touto technikou rozptyluje stíny a vytváří snadno pozorovatelný prostor. Může však také vytvářet určitou plochost. Tato plochost a jednotvárnost obrazu je nejvíce pozorovatelná na prosvětlených denních scénách. Postavy a objekty jsou zasazeny do hlubokého prostoru a rozptýlené světlo se odráží ze všech ploch téměř stejnou měrou. Na scéně z policejní stanice je rozpoznatelné venkovní světlo, zářivky v místnosti. Jelikož je místnost světlá, tak se světlo jednoduše odráží po celém prostoru.

²²¹ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.284. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960



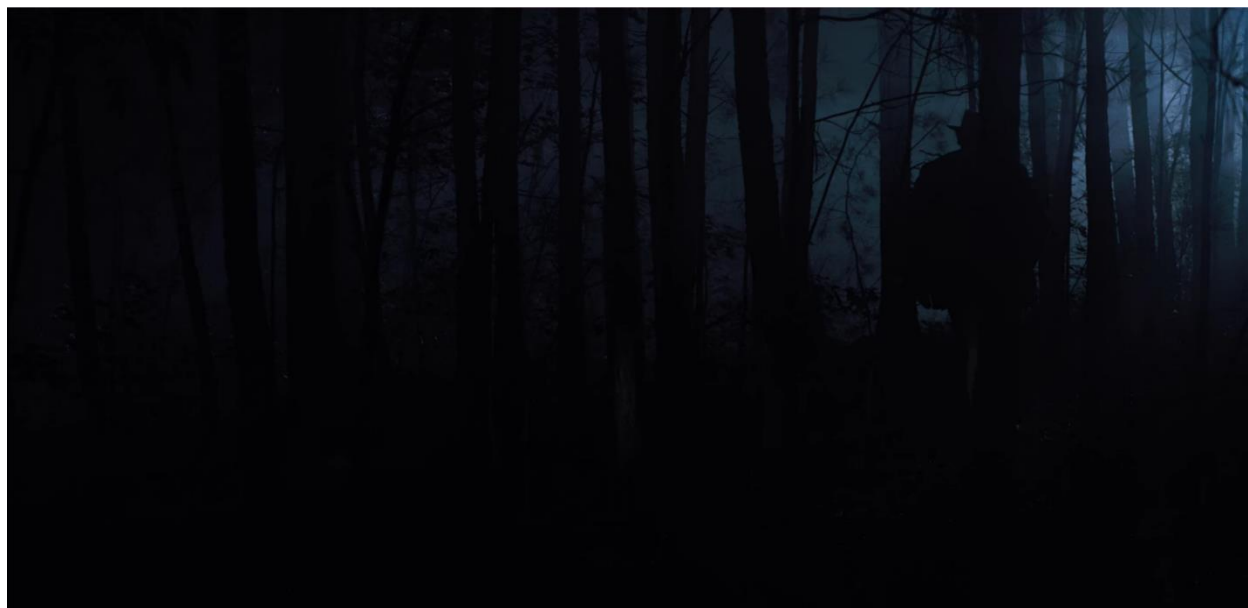
Obraz 21

Tento rovnoměrný high key efekt je také dosažitelný bez zmíněných světel ze kterých technika vychází. Pokud se scéna natáčí za denního světla, které není příliš ostré je možné rovnoměrně nasvítit scénu pouze pomocí doplňkového světla či odrazových

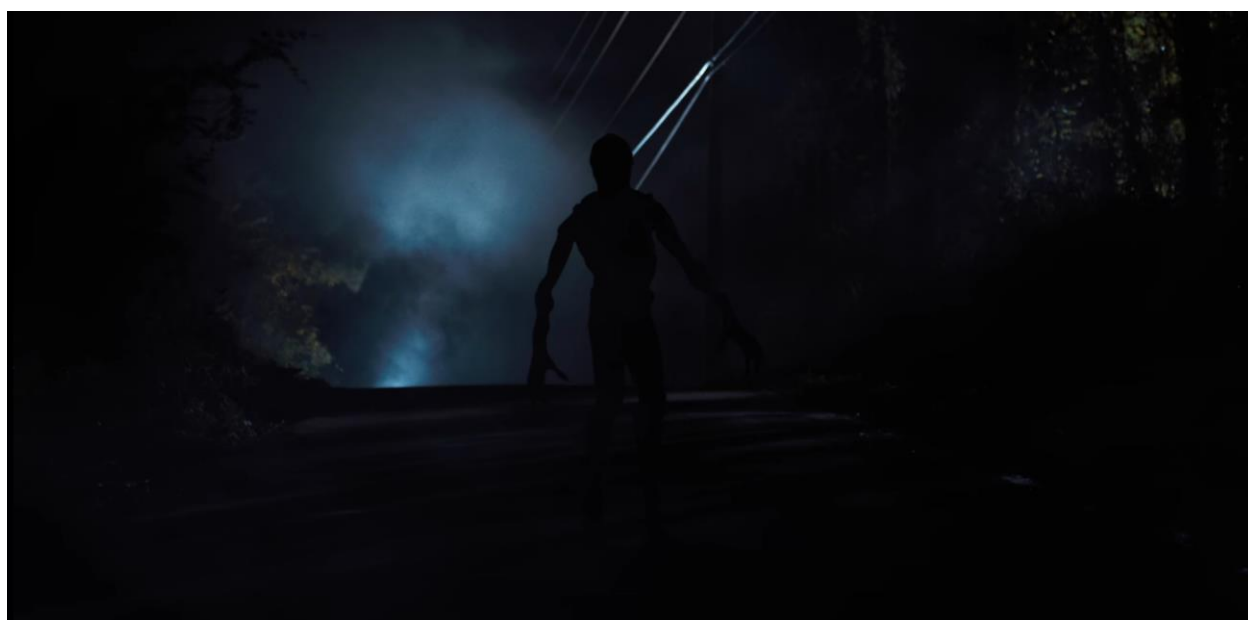


Obraz 22

Obraz 23



Osvětlení *dramatických scén* odehrávající se v tmavých prostorách se primárně soustředí na vykrojené siluety a modrozelené barvy.



Obraz 24

Tento typ práce se světlem je taktéž nejčastěji použitý ve velkých celcích. Dramatické scény ve tmě, kde jsou důležité tváře herců se opírají o low key²²² osvětlení.



Obraz 25

Světlo a stín tvoří dostatečný kontrast, aby byla podržena vypjatost scény a zároveň udržuje čitelnost obličejů. Světlo pronikající oknem rámuje postavu, tudíž nesplývá s tmavým prostředím. Stíny na jejím obličejí jsou kontrastní, avšak jejich okraje nejsou příliš ostré. Zůstává tak obrazu již zmíněná měkkost.

Dále Bordwell v Umění filmu zmiňuje viditelné a skryté zdroje světla. Skrytá světla odkazují na světla mimo záběr, nepatří do narativního prostoru a mají pouze jednu funkci, nasvítit scénu. Viditelná světla jsou aktivní zdroje světla, které plní jak funkci narativní a estetickou tak i praktickou.

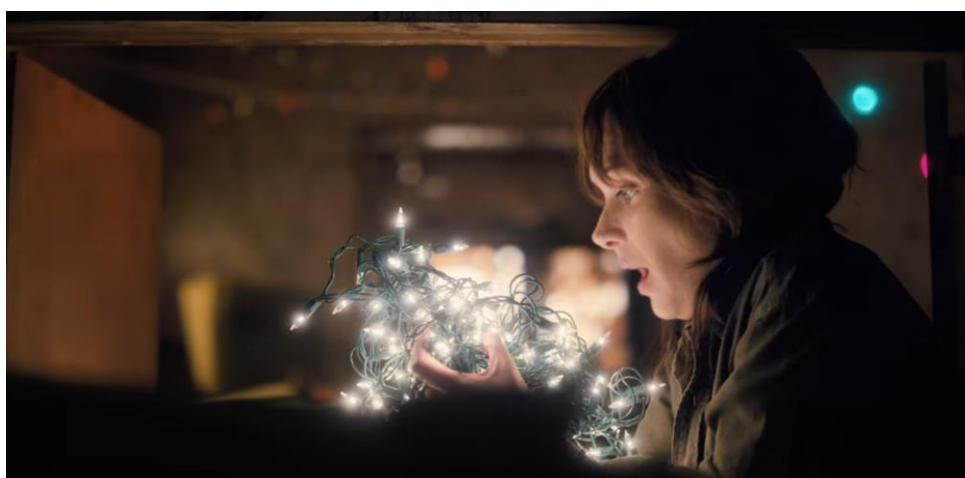
Viditelná světla se objevují téměř v každé interiérové scéně *Stranger Things*. Tyto světla slouží jako zdroje světla pro scénu, s tím, že se ve světle může vyměnit žárovka, schopná nasvítit danou scénu. Zdroj světla tak působí přirozeně jelikož rekvizita zůstává v záběru.

²²² Opak high key.

Viditelná světla se objevují téměř v každé interiérové scéně *Stranger Things*. Tyto světla slouží jako zdroje světla pro scénu, s tím, že se ve světle může vyměnit žárovka, schopná nasvítit danou scénu. Zdroj světla tak působí přirozeně jelikož rekvizita zůstává v záběru.



Obraz 27



Obraz 26

4.1.3. Prostor

Butler se k prostoru a jeho formě vyjadřuje ve spojení s jeho hloubkou. Podotýká že, pořady natáčené jednou kamerou bez přítomnosti diváků ve studiu mají mnohem větší flexibilitu při designu scény a blokování herců.²²³

Prostor tak může být hluboký, což může být dále zdůrazněno umístěním herců před sebe. Hluboký prostor je obvykle spojený s hlubokým zaostřením, kdy je celý obraz ostrý. Někdy se však hluboký prostor používá bez hlubokého zaostření²²⁴, takže jeden nebo více herců je rozostřených. Bordwell se vyjadřuje k prostoru a jeho hloubce taktéž, dále však zmiňuje vodítka prostorové hloubky.²²⁵ Tyto vodítka odkazují na znalost objemu objektů a zkušeností s perspektivou, díky čemuž rozpoznáváme hloubku obrazu.



Obraz 29

Obraz 28

²²³ BUTLER, Jeremy G. Television: visual storytelling and screen culture. 5th edition. s.290. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

²²⁴ Butler používá přímo výraz deep focus – nikoliv depth of field, tedy hloubku ostrosti. Termín tak není nutné spojovat přímo s určitou technikou.



Obraz 30

Ze snímku 29 je patrná hloubka obrazu díky perspektivě a rozmístění herců a objektů na scéně. Prostory, v nichž se postavy orientují, jsou kombinací lokací a studiových prostor. Tyto prostory jsou interiéry domovů postav, škola, knihovna, policejní stanice, Hawkins laboratoř, dále exteriéry lesa, ulice města a Upside Down. Všechny tyto prostory mají hluboký prostor. Což je identifikovatelné ze samotných obrazů viz. 29.

Postavy jsou snímány tak aby jejich pozice v prostoru dávala “v kontextu místnosti” smysl a blokování herců a objektů je vyvážené²²⁶.

Konečný fakt k mizanscéně, který spojuje zmíněnou měkkost a jemnost obrazu. Prostor, ve kterém se postavy nacházejí se vyznačuje určitou vysokou mírou čistoty a netknutého vzhledu. Tento fakt, jsem čistě identifikovala během analýzy a pro jeho podložení se obracím na snímky obrazovky a komparaci s podobnými obrazy. Na 29 vidíme čtyři spolužáky u jídelního stolu. Materiál stolu je očividně čistý a působí až vyleštěným dojmem (což dokazuje intenzivní odraz tácků a mléka na stole).

V porovnání s 30 kde je povrch stolu matný a uprostřed je vylitá voda. Stejně tak kostýmy na 29 mají více “vyžehlený” vzhled oproti 30. Obě scény jsou ze školní jídelny střední školy, kde se střetává hlavní postava (postavy) se svou novou “sociální třídou” přičemž

²²⁶ Nikoliv symetrické, jelikož pravá a levá strana nejsou identické.

hlavní postava řeší nadpřirozený úkaz v jejich málem městě. Kontext scény je tak srovnatelný.

4.2. Kamera

Butler se ke kameře vyjadřuje dvěma způsoby. Za prvé, jak funguje samotná kamera a jaký má vliv na vizuální styl. Za druhé hovoří o kameře z hlediska fyzického natáčení.²²⁷ V souvislosti s Netflix Originals se soustředím na samotnou kameru jako součást techniky. Reflektuji o jaký model se jedná, jaký objektiv byl použit. Dále se věnuji pohybu kamery.

4.2.1. Kamera jako technické vybavení

Na nejzákladnější úrovni, uvádí Butler, jsou charakteristiky stylu kamery dány technologickými faktory. Využití kamerových technologií tak bylo vždy určeno estetickými konvencemi a ekonomickými faktory. Technologie, estetika a ekonomika se tedy při určování stylu kamery prolínají.

První série seriálu *Stranger Things*, byla natočena na kameru Red Epic Dragon Camera. Což je také jediná kamera, z titulů, která již není na "doporučeném" seznamu poskytnutém Netflixem. Přesněji řečeno, tento přesný model na seznamu není. Kamery společnosti Red jsou stále doporučené.

Důvodem je skutečnost, že 1. série seriálu *Stranger Things* byla natočena v roce 2016, kdy tato kamera v doporučeném seznamu byla, dle Netflix pracovních doporučení. Nyní seznam schválených kamer začíná rokem 2018.²²⁸ Za upozornění také nepochybně stojí, že na touto kamerou byl natočen i první Netflix Original, *House of Cards*.²²⁹ V rozhovoru

²²⁷ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.297-327. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

²²⁸ *Cameras + Image Capture: Requirements and Best Practices*. Netflix Partner Help Center [online]. [cit. 2023-04-05]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360000579527-Cameras-Image-Capture-Requirements-and-Best-Practices>

²²⁹ *House of Cards. Shot on what* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://shotonwhat.com/house-of-cards-2-2013>

pro server Deadline se kameraman 1., 2. a 3. série Tim Ives vyjadřuje k důvodům, které vedly k práci s Red Epic Dragon. (Tim Ives byl taktéž kameramanem u *House of Cards*)

“...po vyzkoušení několika různých kamer se RED zdála být velmi typicky filmová...” (Ives, 2017)

Samotná kamera se skládá ze dvou základních částí a to “těla” a objektivu. Tělo se vybírá na základě citlivosti čipu (citlivost vůči světlu), rozlišení, rychlosti závěrky a také jak zmiňuje Butler, rozpočtu.²³⁰

Red Epic Dragon je kamera od společnosti RED camera, jejíž kamery jsou známé svou nižší pořizovací cenou oproti jiným profesionálním modelům.²³¹ Ke kameře se poté pojí objektiv. Standardně se rozlišují tři hlavní kategorie objektivů: Širokoúhlý objektiv, teleobjektiv a “normální” objektiv.²³² Při výběru vhodného objektivu pro *Stranger Things* zvolil Tim Ives objektivy Leica, Summilux-C.

“zachytit objekt tak, jak ho vidíte, bez výrazných změn teploty barev nebo ztráty ostrosti. Všechny barvy si zachovávají svůj přirozený vzhled a dojem, přičemž zvláštní pozornost je věnována pleťovým tónům, aby zůstaly lidské, ale nepůsobily příliš ostře nebo ploše. Jedná se o vlastnost zvanou “krémová ostrost”, která je na snímku vidět i cítit.” (Ives, 2017)

Objektivy použité při natáčení 1. série patří do kategorie širokoúhlých objektivů. Širokoúhlý objektiv obvykle zkresluje obličejové rysy, jelikož je příliš široký, avšak objektivy 28mm až 35mm jsou stále dostatečně přirozené. Objektiv s krátkou ohniskovou vzdáleností má také tu vlastnost, že zvýrazňuje hloubku, jak píše Bordwell, jelikož vzdálenost mezi popředím a pozadím se zdá být větší. Použití širokoúhlého objektivu

²³⁰ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.297-327. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

²³¹ Why the RED Camera was (and was not) a Disruptive Innovation. *The End Run* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <http://endcrawl.com/blog/red-camera-was-not-disruptive-innovation/>

²³² BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.297-327. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

zmiňuje Ives v rozhovoru pro podcast Go Creative Show (Ben Consoli, 2016). Ives hovoří o natáčení třetí série, přičemž zmiňuje ustálené praxe z první série.

“Milujeme širokoúhlý objektiv a záběr zblízka (...) je to trochu Spielbergovské (...) dává nám to pocit, že jsme přímo tam, ve scéně, s herci (...) tradičně (Ives používal) široký 28mm nebo 35mm objektiv, který na to miluji” (Ives, 2017)

Jak jsem již zmínila v kapitole o osvětlení, samotný obraz působí měkce ale taktéž "krémově." Důvodem jsou objektivy Leica a jejich základní specializace, díky níž lidská kůže vypadá "krémově a přitom ostře."²³³ Tento vzhled je tak nejvíce patrný při záběrech na detail. Zmínila jsem také určitou plochost, kterou Leica popírá, ale Ives ji uvedl jako přednost.

“Zjistil jsem, že objektivy Leica jsou ploché, hladké a zaoblené, což jim dodává krásný tón pleti a pocit osmdesátých let. Chtěli jsme kontrast a nechtěli jsme, aby to působilo ploše a přesvětleně. Chtěl jsem, aby to bylo tmavé. Je to hororová fantasy show a chtěli jsme, aby detaily byly ve stínech.” (Ives, 2017)

Z Ivesova výroku lze vyčíst určité kontradikce, Leica tvoří "plochý obraz" avšak nechtěli, aby obraz působil ploše. Objektiv tak primárně ovlivnil Ivesem zmíněnou pleť a celkovou měkkost.

4.2.2. Obraz kamery

Butler uvádí že, rámování scény jednoduše řečeno "*určuje, co vidíme a co ne.*"²³⁴

²³³ Uncompromising Natural Images. Leitz [online]. [cit. 2023-05-11]. <https://www.leitz-cine.com/product/summilux-c>

²³⁴ BUTLER, Jeremy G. Television: visual storytelling and screen culture. 5th edition. s.316. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

Určité části mizanscény jsou buď v záběru, nebo mimo záběr. Butler také podotýká, že natáčení se leckdy mění v intuitivní praxi, a rámování určitého záběru tak může lišit režisér od režiséra, i když jen v malém rozsahu.²³⁵ Velikosti konkrétně používaných záběrů jsou následující: Dlouhý záběr, středně dlouhý záběr, střední záběr, střední detail, detail a extrémní detail.²³⁶

Stranger Things používá všechny tyto záběry relativně konvenčním způsobem. Intimní rozhovory jsou natočeny pomocí středního záběru nebo středního detailu.

Celky budov a krajiny jsou snímány dlouhým záběrem. Je také důležité si uvědomit, že *Stranger Things* je seriál, a proto bude nejčastěji sledován na televizních obrazovkách nebo počítačových monitorech, záběry tak musí kompenzovat malou velikost "obrazovky." Znamená to, že detailní záběr ve filmu uvedeném v kinech nemusí být na rozdíl od televizního obrazu tak „blízko.“ V dnešní době, kdy je streamování na tabletech a telefonech běžnou záležitostí, je čitelnost záběru ještě důležitější.

Další klíčovou součástí rámování snímku je jeho úhel. Butler poznamenává, že je důležité si uvědomit, kontext, ve kterém se záběr nachází, jelikož je klíčový pro jeho význam. Tyto úhly, Low angle a High angle, překládám jako podhled a nadhled.²³⁷ Úhly hrají významnou roli v zobrazení určitého mocenského postavení objektu nebo osoby. Podhled zachycuje objekt jako by byl větší, než ve skutečnosti je, případně zobrazuje objekt nebo osobu, která se na něco/někoho dívá shora. Na druhou stranu, nadhled dělá osoby či objekty menšími, než jsou, navozuje pocit nevinnosti a bezmoci. Stejně tak se osoba před kamerou může dívat na něco ve vyšší poloze, aniž by nadhled symbolizoval nižší postavení postavy. Úhly také fungují jako "point of view" postav. Výrazný podhled a nadhled seriál používá zřídka, ve většině případů zůstává kamera v rovině očí.²³⁸

²³⁵ Tamtéž.

²³⁶ Tamtéž.

²³⁷ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.297-327. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

²³⁸ Tamtéž.

“Stylistické prvky, jako je úhel kamery, sice divákům sdělují významy a pojetí scény, avšak tyto významy jsou vždy zasazeny do kontextu pořadu a obecné estetické praxe.”
(Butler, 2018)

Pohyb kamery v seriálu *Stranger Things*, používá standardních postupů, které zmiňuje Butler jako tracking a trucking.²³⁹



Obraz 31



Obraz 32

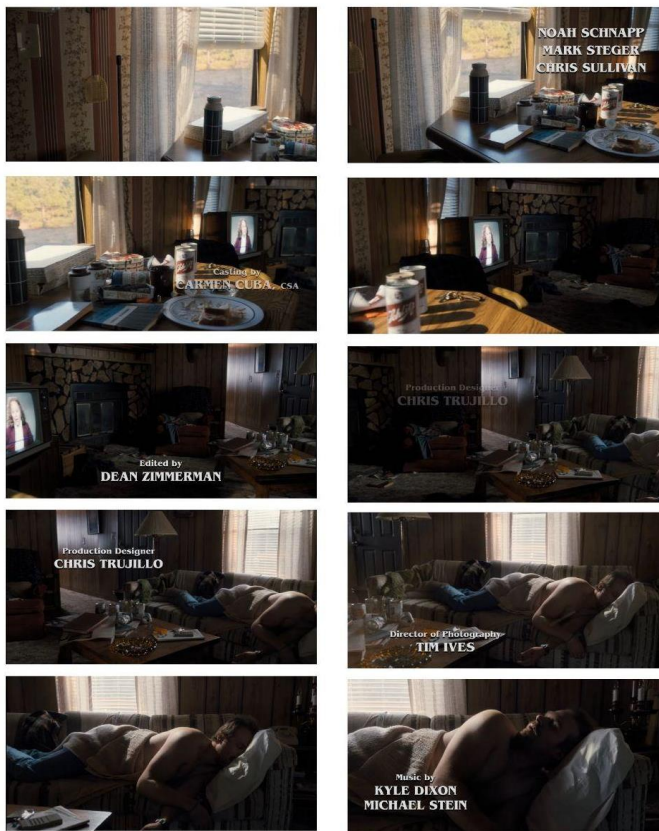
Mike, El a Dustin (obrazy x a y) ujíždí před auty které je sledují, kamera sleduje jejich pohyb stejnou rychlostí. Kamera je snímá zepředu, a tak je provedení trackingu nemožné. Nabízí se tak trucking. Kamera je umístěna na autě, a za jízdy snímá scénu.

Ives se také zmínil o konkrétní scéně, která používá charakteristický pohyb pro *Stranger Things*. “...Záběr, kde představujeme Hoppera... Byl to neuvěřitelný manévr (dolly move)

²³⁹ Tamtéž.

na dřevěné podlaze, který dodnes považují za charakteristický pro *Stranger Things*...”
(Ives, 2017)

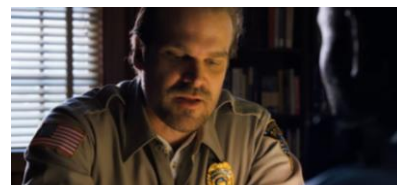
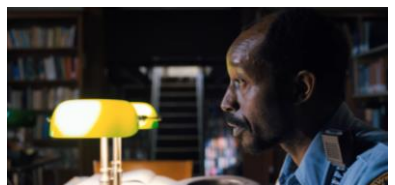
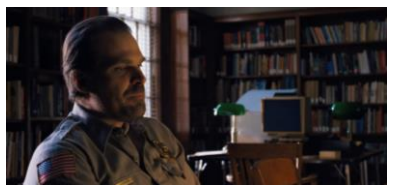
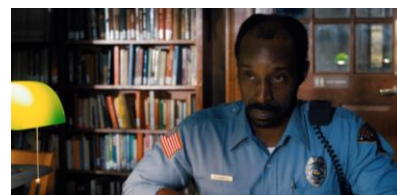
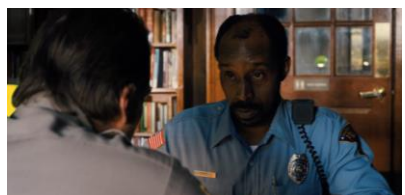
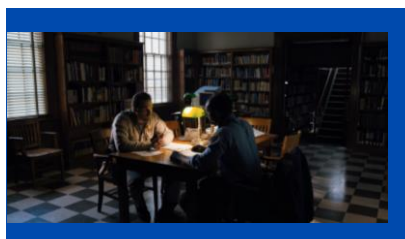
Kamera je připevněna k dolly, což je typ vozíku na kolečkách, s nímž se pak manévruje v prostoru a vytváří se plynulý přechod z jednoho místa na druhé. Při ručním záběru by se scéna třásla, steadicam by třes eliminoval, avšak pomalé stabilní pohyby vytvářené dolly by při použití steadicamu nebyly tak plynulé.



Obraz 33

4.3. Střih

Vzhledem k tomu, že *Stranger Things* se natáčí stylem "jedné kamerou", je struktura záběrů předem určena již ve předprodukční fázi. Scénář se převede do storyboardů, z nichž je také patrná návaznost záběrů. V *Stranger Things* střih slouží jako struktura, která dává příběhu spád, je "*neviditelný a neupozorňuje na sebe*" účelem je soustředit se na příběh, a ne na to, zda si divák všimnul „viditelného střihu.“ Butler píše o tomto typu střihu a jeho spojitost s režim produkce s jednou kamerou. Tento typ střihu, je známý jako *kontinuální střih*.²⁴⁰ Tento střihový přístup funguje tak, že z fragmentů scén, které jsou obsaženy v jednotlivých záběrech, vzniká kontinuita prostoru a času. Je také známý jako *neviditelný střih*, protože na sebe nijak neupozorňuje. Tento typ střihu je možné vidět ve *Stranger Things*. Kamera nikdy nepřekračuje osu souměrnosti a řídí se systémem kontinuity: *ustavující záběr*; *záběr-kontra záběr (střihový vzorec)*, *opětovný ustavující záběr*, *střih na shodu – včetně shody na akci a shody na oční linii*.²⁴¹



²⁴⁰ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.297-327. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

²⁴¹ Tamtéž.



Obráz 34

Výše je scéna s příkladem souvislého stříhu ze seriálu *Stranger Things*. Úvodní záběr (v modré barvě) ukazuje dvě postavy a prostor, ve kterém se nacházejí. Dále je zobrazen schéma křížového stříhu dialogu. Vzorec je dvakrát "narušen" stříhem na noviny, které jsou tématem rozhovoru mezi postavami. Oční linie postav se v celé sekvenci shodují. Sekvence končí stříhem na závěrečný záběr či na další ustavující záběr, neboť se změnilo kulisy (opouští prostor ze sekvence) a my vidíme dvě postavy společně v dlouhém záběru.

4.4. Barvy

Butler uvádí, že nezákladnějšími charakteristikami barev jsou odstín, sytost a jas.²⁴² Odstín označuje konkrétní barvu v rámci viditelného spektra. Sytost určuje čistotu barvy. Jas neboli luminance označuje, jak je barva světlá nebo tmavá.²⁴³

Pro rozšíření, Bordwell poznamenává, že osvědčenou strategií, jak vést pozornost diváků, je principem kontrastu. Teplé barvy v červeno-oranžovo-žluté škále mají tendenci přitahovat pozornost, zatímco chladné barvy, jako je fialová a zelená, jsou méně nápadné. Barevné kontrasty nemusí být výrazné. Avšak lidské oko je mnohem citlivější na změnu jasů než na barvu. U *Stranger Things* je pozorovatelná vyváženost tmavých a světlých

²⁴² BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. s.297-327. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.

²⁴³ Tamtéž.

ploch díky měkkosti obrazu. Kontrasty barev jsou přítomny, avšak nepoutají přímo pozornost, jelikož se kontrast skrývá v barvách nikoliv v jasů.

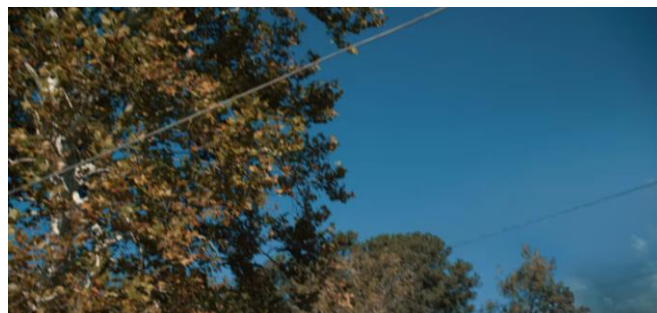
4.4.1. Kolorování

Pokud jde o barevnost seriálu, nejnápadnějším aspektem je určitá "jednotvárnost." Jak jsem již zmínila, použití měkkých světel a objektivů Leica je vytváří měkký a "krémový" obraz.²⁴⁴ Tento vzhled je dále podpořen barevnou korekcí.

Nejpoužívanější barvou je teplá béžová až oranžová. Její sytost a tóny se liší, ale je patrná ve většině scén. Kontrastem k této barvě je modrozelená barva, která se používá hlavně ve stínech, tmavých plochách a v Upside Down. Použití této kombinace je součástí určité standardní koloristické praxe, pro účely této práce budu tento jev označovat jako Teal & Orange efekt.



Obraz 36



Obraz 35

²⁴⁴ Uncompromising Natural Images. Leitz [online]. [cit. 2023-05-11]. <https://www.leitz-cine.com/product/summilux-c>



Obraz 38



Obraz 37

4.4.2. Teal & Orange Efekt

Základ tohoto efektu vychází z obecné teorie barev. Oranžová a modrá jsou na opačné straně barevného spektra, kdyby byly navrstveny na sebe, vzájemně by se vyrušily a vytvořily by mdlou zeleno hnědou barvu. Avšak když jsou umístěny vedle sebe, pomůžou si navzájem vyniknout. Důvodem pro použití těchto konkrétních barev je to, že oranžová barva se nejvíce podobá přirozeným tónům, lidské kůže (ve většině filmů jsou v ústřední roli lidé). Aby se v lidech zvýraznila "živost" a jejich obličej vyčníkl, oranžové tóny se zesílí a chladné + neutrální tóny se posunou do chladnější, modré škály. Postava tak na obraze "vynikne".



Obraz 39

Důvodem, proč se tento vzhled prosadil, je přechod od filmu k digitálu a na trendy, které s ním přišli. Zachycení jasných a světlých snímků bylo najednou mnohem snazší

i v tmavých prostředích. A jelikož manipulace se snímky byla také mnohem snazší a rychlejší, začalo se implementovat ztmavování a barevná korekce v rámci postprodukce. Tento fakt reflektuje Emily St. Jamesová na serveru VOX, který publikoval v roce 2022 článek, zabývající se různými trendy v kinematografii, především nedostatkem barev. Jamesová v článku uvádí možné příčiny této "jednotvárnosti" a jako poslední možný důvod uvádí trilogii Pána prstenů, a to konkrétně rozdíly mezi kratší verzí uvedenou v kinech a delší verzí, dostupnou pouze na DVD.

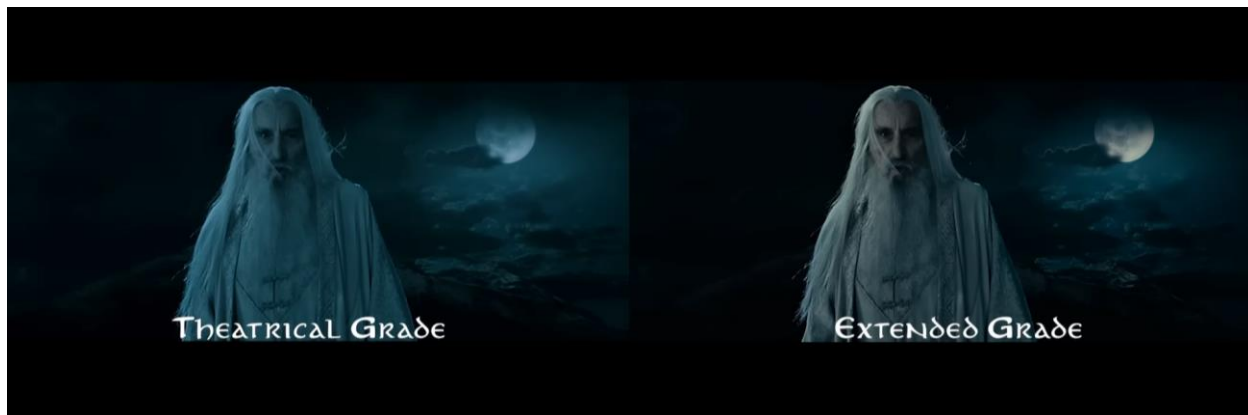
James cituje video natočené autorem Chrisem Hartwellem, které tento efekt demonstruje. Filmová verze je světlejší a barevnější ve srovnání s verzí na DVD, která je tmavší, někdy má nazelenalý nádech a v Blue-Ray vydání zvýrazňuje obličejové postavy (jejich odstín pleti) ve výrazně jednotónových scénách.



Obraz 40



Obraz 41



Obraz 42

James tuto změnu barevné korekce přisuzuje jednoduššímu maskování speciálních efektů. Jasnější, barevně rozmanitější obraz bude vyžadovat detailnější úpravu SFX objektů/postav, avšak tmavší, zastřenější obraz skryje veškeré nerovnoměrnosti mnohem lépe. Takže nejenže práce s SFX vypadá kvalitněji, ale je také mnohem rychlejší. Což pouze na základě předpokladů Jamesové, mohl být jeden z důvodů volby rozdílné barevné korektury.

Nemůžeme tedy dokázat, že Pán prstenů byl katalyzátorem tmavého kolorování, ani zda to později vedlo k fenoménu Teal & Orange, ale pozoruhodně se na *Pána Prstenů* (Peter Jackson, 2001) odkazuje i Bordwell. Autor komentuje použití CGI technologie k speciálním efektům ale také ke kolorování. Bordwell přímo v textu neuvádí, zda komentuje krátkou či dlouhou verzi, avšak v seznamu pramenů knihy odkazuje na verzi dlouhou.

Bordwellova kapitola tak podporuje fakt, že kolorování, o kterém píše Jamesová ztrácí na celkovém prokreslení ve prospěch kontrastu a “jednotného” kolorování barev. Bordwell popisuje tento vizuál následovně.

“Zřejmě nejdůležitější je však digitální korekce, která změnila barevnost záběrů a dodala každé hlavní lokaci osobitý vzhled. Scény v Roklince jsou laděny do podzimních tónů, zatímco rané scény v Kraji dostaly žlutou záři, která zvýraznila sluneční svit a zelená pole. Při barevné korekci byl také využit inovativní program 5D Colossus, který umožnil tvůrcům upravit barevné hodnoty jednotlivých prvků v záběru. Ve scéně v Lórienu, kde Galadriel

ukazuje Frodovi své zrcadlo, tak září jasně bílou barvou, která kontrastuje s tmavě modrými tóny Frodovy postavy a prostředí. Díky digitální korekci mohou techniky CGI přesáhnout vytváření imaginárních bytostí a velkých davů a utvářet vizuální styl celého filmu.” (Bordwell, 2011)

Samotné použití Teal & Orange efektu je nejčastěji spojované s komerčními filmy, které cílí na široké publikum diváků. Linku mezi tímto efektem a filmy, které patří většinou do velkorozpočtové hollywoodské produkce prezentuje Juan Melara ve videoeseji *The Summer Blockbuster Colour Grading Tutorial*. Melara zmiňuje filmy jako *Battleship* (výrazný kontrast mezi oranžovou a modrou) či *Mission Impossible: Ghost Protocol* (tlumený kontrast) jako příklady Teal & Orange kolorování. Tato kolorizace je zejména důležitá skrz svou vazbu na vysokorozpočtové “blockbuster” filmy. Vizuál tak předává informace o určitém statusu filmu, byť podvědomě.

Tento efekt uvádím, jelikož je vizuálně čitelný v *Stranger Thing*. Saturace není srovnatelná s vizuálem *Battleship* avšak kolorování tohoto seriálu je Teal&Orange efektem ovlivněno.



Obraz 43



Obraz 44

4.5. Shrnutí

Vizuální styl *Stranger Things* se skládá z "krémově" hladkého obrazu s opakujícím se prvkem malé hloubky ostrosti. Z rozhovorů s kameramanem Timem Ivesem lze vyvodit, že kamera RED Epic Dragon spolu s objektivy Leica tvoří "rámeček" vizuálu. Ten je pak podpořen měkkým osvětlením. Barevné ladění se silně opírá o teplé oranžové tóny, které kontrastují s modrozelenými prvky. Prostor, v němž se *Stranger Things* odehrává, je široký a hluboký, což umožňuje filmovější blokování objektů a herců. Samotné kulisy se vyznačují jedinečnou čistotou a upraveností, kterou lze nejlépe spatřit na površích, šatníku a vlasech postav. Vizuální styl je poté doplněn technikou neviditelného střihu

5. Vizuální styl Bridgertonu

5.1. Scénografie

Bridgerton se dobově odehrává v Londýně v první polovině devatenáctého století a scénografie titulu tento fakt reflektuje. Všechny použité exteriéry jsou skutečné lokace napříč Anglií, rodinné domy, zahrady a královnin palác.²⁴⁵ Všechny interiéry jsou postaveny na sound stage v Londýně s výjimkou zmíněného paláce.²⁴⁶ Zvukové jeviště se skládá ze všech místností, chodeb a ulic, které jsou v seriálu zobrazeny. Výjimkou, jsou skutečné ulice před rodinnými domy či jinými exteriérovými lokacemi.²⁴⁷

Místnosti na zvukovém jevišti jsou také často přestavovány, aby sloužily jako odlišné lokace, nejčastěji se jedná o plesové sály. To umožňuje nákladově i časově efektivnější produkci

Cílem showrunnera Chrise Van Dusena bylo vytvořit jedinečnou interpretaci dobového dramatu tím, že mu vtiskl lehkou a jasnou estetiku a záměrně se vyhnul tradičním těžkým a ponurým tónům, které jsou s tímto žánrem obvykle spojovány. V souladu s koncepcí narativního prostoru využívá seriál "*Bridgerton*" barevné asociace k vykreslení dynamiky postav a tematických prvků. Scénograf Will Hughes-Jones vytvořil tato barevná schémata pro každou rodinu. Rodina Bridgertonů nosí bleděmodré oděvy a stejně tak je tato barva reflektovaná v interiérech. Naopak Featheringtonovi jsou zobrazeni prostřednictvím žluté a oranžové barvy.

²⁴⁵ Visit These 'Bridgerton' Locations IRL. *Shondaland* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.shondaland.com/live/travel-food/a39614728/visit-these-bridgerton-locations-irl/>

²⁴⁶ DP Chat: Bridgerton Cinematographer Jeffrey Jur. *Post Perspective* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://postperspective.com/dp-chat-bridgerton-cinematographer-jeffrey-jur/>

²⁴⁷ Tamtéž.

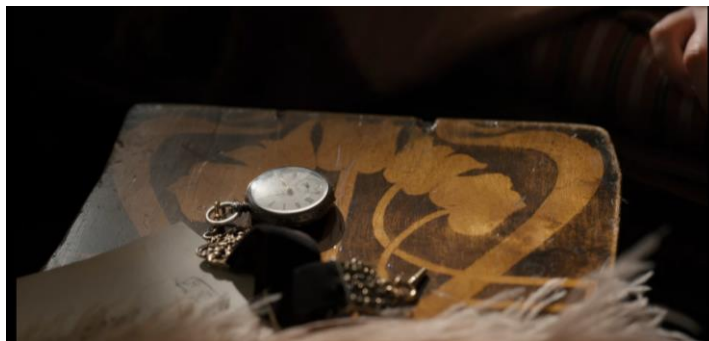


Obraz 45



Obraz 46

Další pozoruhodnou součástí scénografie a kulís je jejich zdůrazněná úhlednost a čistota (tento efekt zmiňuji i u *Stranger Things*). Povrchy a materiály působí vyleštěným, téměř



Obraz 47

nepoužívaným dojmem. Jelikož *Bridgerton* využívá často detailního záběru, je tato úhlednost lépe identifikovatelná.



Obraz 48

5.2. Osvětlení

K vytvoření celkového jasu, který zmiňuje Van Dusen se využívá převážně světelné techniky highkey (kterou zmiňují jak Butler tak Bordwell), a kterou jsem již vysvětlovala ve spojení se *Strange Things*. Osvětlení odráží skutečnost, že se seriál odehrává v polovině osmnáctého století, a využívá tak převážně vizuálu přírodního osvětlení nebo světla svíček. Kameraman Jeffrey Jur se vyjadřuje v rozhovoru pro sony cine k tématice osvětlení následovně:

“Měkké, přirozené a vždy motivované něčím skutečným, i když se obvykle jednalo o to nejkrásnější "skutečné" světlo, které mohlo být na každém setu. Měl jsem pocit, že seriál je jako pohádka, a tak mě napadlo, že bychom mohli barvy a osvětlení posunout ještě o něco dál a udělat je více zesílené.” (Jur, 2021)



Obraz 49

na obr. je scéna z interiéru, kde světlo přichází z pravé strany (scéna odhaluje řadu velkých oken) a osvětluje hereččinu tvář "nerovnoměrně", čímž vytváří přirozený efekt. Jur vysvětluje, že spousta usedlostí používaných pro natáčení dobových dramát v Anglii má v podstatě řadu oken po jedné straně a často jsou od podlahy ke stropu. Prostornost místnosti umožňuje, aby se světlo jemně šířilo celým prostorem. Velká okna přirovnává k velkým světelným boxům. Jur také poznamenal, že k dosažení této specifické estetiky bylo použito devět wolframových světel Maxi Brutes²⁴⁸, aby se vytvořil vzhled přímého světla, které působí jako sluneční světlo, aniž by bylo příliš ostré. Na obr. také vidíme jak *Bridgerton* využívá high key osvětlení, které zmiňuje jak Bordwell tak Butler. I přes výrazný vlastní stín na na pravé straně tváře je celý obraz jasný a prosvětlený.

²⁴⁸ Velká plochá světla, která překryjí skoro celé okno. Můžeme si představit světla na sadionu.



Obráz 50

obr. se scéna odehrává v interiéru a světlo působí rozptýleněji. Hlavním zdrojem světla ve scéně má být lustr se svíčkami. Z celkového jasů scény a daného snímku je nesporné, že musela být přidána sada studiových světel. Je to patrné z toho, jak jsou postavy rovnoměrně osvětleny, zejména tváře herců a látky šatů působí měkce a bez ostrých stínů. Tuto observaci podporuje fakt, o kterém hovoří Jur v rozhovoru v kontextu nasvícení “nočních” scén. Jur zmiňuje svíčky jako zdroj světla, avšak scénu bylo nutné doplnit o další osvětlení. Vrchní světlo u stropu zakrývaly lustry, které byly v záběru, aby se ospravedlnil tento velký stropní zdroj světla.²⁴⁹

Jur dále vysvětluje, že celý seriál se odehrává během jednoho léta. Nejdůležitější byl tedy hojnost světla. Jeho záměrem bylo vytvořit něco *povznášejícího*. Uvádí, že v současné době je spousta temných seriálů, takže *Bridgerton* měl být titulem, který by šel proti proudu. Pokud jde o zdroj inspirace, Jur se zaměřoval na cokoli, kde tváře *jako by zářily*, zmiňuje obrazy Renoira a Edmunda Leightona.

²⁴⁹ DP Chat: Bridgerton Cinematographer Jeffrey Jur. *Post Perspective* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://postperspective.com/dp-chat-bridgerton-cinematographer-jeffrey-jur/>



Obraz 52



Obraz 51



Obraz 53



Obraz 54

5.2.1. Prostor

Prostory v *Bridgetonu* se skládají z velkých kompletních místností a rozsáhlých exteriérů, tudíž se kamera pohybovala v hlubokém prostoru. V rozhovoru pro Sony Cine Jur vysvětluje, že většina reálných lokací jsou dnes "muzeem", tudíž z produkčního hlediska je natáčení specifické, jelikož se nelze ničeho dotknout. Toto pravidlo platí zejména pro těžké technické vybavení. Vše tak musí být přizpůsobeno prostorům. Aby bylo možné v takových prostorách pracovat, vysvětluje Jur, je nutné, aby se například světla vznášela, což je docíleno za pomoci balonových světel.²⁵⁰



Obraz 55

²⁵⁰ DP Chat: Bridgerton Cinematographer Jeffrey Jur. *Post Perspective* [online]. [cit. 2023-05-11].
Dostupné z: <https://postperspective.com/dp-chat-bridgerton-cinematographer-jeffrey-jur/>

5.3. Kamera

Bridgerton je natočen technikou jedné kamery na Sony CineAlta Venice, což je kamera aktuálně schválená společností Netflix. Kameramany seriálu jsou Jeffrey Jur a Philipp Blaubach. Jur hovoří o natáčení *Bridgertonu* a kameře Sony Venice v rozhovoru pro Sony Cine.²⁵¹

5.3.1. Kamera jako technické vybavení

Jur zmiňuje režisérku Julie Anne, která chtěla, aby *Bridgerton* vypadal "aktuálně a moderně." Dále vysvětluje, že důvodem pro volbu Sony Venice byl především velký snímač a dobrý výkon při slabém osvětlení. S možností nastavení citlivosti ISO 2 500. Co se týče snímače, Jur využil celou šířku snímače "*čím více pixelů, tím lépe.*" Podrobněji se vyjadřuje k tématu:

"Bylo pro mě důležité mít velký snímač pro kontrolu hloubky ostrosti a také pro zachycení všech nádherných detailů, které byly zabudovány do kulis, dekorací a kostýmů". (Jur, 2021)

Dále je nutné zmínit, že pokud se jedná o systém "jedné kamery" jedná se o process natáčení, nikoliv o přesný počet kamer na scéně. Na obr. ze "zákulisí" jsou vidět dvě kamery, které obě natáčejí.

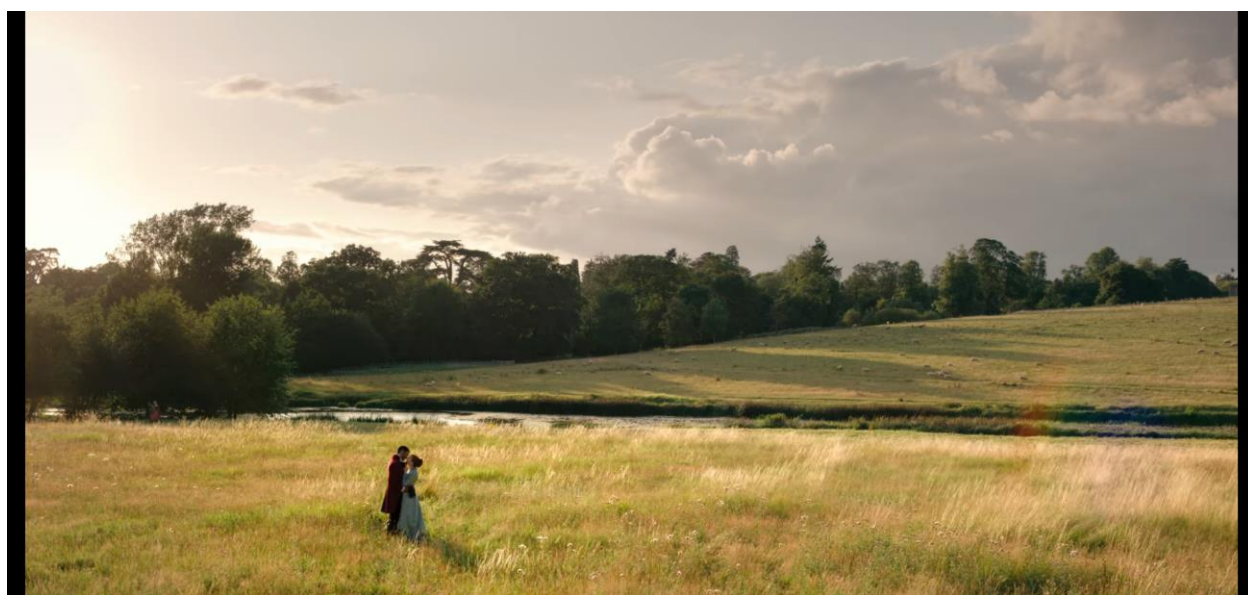


Obráz 56

²⁵¹ "Bridgerton" – Shot on VENICE – A Conversation with DP Jeffrey Jur. *Sony Cine* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://sonycine.com/articles/-bridgerton----shot-on-venice---a-conversation-with-dp-jeffrey-jur-asc---part-2/>

Co se týče objektivů, Jur použil Arri Signature Prime Lenses, před výběrem Arri Signiture byly zvažovány také Leicy, avšak nebyly v daný čas k dispozici. Čistý vzhled a ostrá kvalitu obrazu byly důležité body pro výběr objektivů, stejně tak i bokeh svíček. Použitá ohnisková vzdálenost byla ve středním rozsahu širokoúhlých objektivů. Od 35 do 47 mm, což umožňuje volbu hloubky ostrosti, a umožňuje změkčit pozadí. Byť v průběhu natáčení se použité objektivы rozšiřovaly, jak uvádí Jur, a několikrát použil 18mm objektiv, aby zachytil "rozlehla panství."²⁵²

Měřítka a detaily těchto širokých záběrů jsou vidět na zobrazené scéně. Pár je plně v záběru a zůstává v dolní třetině snímku. Přičemž je celý snímek zaostřený.



Obraz 57

5.3.2. Obraz kamery

Rámování scén v pohybu se v *Bridgertonu* zaměřuje na sledování postav, které se k něčemu vydávají nebo "procházejí místností", jelikož děj *Bridgertonu* se z velké části odehrává v "plesové sezóně." Kamera se pohybuje prostorem spolu s postavou, která tančí nebo prochází plesovým sálem. Z pohybů v rozích záběrů, tempa a nepravidelnosti pohybů usuzují, že pro většinu scén založených na pohybech je vhodnou technikou

²⁵²"Bridgerton" – Shot on VENICE – A Conversation with DP Jeffrey Jur. *Sony Cine* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://sonycine.com/articles/-bridgerton----shot-on-venice---a-conversation-with-dp-jeffrey-jur-asc---part-2/>

steadicam. Toto tvrzení dále podporuje fakt, že jak uvádí Jur, většina reálných lokací byla v podstatě muzeem, proto je také steadicam mnohem bezpečnějším přístupem.

Obraz *Bridgertonu* má proměnlivou hloubku ostrost se zaměřením na ostré celky s využitím širokých objektivu a měkké detaily s malou hloubkou ostrosti. Jur zmiňuje použití filtru Tiffen Soft/FX ¼ který dle Jura změkčuje hrany objektů, plamenů svíček a také vzhled kůže.



Obraz 58

5.4. Střih

Střih *Bridgertonu* se zčásti řídí zásadami neviditelného střihu. Butler charakterizoval neviditelný střih jako styl, který se snaží vytvořit dojem, že záznam kamery a "střihačské práce" nejsou přítomny. Tato neviditelnost není v *Bridgertonu* tak "výrazná" jako ve *Stranger Things*, a to především díky zmíněnému množství pohybu. *Bridgerton* navíc využívá shodování očních linií, aby vytvořil vizuální soudržnost mezi svými postavami. Přechody jsou místy záměrně dynamické, aby zdůraznily pocit vyhocených emocí. *Bridgerton* tak využívá dynamické přechody scén, stříhá mezi záběry účelně a plynule, přičemž střih zůstává v "nenápadné" kategorii.

5.5. Barvy

Barvy v *Bridgertonu* jsou jasné a zářivé. Jsou extrémně syté, a ne příliš kontrastní. Efekt Teal&Orange je viditelný při slabém osvětlení, stejně jako teplo v odstínech pleti. Jur popisuje, že cílem pro tento vizuál bylo, aby byl jedinečný, sytý a živý, na rozdíl od "zahaleného", rozptýleného a monochromatického vzhledu, typického pro dobová dramata, která vznikla dříve. Z Jursova vyjádření lze vyvodit závěr, že *Bridgerton* je první podle jeho slov "vyzdvížené" a zářivě vypadající dobové drama. Což je v každém případě nepravdivé tvrzení. Při vizuálním srovnání *Bridgertonu* a dobových dramát, která vznikla dříve, lze snadno identifikovat, že použití sytých barev a jasných vizuálních prvků není novým konceptem.



Obraz 59



Obraz 60



Obraz 62



Obraz 61

Uvedené záběry pocházejí ze seriálu *Anne with an E* a ze seriálu *Little Women*. Oba tituly vykazují určitou úroveň jasnosti a sytosti. *Bridgerton* je oproti zmíněným titulům sytější, ale zcela jistě se nejedná o první "nezahalené" dobové drama. Díky tomu je možné tvrdit,

že *Bridgerton* má všechny zmíněné prvky, jasnost obrazu, živost a nemonochromatický vzhled, ale jak vyplývá, tento vizuál není jedinečný. *Bridgerton* má sice pevnou vizuální identitu, ale nelze ji přičítat pouze barevnému provedení.

5.5.1. Kolorování

Jur také mluví o barvách jako o důležitém prvku scénografie a kostýmů, bylo tak pro něj důležité, aby tuto skutečnost přesně ztvárnil, ale také se přitom soustředil na atmosféru osvětlení. Poznamenává, že je pro něj důležité "*dostat vzhled do kamery*" a nespoléhat se na postprodukcii, aby ho vytvořil od základu, a postprodukcii tudíž používat hlavně k zesílení a rozšíření idejí a záměrů. Při této zmínce je na místě připomenout, že akt získávání vzhledu "*v kameře*."²⁵³ Netflix nedoporučuje, neboť omezuje možnosti úprav v postprodukcii.

V *Bridgertonu* jsem identifikovala tři hlavní "mody" kolorování a to: Neutrální vzhled, modrý noční vzhled a studený vzhled traumatické vzpomínky. Neutrální béžový vzhled se objevuje zejména v interierových denních scénách, kde scénu barevně nenarušuje obloha či příroda a scénografie společně s barvami na sebe navazují.

²⁵³"Bridgerton" – Shot on VENICE – A Conversation with DP Jeffrey Jur. *Sony Cine* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://sonycine.com/articles/-bridgerton----shot-on-venice---a-conversation-with-dp-jeffrey-jur-asc---part-2/>



Obraz 63

Dále modré kolorování, které je spojováno s oranžovým světlem pro vytvoření kontrastu. Modrá barva je také v teorii barev přiřazovaná do palety stínů (jelikož chybí žlutá, barva slunce) a modré světlo tak vytváří vizuálně pocit tmy, ale zanechává prostor viditelný a čitelný.

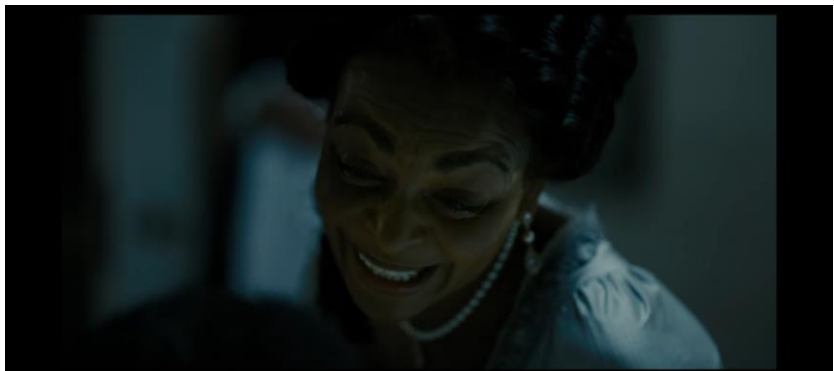


Obraz 64

Studené kolorování se liší od nočního svou absencí teplých barev. Zejména na kůži a svíčkách je pozorovatelná mdlost. V paletě barev chybí značná část červené a vzniká tak studený modro-zelený nádech.



Obraz 65



Obraz 66

5.6. Shrnutí

Vizuální styl *Bridgertonu* taktéž skládá z "krémově" hladkého obrazu. Malá hloubka ostrosti je také stálým prvkem, avšak střídá se s ostrými celky. Podle rozhovoru s kameramanem Jeffrey Jurem stanovují, že hlavním elementem kinematografie bylo zachycení čirého a jasného obrazu, podobnému impresionistickým malbám. Měkké a rozptýlené světlo je přirozené a seriál také hojně využívá nasvícení high key. Barevná paleta se skládá z oranžové tóny, béžových a pastelových tonu které kontrastují s modrozelenými a šedivými prvky. Prostor, v němž se *Bridgerton* odehrává, je taktéž široký a hluboký. Kulisy se vyznačují čistotou a upraveností, kterou lze nejlépe spatřit na

površích, šatníku a vlasech postav (stejně jako u Stranger Things). Vizualní styl je poté doplněn technikou neviditelného střihu.

6. Vizuální styl seriálu *The Haunting of Bly Manor*

The Haunting of Bly Manor se váže k seriálu *The Haunting of Hill House*, ale v žádném případě není jeho pokračováním ani druhou sérií.²⁵⁴ Mezi tituly tedy také není žádný jednotný styl. Tituly spojuje jejich režisér a určitý formát hororového seriálu, který se váže na specifickou rodinu a dům.

6.1. Scénografie

Scénograf seriálu, uvedl, že seriál je "mnohem tlumenější, vzdušnější, a má i modernější styl." *The Haunting of Bly Manor* využívá *narativní prostor*, neboť hlavní lokace, samotné panství, je projevem událostí, které se postavám dějí z psychologického hlediska. Z vizuálního hlediska scénografie evokuje směs osmdesátých let (jejího časového období) a viktoriánské éry. Převážně tlumené barvy, dřevo, kůže a těžké látky jsou hlavním materiálem, který je v domě vidět. Scéna je plná a využívá celý svůj prostor, a přesto se zdá být prázdná. K této estetice přispívám opět tím, že je vše na pohled pečlivě uklizené a čisté.



Obraz 68



Obraz 67

²⁵⁴ The production designer of Netflix's 'The Haunting of Bly Manor' explains why he didn't make the house seem scary. *Insider* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.insider.com/production-designer-details-bly-manor-netflix-2020-10>



Obraz 70



Obraz 70

6.2. Osvětlení

Z hlediska osvětlení je nejvýraznější celkový vzhled rozptýleného světla a bokeh na rozostřených plamenech svíček. Měkký efekt je vytvořen filmovými technikami, avšak umocněn, jak zmínil Kniest, použitím LED světél a skutečných světél svíček.²⁵⁵ Zmiňuje, že LED světla mají v dnešní době měkčí vzhled a lze je regulovat mnohem přesněji řízeným způsobem, pokud jde o světlo svíčky, Kniest dodává, že práce s tak citlivou kamerou dává možnost použít méně světla pro "(moody)" vzhled a zároveň dosáhnout zřetelného obrazu. V rozhovoru pro Forbes Kniest poznamenává, že streamování a komprese dat (tedy práce s televizními formáty a s digitálem) umožňující sledovat tituly kdekoli, nevytváří nejlepší prostředí pro sledování, a tak se tomu musí přizpůsobit i osvětlení. Zmiňuje také, že on sám (a další tvůrci) chtějí tmavý a náladový obraz, ale producenti "*chtějí vidět své herce*."²⁵⁶

Při analýze světla jsem zjistila, že se celkově pohybuje na pomezí mezi lowkey a highkey, se zjevnými stíny a intenzivním světlem, nicméně vše je *měkké*. Což je patrné jak u přirozených, tak u černobílých epizod.

²⁵⁵ The Haunting of Bly Manor Cinematography (with James Kniest). *Go Creative Show* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://gocreativeshow.com/the-haunting-of-bly-manor-cinematography-with-james-kniest/>

²⁵⁶ Tamtéž.



Obraz 71



Obraz 72



Obraz 73

6.3. Prostor

Seriál se odehrává převážně na třech místech. Město s krátkými scénami z barů, kanceláří a ulic, exteriér sídla a prostor samotného domu. Rob Price (VFX supervizor) v rozhovoru pro Digital Trends poznamenává, že celý exteriér domu je vytvořen počítačem a interiéry jsou postaveny na zvukovém jevišti. Zvukové jeviště tak nabízí řadu možných úhlů pohledu a tvůrčí svobodu z hlediska architektury.²⁵⁷ V *Bly Manor* je interiér domu ukázán důkladně, prostřednictvím záběrů dlouhých chodeb, rozsáhlých místností a širokých záběrů na hlavní schodiště. Price také dodává, že vzhledem k rozsahu domu byla scéna rozprostřena na dvou zvukových scénách, v každém patře jedna.



Obraz 74

Záběry, ve kterých se objevují obě patra současně, se poté spojují v postprodukci. Patricio Farrell (produkční designér) uvedl pro Insider²⁵⁸, že ačkoli většina prvků v domě je skutečná, produkční tým se u dalších prvků na vnější fasádě sídla spoléhal na počítačovou grafiku. "Postavili jsme vchod do domu, pak jsme postavili nějaká okna a pak

²⁵⁷ Interview: The scary visual effects behind *The Haunting of Bly Manor* [online]. [cit. 2023-05-11].

Dostupné z: <https://www.digitaltrends.com/movies/haunting-of-bly-manor-visual-effects-vfx-interview-netflix-zoic-studios/>

²⁵⁸ The production designer of Netflix's 'The Haunting of Bly Manor' explains why he didn't make the house seem scary. *Insider* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.insider.com/production-designer-details-bly-manor-netflix-2020-10>

ještě jeden balkon, který je na pravém rohu domu," řekl Farrell o částech domu, které navrhli a postavili od nuly. Prostory domu jsou plně vybudovány na soundstage, což dává štábu opět mnohem větší tvůrčí svobodu, co se týče vybavení, které si mohou zvolit, a způsobu, jakým mohou na place pracovat.²⁵⁹ Prostor je opět hlubokým prostorem, jak je vidět díky dlouhým chodbám a objektům umístěným v záběru, které poukazují na hlubokou perspektivu.

6.4. Kamera

Bly Manor natáčeli dva kameramani, epizody jedna až pět natočil Maxime Alexander a epizody šest až devět James Kniest. Kniest se k důvodu této změny nevyjádřil, stejně jako se k němu nevyjádřil Alexander. Kniest se povětšinou držel "standardu" nastaveného Alexnaderem, přičemž přidal několik osobních prvků.²⁶⁰

6.4.1. Kamera jako technika

Kamera použitá na Bly Manor byla ARRI LF mini v kombinaci se signature prime objektivy ARRI. ARRI LF mini je aktuálně Netflixem schválená kamera, která je srovnatelná s ARRI LF, přičemž verze mini má menší snímač, a tím pádem "nižší" kvalitu obrazu (4,5k), avšak zároveň je cenově příznivější. Přičemž se stále jedná o kameru citlivou na nedostatek světla a s možností citlivosti ISO 3200, což je výhoda při natáčení přirozeně spoře osvětlených scén.²⁶¹

ARRI LF mini byla použita ve všech epizodách, včetně osmé epizody, která byla převážně černobílá. Pro dosažení tohoto vzhledu vyvinul Kniest specifickou tabulku LUT (look up table), která přebírá RAW záběry a mění jejich barvu, kontrast a sytost. LUT v podstatě

²⁵⁹ Tamtéž.

²⁶⁰ The Haunting of Bly Manor Cinematography (with James Kniest). *Go Creative Show* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://gocreativeshow.com/the-haunting-of-bly-manor-cinematography-with-james-kniest/>

²⁶¹ Tamtéž.

funguje jako filtr na kameře, ale jako softwarová verze. Jedná se o kód, který mění informace o snímku (kontrast, jas a barvy), nemůže však měnit žádné další informace o snímku, jako je ostrost, měkkost nebo zrnitost. Protože se v podstatě jedná o filtr, a nikoli o techniku kolorování, je celý obraz "pozměněn" stejným způsobem. LUT tedy není "baked in" vzhled, ale spíše "dočasný vzhled", který pomáhá se správným přístupem k osvětlení. Jelikož "baking in" je něco, co Netflix neschvaluje.

Co se týče objektivů, Kniest zmiňuje použití širokého objektivu pro "nastavení tónu a zobrazení prostoru" s použitím signature prime objektivů ARRI, které byly použity i v seriálu *Bridgerton*.

6.4.2. Obraz Kamery

Obraz vytvořený kombinací kamery a objektivů není jediným zdrojem prominentního vzhledu v *Bly Manor*. Kniest vysvětluje, že mlhavost a měkkost pořadu byla vytvořena "old school" filmovou technikou známou jako "rear netting." Jde v podstatě o vytvoření filtru z natažené sítě za pomoci převážně punčoch. Kniest vysvětluje, že různé značky vytvářejí různý vzhled, a navíc je výsledný obraz více ponechán náhodě a není tak snadno kontrolovatelný jako u skutečného filtru. Tímto způsobem může tvůrce "bake in" specifický vzhled, aniž by porušoval pravidla Netflixu. Vytvořený vzhled nelze odstranit a je tak "otiskem" kameramana.²⁶² Kniest vysvětlil, že v této technice pokračoval poté, co ji převzal po Alexandrovi. Pro porovnání, jak se tato technika projevuje na Netflixu a na jiném titulu než na Netflixu, porovnávám záběr z *Bly Manor* a z filmu *Atonement*, kde byla tato technika také použita, se specifickým druhem Diorových punčoch.

²⁶² The Haunting of Bly Manor Cinematography (with James Kniest). *Go Creative Show* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://gocreativeshow.com/the-haunting-of-bly-manor-cinematography-with-james-kniest/>



Obraz 76



Obraz 75, *Atonement*, (Joe Wright, 2007)

6.5. Střih

Styl střihu v *Bly Manor* lze až na výjimky považovat za neviditelný, když střih slouží estetické (a symbolické) podstatě. Výjimkou je rozplynutí (dissolve fade) v první epizodě, kdy Danny "překračuje" na panství Bly Manor. Vizualně toto rozplynutí vytváří jemný přechod z jednoho místa na druhé. Celkově je tedy střih neviditelný, s důrazem na oční linie postav, poněvadž se jedná o hororový žánr a vizuál postavy, která se někam dívá, dává divákovi vodítko, zda má očekávat něco děsivého.

Základy neviditelného střihu byly vysvětleny v předchozích titulech,²⁶³ a protože chci tuto práci udržet v bakalářské délce, budu odkazovat na střihový styl v obou předchozích titulech a jejich podobnosti se střihem v *Bly Manor*. Samotný střih se také zatím neosvědčil jako prvek vizuálního stylu, který by nesprávně největší množství relevantních informací.

²⁶³ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. Routledge, 2018. s. 222 ISBN 9781138743960.



Obraz 77

6.6. Barvy

Barevná paleta *Bly Manor* se skládá převážně z neutrální až teplé škály barev se zvýrazněním béžových a oranžových tónů pleti. Exteriérové záběry vykazují sytější vzhled, což je patrné z oblohy a travin.



Obraz 78

Tmavší paleta je patrná v nočních scénách s naprostou tmou, zde je obraz spíše studený, ale přesto zvýrazňuje pleť, aby vypadala zdravě a vynikla na tmavém celku. Barevná škála je tak omezená na teplé podtóny barev. Odstíny jako magenta či tyrkysová se v barevné škále neobjevují. Dále jsou také barvy podpořeny filtrem na kameře, který taktéž posouvá obraz do více teplých odstínů a jelikož manipuluje s tím, jak objektiv vnímá světlo, odráží se tento fakt i na barvách (jelikož barvy vnímáme pouze ve spojení se světlem).



Obraz 80



Obraz 81

6.7. Epizoda číslo 8

Další použití tmavé palety je názorně vidět v osmé epizodě, která je téměř celá černobílá. Kameraman filmu *Bly Manor* poznamenal, že pro tuto epizodu nepoužil žádné speciální odlišné techniky natáčení kromě více kontrolované hloubky ostrosti, kterou bylo možné během natáčení plynule měnit.

Scénografie a prostředí jsou stejné jako u ostatních epizod, protože se zaměřují výhradně na historii domu. Hlavními rozdíly, kromě zjevné černobílé, je osvětlení a menší hloubka ostrosti. Kniest poznamenal, že kamera je dostatečně citlivá na to, aby mohla natáčet pouze s jedinou pravou svíčkou jako zdrojem světla a získat uspokojivé osvětlení.

Regulovaná hloubka ostrosti umožnila posunout zaostření mezi postavami v záběru a zároveň zachovat stejnou celkovou jemnost a světlo.²⁶⁴



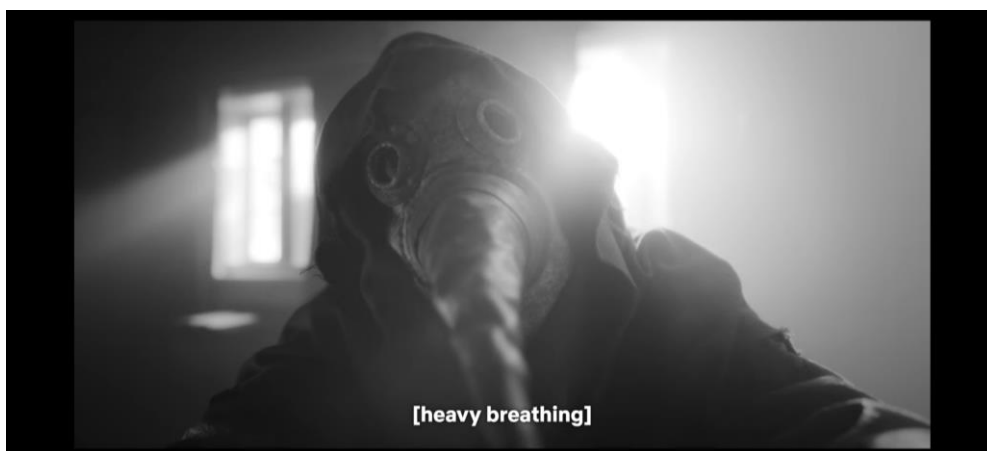
Obraz 82



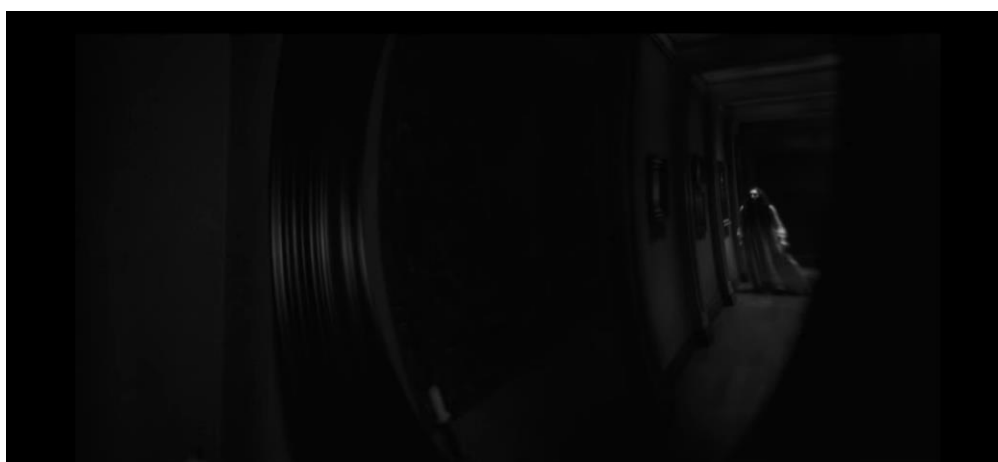
Obraz 83

²⁶⁴ The Haunting of Bly Manor Cinematography (with James Kniest). *Go Creative Show* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://gocreativeshow.com/the-haunting-of-bly-manor-cinematography-with-james-kniest/>

V epizodě se také objevil výrazný POV záběr, který pracuje s pojetím obrazu jako jedné z postav. A rovněž také více expresionistický styl obrazu.



Obraz 84



Obraz 85

6.8. Shrnutí

Vizuální styl seriálu *The Haunting of Bly Manor* je založen na tlumených barvách a evokuje směr osmdesátých let a viktoriánské éry. Scény jsou plné a využívají celý prostor, přesto se však zdají prázdné. Scénografie se zaměřuje na použití převážně tlumených barev, dřeva, kůže a těžkých látek. Estetika je pečlivě uklizená a čistá. Světlo se pohybuje mezi lowkey a highkey, s výraznými stíny a měkkým a plynulým osvětlením. Seriál se odehrává v různých prostředích, včetně města, exteriéru sídla a interiérů domu. Vizuální efekty a postprodukce přispívají k vytvoření mlhavosti a měkkosti pomocí filmové techniky nazvané "rear netting." Střih je převážně neviditelný, s důrazem na oční linie postav. Barevná paleta je omezená na teplé podtóny a tmavší tóny, s výjimkou nočních scén, které zvýrazňují pleť na studeném pozadí. Celkově se vizuální styl *Bly Manor* vyznačuje tlumeností, pečlivým provedením a zvláštním využitím světla a stínu.

7. Vizuální styl talk show *My Next Guest Needs No Introduction* with David Letterman

Butler uvádí, že režimy natáčení jednokamerovým a vícekamerovým způsobem se v průběhu let stále více prolínají a více se podobají jeden druhému.²⁶⁵ Režim jedné kamery může na place využívat několik kamer (jak jsem ilustrovala prostřednictvím *Bridgertonu*). Nebo tradiční studiový sitcom může při natáčení používat jedinou kameru, zde Butler odkazuje na *Sienfield*. Tento *hybridní způsob*²⁶⁶ produkce lze v talk show *My Next Guest* sledovat prostřednictvím dvou odlišných prvků. Zprv se seriál odehrává ve dvou prostředích, v interiéru a exteriéru. A zadruhé produkce využívá systém tří kamer, stejně jako ruční kameru a další kamery pro snímání diváků. *My Next Guest* je "nenarativní program", což znamená, že neobsahuje prakticky žádný scénář. Přesněji řečeno se jedná o formát, který neobsahuje žádnou *explicitní fikci*. Otázky moderátora jsou připraveny, stejně jako seznam témat, o kterých se nebude hovořit.

7.1. Scénografie

Butler hovoří o scénografii nenarativních pořadů a zmiňuje, jak způsob produkce rozhoduje o jejich prostředí. "*Všechny talk show (...) se opírají o kulisy postavené na televizních zvukových scénách. Primetime dramata a sitcomy s jednou kamerou se také natáčejí na studiových scénách, ale také hojně využívají natáčení v lokacích.*" V talk show *My Next Guest* jsou patrné oba způsoby produkce, a to nejen díky použití několika kamer a ručních kamery, ale také z rozmanitosti lokací, které jsou kombinací interiéru tak lokací. Interiérová část talk show (hlavní rozhovor) se odehrává na divadelním jevišti.

Divadelní scéna je navržena až téměř minimalisticky. Má pouze dvě křesla, jedno pro hosta a druhé pro moderátora. Není zde žádný stůl, který by je odděloval, a nejsou připraveny ani žádné další možnosti k sezení, které by umožnily usednout třetí osobě. Pozadí kulis je také prosté, neboť se jedná o prázdné divadelní jeviště. Pro ilustraci této

²⁶⁵ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. Routledge, 2018. s. 257-258 ISBN 9781138743960.

²⁶⁶ Tamtéž.

prázdnoty čerpám z materiálu ze samotného pořadu, kde Letterman prezentuje ukázkou svého starého rozhovoru se stejným hostem.

Opět musím upozornit na jistou "úhlednost a netknutost", která je patrná na spodním snímku. Kromě židlí, které jsou hladké s leštěným dřevem, zde není vidět žádný stůl ani jiné "rušivé" předměty. Na horním snímku je vidět více "rušivých prvků", mimo obraz New Yorku jsou na stolku vidět hrnky, mikrofon a papíry, kterých je málo, jsou však očividně používány a ohnuté.



Obraz 86



Obraz 87



Obraz 88

V pozdějších epizodách se scénografie talk show více “zaplňuje” ale stále se drží čistého minimalistického a symetrického vzhledu vzhledu. Stejně tak je i publikum v tradičnějším sklonu.

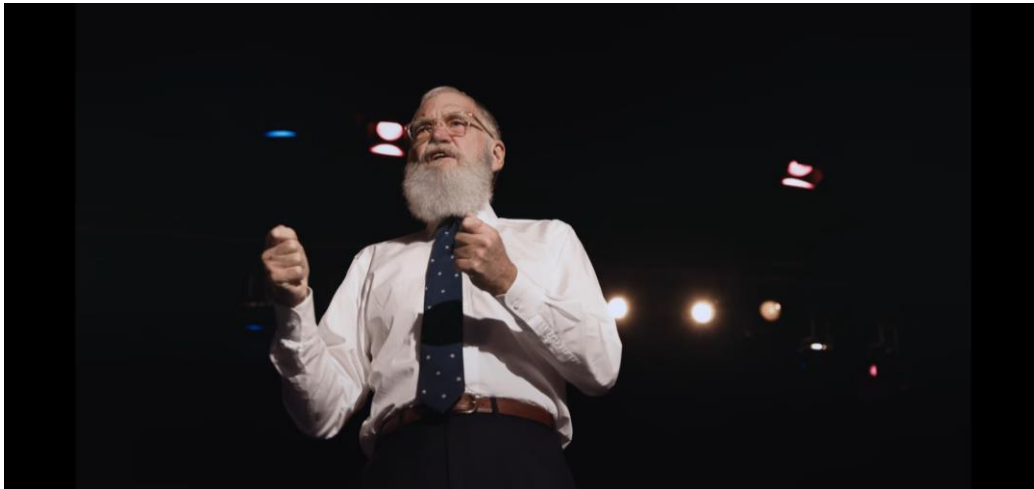
7.2. Osvětlení

V rozhovorech je osvětlení tvořeno scénickými světly, která jsou součástí divadla a jsou v některých záběrech viditelná. Butler zmiňuje high key osvětlení jako primární systém svícení u talk show z důvodu vícekamerového natáčení. Pokud snímá několik kamer současně, musí být osvětlení rovnoměrné, aby byly plně osvětleny různé úhly, které kamery snímají. Osvětlení v *My Next Guest* však není high key jsou vidět ostřejší světla, které se opět vrací ke skutečnosti, že pořad je natáčen v divadle a nikoliv v televizním studiu. Host a moderátor jsou hlavními nasvícenými “objekty” na scéně. Pozadí zůstává ve tmě. Publikum je částečně nasvícené skrz zmíněná světla avšak nejde o úmyslné nasvícení a vzniká tak určité “odtržení” od show.²⁶⁷

²⁶⁷ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.



Obraz 90



Obraz 89

7.3. Prostor

Talk show se odehrává ve dvou prostředích. Prvním je divadelní jeviště a druhým jsou exteriéry, které jsou relevantní pro daného hosta. Hlavní část pořadu se odehrává v divadle za účasti živého publika. Při popisu osvětlení pořadu jsem zaznamenala jisté odtržení od publika. Nejenže je publikum "ve tmě", což není tak neobvyklé, ale zejména je prostřednictvím širokých záběrů patrné, že publikum je situováno bez jakéhokoli náklonu k podiu, což je pro talk show neobvyklé.



Obraz 91

7.4. Kamera

Vzhledem k tomu, že Netflix vyžaduje, aby byl obsah natočen minimálně ve 4k, vztahuje se tento požadavek i na tituly talk show. Tradičně by rozlišení obrazu talk show dosahovalo maximálně Full HD kvality, protože natáčení v rozlišení 4k a vyšším vyžaduje specifitější kamery, což je tedy dražší, a talk show převážně nepatří mezi "drahé" žánry. Tento fakt zmiňuje Butler v kontextu spojení talk show a tříkamerového systému, který je levnější než "filmový" jednokamerový systém. My Next Guest však přesahuje rámec talk show, kterou Butler popisuje.

7.4.1. Kamera jako technika

Kamera použitá v 1. sérii My Next Guest není uvedena v žádných rozhovorech ani kameramanských pramenech. Existuje však rozhovor s Cameronem Barnett, který připravoval natáčení pro 2. sezónu, a z kontextu rozhovoru vyvozují, že určité informace z rozhovoru lze aplikovat na 1. sérii.²⁶⁸

²⁶⁸ 4 K Multi-Cam on Netflix's My Next Guest Needs No Introduction. *Abel Cine* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.abelcine.com/articles/blog-and-knowledge/client-profiles/4k-multi-cam-on-netflixs-my-next-guest-needs-no-introduction>

Barnett zmiňuje použití kamery Sony X-OCN ST (která je součástí řady Sony Venice, která je v současné době schválena společností Netflix) Barnett pokračuje ve svém argumentu pro Sony X-OCN ST takto: "*Pokračující snaha společnosti Netflix posunout hranice dodávek ve 4K znamenala, že jsme byli omezeni na výběr ze dvou kamer a kodeků.*" Důvodem omezeného výběru kamer je jednak to, že 1. sezóna seriálu je z roku 2018, což znamená, že seznam schválených kamer byl mnohem menší. A za druhé, dodává Barnett, že formát RAW (který Netflix vyžaduje) nebylo možné použít při snímání pomocí multi-cam kvůli množství pořízených dat.²⁶⁹

To vede k dalšímu bodu, a tím je použití více kamerového natáčení.

Netflix má svou vlastní sekci, jak postupovat při natáčení multicam, ale je teprve dva roky stará, což znamená, že se její požadavky nemusí vztahovat na pořad z roku 2018. Stojí však za zmínku, že Netflix uvádí tyto skutečnosti: "*Výroba z více kamer je tu od úsvitu profesionálního videozáznamu. I když je celkový pracovní postup dobře známý, existují určité nuance, kterých je třeba si být vědom, pokud produkuje více kamerové natáčení pro společnost NETFLIX.*" Tento fakt tedy poukazuje na odchýlení se od tradiční produkce talk show.

7.4.2. Obraz Kamery

Obrazy talk show se skládají až z osmi různých úhlů, přičemž některé kamery jsou statické (detailní záběr na hosta a moderátora, široký záběr na oba, široký záběr na pódium a publikum) a některé pohyblivé se záběry z pohledu přímo pod pódium nebo záběry ze "zákulisí". Celkově jsem však v divadelní části pořadu napočítala osm různých úhlů záběrů. Na základě pozorování záběrů jsem se ustálila na identifikaci, že záběry jsou pořizovány širokým objektivem, a to hlavně z toho důvodu, že celý obraz je ostrý. Pozadí je rozostřené pouze při záběrech zblízka.

²⁶⁹ 4 K Multi-Cam on Netflix's My Next Guest Needs No Introduction. *Abel Cine* [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.abelcine.com/articles/blog-and-knowledge/client-profiles/4k-multi-cam-on-netflixs-my-next-guest-needs-no-introduction>



Obraz 92

Co se týče exteriérových záběrů, celý segment je natočen z ruky, neboť se celý obraz třese a je těžké ho zřetelně sledovat.



Obraz 93



Obraz 94

V pořadu jsou také použity archivní záběry a neschválené kamerové záznamy, které se skládají z osobních videí moderátora a scén z jiných talk show. Tuto činnost Netflix schvaluje, jelikož uvádí, že 10 % pořadu může být vytvořeno z neschváleného materiálu.²⁷⁰



Obraz 96



Obraz 95

7.5. Střih

Střih je na talk show nápadný, což je další odchylka od tradiční formy talk show (a také v porovnání s předchozími tituly). Díky častému střídání záběrů lze střih označit za dynamický. Thomas Flight (autor video eseje) na tento fakt upozornil ve své esejí o střihu pořadu a označil jej za rušivý, budu-li parafrázovat Thomase, čím více se kinematografie stává neviditelnou, tím více se můžeme soustředit na komunikaci. V případě pořadu *My Next Guest* je forma stejně viditelná jako samotné sdělení. Flight také poukazuje na to, že střih nemá žádnou logiku ani vzorec, což je vidět na zdouhových záběrech na Lettermanovu tvář, když sedí a mlčí, a sotva přikývne, či dokonce na rámování, kdy záběr zůstává na středně detailním záběru příliš dlouho a zabírá záda hostitele, když host něco vysvětluje.

²⁷⁰ Cameras + Image Capture: Requirements and Best Practices. Netflix Partner Help Center [online]. [cit. 2023-04-05]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360000579527-Cameras-Image-Capture-Requirements-and-Best-Practices>

7.6. Barvy

Barevné schéma se přiklání k teplým barvám, světla a tón pleti hostů a moderátora se také přiklání k teplejším odstínům. Celkový "filtr" či vzhled viditelný v průběhu celého pořadu, ale hlavně v *divadelní* části, je ve upravený stylem posunutí černého bodu do "negativních čísel" vznikne tak lehce šedý filtr přes celý obraz, který zjemňuje černou barvu a jelikož je jí v My Next Guest hodně, je tento efekt více patrný.



Obraz 97

7.7. Shrnutí

Cameron se během příprav na natáčení druhé sezóny zmínil, že bylo nezbytné zachytit sezónu v "filmovém" stylu, jako tomu bylo v první sezóně. Je zřejmé, že styl seriálu My Next Guest si vypůjčuje z tradičnějších filmových přístupů, jako je kamera s vysokým rozlišením, proměnlivé záběry, dynamický střih a použití malé hloubky ostrosti.

8. Vizuální styl dokumentární série Earthstorm

8.1. Scénografie

Scénografie dokumentární série není natolik přímočará jako u "kontrolovaných" formátů, jako jsou tituly, které jsem analyzovala výše. Jelikož je scéna obvykle pod kontrolou třetí strany (pracovní prostor dotazované osoby) nebo s exteriéry, které mají být "zachyceny", nikoliv zcela manipulovány. Scénografie je tak převážně vybírána či pozměněna, ale nikoliv přímo vytvořena. U Earthstorm se části rozhovoru liší svým prostředím. Od lokací v exteriéru až po pracovny. Co však působí jako náhrada fyzické scénografie titulu, je vizualizace dat, která má nejen informační, ale i estetickou hodnotu. Jelikož jsem ve všech předchozích titulech zmiňovala určitý stupeň úhlednosti, vracím se k němu i zde, i když není tak patrný je stále přítomný.

Vzhledem k tomu, že je Earthstorm dokusérie spadá mezi nonfikční žánry, a scény série jsou reálnými lokacemi (místa, kde lidé v rozhovorech bydlí). Usuzuji tak, že zde nemá a Netflix či producenti vliv na estetiku míst, kde natáčejí a je "úhlednost a uhlazenost" podtrhnuta malou hloubkou ostrosti a čisté vizualizace.



Obraz 98



Obraz 99

8.2. Osvětlení

Osvětlení Earthstorm lze rozdělit do tří skupin. Kontrolované osvětlení, venkovní osvětlení a archivní osvětlení. Kontrolované osvětlení je ukázkou tříbodového systému osvětlení, přičemž výplňové světlo nemá takovou intenzitu.²⁷¹ Tvář zpovídané osoby je jasná, nemá žádnou plochost a stíny jsou mírné. Exteriérové osvětlení je podobné, avšak je částečně závislé na přirozeném denním osvětlení. Vytvořený vizuál je méně řízený. A poslední je archivní osvětlení, což je způsob, jakým jsou osvětleny předměty a osoby na archivních záběrech, a tudíž nikdo na scéně nemá možnost jej tvůrčím způsobem ovlivnit.

²⁷¹ BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. Routledge, 2018. s. 284 ISBN 9781138743960.

8.3. Prostor

Seriál využívá samotných lokací pro natáčení elementů přírody a také pro rozhovory. Nevyužívají se tedy žádné ateliéry, vše se odehrává přímo na místě.

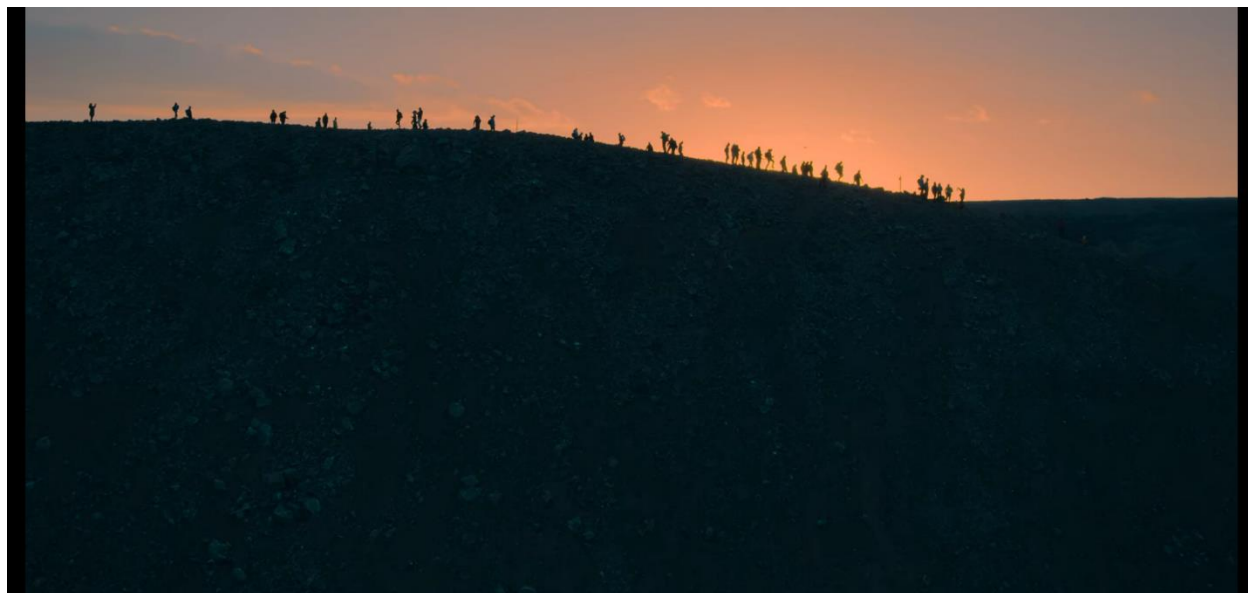
8.4. Kamera

Na natáčení doku série Earthstorm se podílelo šest kameramanů. Vzhledem k tomu, že údaje o jednotlivých kameramanech nemají žádné pevné zdroje, jelikož se údaje o jednotlivých kameramanech liší a neexistují žádné rozhovory s tvůrci, uvedu pouze jména, která poskytuje IMDb, jelikož se jedná o nejobsáhlejší seznam jmen. Daniel Hollis, Nicholas Kraus, Clemens Majunke, Andy Maser, Isaac Mead-Long, Stefan Wiesen.

8.4.1. Kamera jako technické vybavení

Natáčení seriálu Earthstorm, jak je patrné ze snímků a potvrzeno technickými specifikacemi, bylo natočeno standartní kamerou (single camera) a drony. Drony pořizovaly záběry aktivních sopek, blížících se tornád a celkově natáčely scenérie, které byly příliš nebezpečné nebo nemožné pro natáčení klasickým kamerovým štábem. Letecké záběry i záběry "na zemi" se plynule prolínají, aniž by se nějak zvlášť změnila kvalita obrazu. A jelikož pouze 10 % materiálu může být neschválených, lze s jistotou tvrdit, že kamera použitá pro záběry z dronu je buď na seznamu poskytnutém společností Netflix, nebo požadavky dodržuje. Pokud jde o objektivy, z uvedených záběrů jsem identifikovala, že byly zcela jistě použity teleobjektivy. Teleobjektiv přibližuje krajinu

a zachycuje ji ve větších detailech, vynechává "cestu k hoře" a zaměřuje se pouze na horu samotnou.



Obraz 100



Obraz 101

V části série s rozhovory, neboť je zachycena jak osoba, tak její okolí a poměr mezi zaostřenou osobou a rozostřeným pozadím je zjednodušeně řečeno "normální", pracuji

s tím, že byl použit objektiv "normální" délky. Pozoruhodná je i "práce s kamerou" na digitálních vizualizacích, které mají také malou hloubku ostrosti.

8.4.2. Obraz kamery

Série se skládá z archivních záběrů, scénických záběrů a rozhovorů. Archivní záběry jsou zobrazeny na černém pozadí, aby odpovídaly měřítku obrazu a nedocházelo k jeho natahování, které by jej dále zkreslovalo. Letecké a scénické záběry jsou plně zaostřené s velkou hloubkou ostrosti. Avšak u rozhovorů lze pozorovat malou hloubku ostrosti.



Obraz 102



Obraz 103



Obraz 104



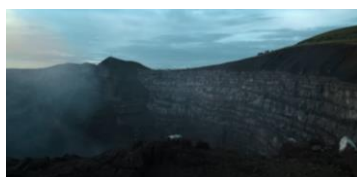
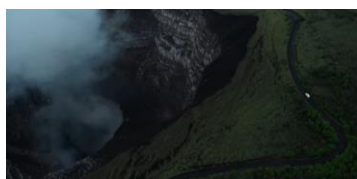
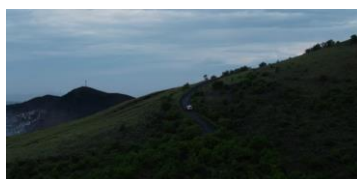
Obraz 105

8.5. Střih

Střih v Earthstorm také využívá kontinuální způsob střihu²⁷², přičemž kontinuita je prezentována prostřednictvím vyprávění (vypravěče nebo zpovídáných osob) ve spojení s tématem každé epizody.



Obraz 106



Obraz 107

²⁷² BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. Routledge, 2018. s. 370 ISBN 9781138743960.

Styl střihu je pomalý ve spojení s pomalým tempem vyprávění. Vizualně je zde patrná návaznost, o níž se Butler zmiňuje, a určitý vzorec. jednotlivé záběry se prostřednictvím textu "prolínají" do dalších. Pokud text hovoří o sopkách, obrazem jsou sopky. Když text zmiňuje "počátek civilizace", je přítomna montáž města s vyspělou technologií. Střih je tak sestaven následovně.

1. Sekvence s kontinuálním střihem a textem vypravěče
2. Rozhovor
3. sekvence 2 a text z rozhovoru (ve vztahu k vizuálu)
4. Rozhovor
5. sekvence a text z rozhovoru (ve vztahu k vizuálu)
6. Sekvence s kontinuálním střihem a textem vypravěče (text se přesouvá k jinému vizuálu)
7. Rozhovor (rozhovory ve vztahu k novému vizuálu)
8. Sekvence (zobrazuje text, o kterém se mluví, k vizuálu)

8.6. Barvy

Nejvýraznější změnou barev je kontrast mezi archivními a originálními záběry. Archivní záběry jsou samozřejmě méně kvalitní, ale také se více přiklání k šedivě neutrální, chladné barevné paletě. Původní záběry se však přiklání spíše k teplé barvě, dokonce i v převážně modrých záběrech lze teplé tóny pozorovat prostřednictvím mírného podtónu okolních objektů.



Obraz 108



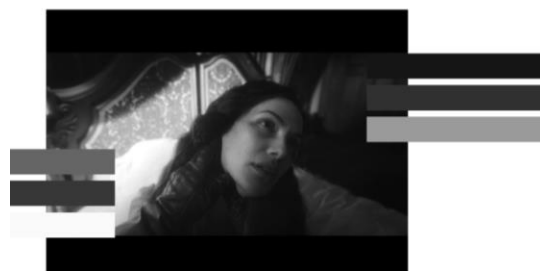
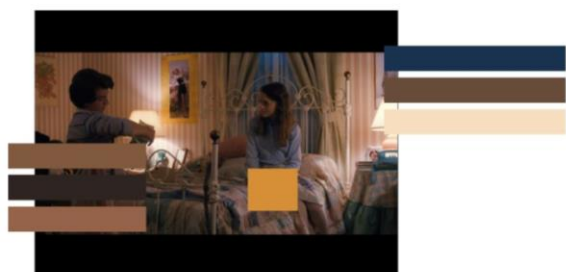
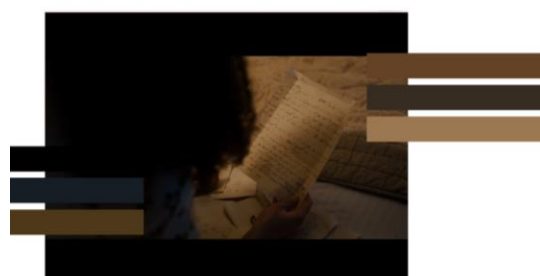
Obraz 109

8.7. Shrnutí

Jelikož se se jedná o dokusérii, můžeme k Earthstorm přistupovat jako k formátu, který je nejbliž realitě. Earthstorm nevyužívá expresivní stylizace jelikož text samotný je dostatečně poutavý a jakákoliv stylizace by šla proti ideji dokumentu. Earthstorm je primárně vystavěný na střihové skladbě, která spojuje text a vizuál. Stejně jako u předchozích titulů se však objevují aspekty teal&orange efektu, malé hloubky ostrosti (i na vizualizacích) a uhlazeného vzhledu.

9. Komparace

Pro porovnání titulů a nalezení vizuálních podobností jsem sestavila sérii obrazů, které spolu zdánlivě souvisejí prostřednictvím vizuální estetiky. Kategorie vizuální souvislosti jsou následující: Barevná škála, hloubka černé barvy (jak moc se barva přiklání k šedé), hloubka ostrosti obrazu (či jednoduše rozmazané pozadí), saturace, jas a úhlednost.



Obraz 110

Obraz 111



Obraz 112

Prezentované snímky obsahují šest nebo sedm pruhů, které zvýrazňují barevnou paletu na každém snímku. Snímky se sedmou barvou mají barvu "mimo paletu", která je na snímku dobře patrná. Tyto fotografie pocházejí ze souboru snímků, které jsem náhodně screenshotovala, a podařilo se mi sestavit soubor, který má stejné estetické vlastnosti. Ze snímků je patrné, že většina barev se přiklání k teplé barvě, a to i v plně modrém rámci. Na všech screenshotech je vidět převažující efekt teplého podtónu obličeje, hladkého vzhledu pozadí a úhledného prostoru.

Pro další ilustraci podobných prvků jsem pracovala s programem umělé inteligence pro generování obrázků z textového podnětu. Tato technika vychází z výpočetního formalismu, který představila W. Přistupuje k tématu, jak lze zkoumat a hodnotit umělecké dílo prostřednictvím machine learningu. Zjednodušeně řečeno, jak může počítač přečíst obraz a prostřednictvím formalistického přístupu přiřadit obrazu určité hodnoty. Navíc abychom mohli "něco popsat, musíme tomu nejprve porozumět", je výrok, který Butler používá pro přístup ke stylu. Pokud nevíme, o co se jedná, nemůžeme to popsat. A na základě tohoto poznatku jej také nemůžeme vytvořit. Autor také zmiňuje přístup reverzního inženýrství k pochopení "obrazu".

Takže abych dále prokázala existenci určitého unifikovaného vizuálního stylu mezi Netflix Originals, vložila jsem do programu AI následující podněty. Za druhé jsem vložila stejné pokyny při použití různých platforem. Níže uvedené obrázky patří k podnětům pod nimi.

Vytvoř screenshot z Netflix Original.



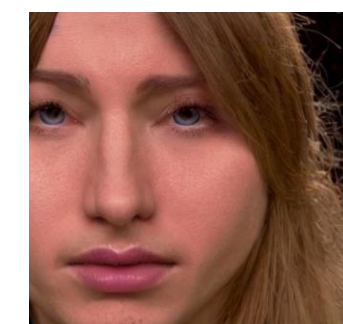
Obraz 113



Vytvoř screenshot z pořadu BBC.



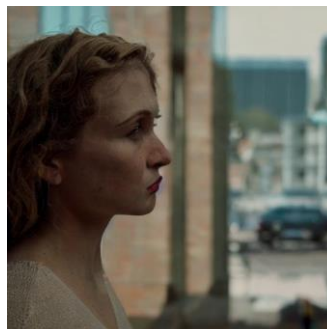
Obraz 114



Vytvoř screenshot z pořadu HBO.



Obraz 115



Vytvoř screenshot z pořadu Amazon Prime.



Obraz 116

Na AI generovaných obrazech je identifikovatelná podobnost u Netflix a HBO, což odkazuje na jejich rivalitu a na fakt, že Netflix měl HBO jako “inspirační materiál” po dlouhou dobu za cílem vytvořit kvalitní obsah. AI Netflix Originals se také vyznačují již zmíněnými teplými odstíny, malou hloubkou ostrosti a pokud NO srovnáme s BBC je pozorovatelná rovina úhlednosti.

Z předešlých analýz, teoretického a technického pozadí, komparace a doplnění o AI vizualizaci jsem vytvořila následující složky stylu, které se shodují napříč analyzovanými Netflix Originals.

10. Jednotný styl Netflix Originals

Jednotný styl se vyznačuje jasným ostrým obrazem, který střídá malou hloubku ostrosti s celoplošným zaostřením na velké celky. Barevná škála je pestrá, avšak vyhrazená oproti čirým studeným až neonovým barvám. Černý bod, což je intenzita černé barvy, která se při úpravě obrazu pohybuje v negativních a pozitivních číslech. Tento černý bod je posunutý do negativních čísel což vytváří matnou a lehce “zašedlou” černou barvu. Tento efekt se váže na nižší kontrast světel a stínů, avšak výraznou saturaci barev. Nejvýraznější elements stylu, který je pozorovatelný napříč všemi formáty je uhlazenost jak samotného obrazu, tak i scénografie. Prostředí působí čistým až netknutým dojmem.

Závěr

Cílem této bakalářské práce byla identifikace vizuálního stylu Netflix Originals napříč žánry a formáty. Pracovala jsem s výběrem pěti titulů (tří fikčních a tří nonfikčních). Před začátkem analýz jsem si stanovila hypotézy, které jsem skrz analýzu a reflexi zhodnotila. První hypotéza stanovala východisko, že doporučené typy kamer a používaných objektivů vytváří obdobný typ obrazu, čímž přispívají k vytvoření určité vizuální stylizace. Tento fakt jsem potvrdila skrz identifikaci vizuálního stylu a poznatky jsou dále podloženy rozhovory s kameramany, kde styl snímání kamer má obdobné estetické funkce (měkost, rozptýlná světla, vyhlazený až krémový vzhled). K obrazu kamery se pak dále pojí malá hloubka ostrosti, kterou jsem prokázala na všech formátech, a to i na snímcích jako je digitální vizualizace. Intenzita tohoto efektu však není jednotná a napříč formáty se lehce liší. Hypotézu o pohybu kamery se jsem vyvrátila, jelikož se kamera v každém titulu „chová“ jinak. V *My Next Guest* je kamera kombinací ruční a statické kamery a na druhou stranu ve *Stranger Things* se nejčastěji objevuje dolly shot. Teze ohledně světla a stínů a jejich předpokládané měkkosti bez ostrých linií jsem taktéž prokázala. Stejně jako vzhled kamery vychází má argumentace z identifikace stylu a podložení skrz rozhovory. Poslední byla určitá limitovaná barevná škála, která se opakuje v podobnosti vzhledu tónů pleti. Tato hypotéza se také prokázala, jelikož každý titul se vyznačuje určitou škálou barev která se přiklání k teplým odstínům. Během analýzy jsem také identifikovala další spojovací prvkem a to „netknutost.“ Všechny tituly se vyznačují určitou mírou úhlednosti. Nic není opravdu špinavé či rozcuhané. A pokud ano, tak se objekt částečně skrývá za rozostřením.

Abych celou analýzu podtrhla provedla jsem komparaci snímků obrazovky z každého titulu. Komparace prokázala, že tituly mají takové vizuální informace, aby na sebe mohli volně navazovat. Komparaci jsem poté přesunula ke strojovému učení a nechala vytvořit snímky obrazovek umělou inteligencí, která taktéž prokázala jednotný styl, který se vyznačuje úhledností, teplými podtóny a malou hloubkou ostrosti.

Jak jsem již uvedla v rozsáhlé metodologii, teoretickým rámcem této práce byl formalismus. A jako takový se formalismus soustředí na formu, ale také na odchýlení se od určité stanovené normy. Když jsem tuto analýzu začínala, měla jsem v úmyslu zaměřit

se výhradně na identifikaci forem, avšak během zpracovávání jednotlivých titulů se prvek deviace stal zřejmým. Netflix Originals mají nejen výše popsané stylistické vzorce, ale nesou v sobě i určitou míru deviace. Toto slovo používám konkrétně vzhledem k tomu, že Netflix nepřináší nijak unikátní či šokující díla, ale spíše vybočuje z tradičního způsobu tvorby a objevuje nový způsob, který spočívá především v tom, že kvalitní televizní formáty jsou snadnější na výrobu a "všední" formáty se stávají filmovějšími.

SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY

PRAMENY

1. Critical Studies in Television. 16. SAGE journals, 2021.
2. Lilyhammer [televizní seriál] Tvůrce: BJØRNSTAD Anne, SKODVIN Eilif. Norsko, USA. NRK, Netflix, 2012-2014.
3. Lucifer [televizní seriál] Námět: KAPINOS Tom, USA, Fox, Netflix, 2016-2021
4. Stranger Things [televizní seriál] Tvůrci: DUFFER Matt, DUFFER Ross. USA, Netflix, 2016-dosud.
5. Bridgerton [televizní seriál] Tvůrce: VAN DUSEN Chris, Předloha: QUINN Julia. USA, Netflix, 2020-dosud.
6. The Haunting of Bly Manor [televizní seriál] Tvůrce: FLANAGAN Mike, USA, Netflix, 2020.
7. Earthstorm [dokusérie] Režie: TIBBON Talya, LAMBERT Tim, MOCHIZUKI Fuyuko , MORGAN James, WILSON Ben. USA, Netflix, 2022.
8. My Next Guest Needs No Introduction with David Letterman [talk show] Režie: BONFIGLIO Michael, RITCHIE A. Mark, STEED Michael, USA, Netflix, 2018dosud.
9. Netflix: Partner Help Center [online]. 2023 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us>
10. Netflix Production Technology Resources [online]. 2023 [cit. 2023-03-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@cpodigitalbacklot>
11. Netflix Preferred Fulfillment Partners [online]. [cit. 2023-05-10]. Dostupné z: <https://npfp.netflixstudios.com/>
12. Stranger Thing Wiki. Fandom [online]. [cit. 2023-04-17]. Dostupné z: https://strangerthings.fandom.com/wiki/Stranger_Things_Wiki
13. Stranger Things (2016). Rotten Tomatoes [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: https://www.rottentomatoes.com/tv/stranger_things/so1

14. House of Cards. Shot on what [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z:
<https://shotonwhat.com/house-of-cards-2-2013>
15. DP Chat: Bridgerton Cinematographer Jeffrey Jur. Post Perspective [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://postperspective.com/dp-chat-bridgerton-cinematographer-jeffrey-jur>
16. Bridgerton” – Shot on VENICE – A Conversation with DP Jeffrey Jur. Sony Cine [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://sonycine.com/articles/-bridgerton----shot-on-venice---a-conversation-with-dp-jeffrey-jur-asc---part-2>
17. The production designer of Netflix's 'The Haunting of Bly Manor' explains why he didn't make the house seem scary. Insider [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z:
<https://www.insider.com/production-designer-details-bly-manor-netflix-2020-10>
18. The Haunting of Bly Manor Cinematography (with James Kniest). Go Creative Show [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://gocreativeshow.com/the-haunting-of-bly-manor-cinematography-with-james-kniest/>
19. Interview: The scary visual effects behind The Haunting of Bly Manor [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.digitaltrends.com/movies/haunting-of-bly-manor-visual-effects-vfx-interview-netflix-zoic-studios/>
20. The Haunting of Bly Manor Cinematography (with James Kniest). Go Creative Show [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://gocreativeshow.com/the-haunting-of-bly-manor-cinematography-with-james-kniest/>
21. 4 K Multi-Cam on Netflix's My Next Guest Needs No Introduction. Abel Cine [online]. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.abelcine.com/articles/blog-and-knowledge/client-profiles/4k-multi-cam-on-netflixs-my-next-guest-needs-no-introduction>

LITERATURA

1. BUTLER, Jeremy G. *Television Style*. New York: Routledge, 2009.
2. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Důležité filmové formy. In: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 9th edition. Praha: Akademie muzických umění, 2011, s. 86. ISBN 978-80-7331-217-6.
3. BUTLER, Jeremy G. *Television: visual storytelling and screen culture*. 5th edition. Routledge, 2018. ISBN 9781138743960.
4. ANDREW, J. Dudley. *The Major Film Theories: An Introduction*. Oxford University Press, 1976. ISBN 13 978-0-19-501991-9.
5. FEIKUSOVÁ, Klára. *Problematika diskurzu filmového stylu v televizi*. 2019, 97 s. Diplomové práce. Univerzita Palackého, Katedra divadelních a filmových studií. Vedoucí práce Jana Jedličková.
6. JENNER, Mareike. *Netflix and the Re-invention of Television*. Cambridge, UK: Palgrave Macmillan, 2018. ISBN 978-3-319-94315-2.
7. TYRON, Chuck. *TV Got Better: Netflix's Original Programming Strategies and Binge Viewing*. In: *Media Industries Journal* 2.2. msn.com: Fayetteville State University, 2015. ISSN 2373-9037.
8. BARKER, Cory a Myc WIATROWSKI, ed. *The Age of Netflix: Critical Essays on Streaming Media, Digital Delivery and Instant Access*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2017. ISBN 978-1-4766-3023-6.
9. ZANGWILL, Nick. *Feasible Aesthetic Formalism*. *Noûs*. 2002, 4(33), 612.
10. JENKINS, Henri. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006, s. 5-6. ISBN 13: 978-0-8147-4281-5.
11. WASIELEWSKI, Amanda. *Computational Formalism*. Massachusetts: Westchester
12. *Journal of Visual Culture*. SAGE Publications. ISSN 14704129.

13. MITCHELL, W.J.T. Showing seeing: a critique of visual culture. *Journal of Visual Culture*. SAGE Publications, 2002, 165-181.
14. CREEBER, Glen. *Small Screen Aesthetics: From TV to the internet*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2013
15. Quality TV: a US TV critic's perspective. In: MCCABE, Janet a Kim AKASS. *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. I.B. Tauris, 2007.
16. DAVIES, Lyell. Netflix and the Coalition for Open Internet. In: *The Netflix Effect. Technology and Entertainment in the 21st Century*. Bloomsbury Publishing, 2016,
17. SIM, Gerald. Netflix, New media and Neoliberalism. In: *The Netflix Effect. Technology and Entertainment in the 21st Century*. Bloomsbury Publishing, 2016
18. Netflix. *Netflix Originals: Features and Series Production and Post-Production Requirements v2.0*. Netflix, 2016.
19. FENNIS, Tim. How Do Netflix's Production Practices Allow for Complex Storytelling? An Analysis of House of Cards. University of Amsterdam, 2016. Diplomová práce. University of Amsterdam. Vedoucí práce Dr. S.M. Dasgupta.
20. AFILIPOAIE, Adelaida, Catalina IORDACHE a Tim RAATS. The 'Netflix Original' and what it means for the production of European television content. *Critical Studies in Television* [online]. 2021, 16(3), 305-325 [cit. 2023-04-15]. Dostupné z: doi:10.1177/17496020211023318
21. BORDWELL, David. You say "formalism" like it's a bad thing. *Observations on film art*: Kristin Thompson and David Bordwell [online]. October 23, 2022 [cit. 2023-04-24]. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/blog/2022/10/23/you-say-formalism-like-its-a-bad-thing/>
22. THE WAY MOVIES LOOK: THE SIGNIFICANCE OF STYLISTIC HISTORY. In: *On The History Of Film Style* [online]. 2nd edition. Madison, Wisconsin: Irvington Way Press, 2018, s. 4 [cit. 2023-04-25]. ISBN 13:9780983244035. Dostupné z: <http://www.davidbordwell.net/books/on-history-film-style-davidbordwell-180531.pdf>

23. ROBINSON, Jacob. The Four Types of Netflix Originals. Whats on Netflix [online]. 2018 [cit. 2023-01-23]. Dostupné z: <https://www.whats-on-netflix.com/news/the-four-types-of-netflix-originals/>
24. FITZER, Michael. What is a CODEC? Videomaker [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.videomaker.com/article/f6/14743-what-is-a-codec/>
25. What is a bit? TECH MONITOR [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://techmonitor.ai/what-is/what-is-a-bit>
26. MANSUROV, Nasim. Compressed vs Uncompressed vs Lossless Compressed RAW Options. Photographylife [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: Compressed vs Uncompressed vs Lossless Compressed RAW Options
27. GLADSTONE, Steven. *Things You Wanted to Know About Compression but Were Afraid to Ask. Bh photo video audio* [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.bhphotovideo.com/explora/video/tips-and-solutions/things-you-wanted-know-about-compression-were-afraid-ask>
28. BABCOCK, Adam. *Chroma Subsampling. RTINGS* [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.rtings.com/tv/learn/chroma-subsampling>
29. *What is bit depth? Tech-ease* [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://etc.usf.edu/techease/win/images/what-is-bit-depth/>
30. *What Is HDR? HDR vs. SDR Compared. View Sonic* [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.viewsonic.com/library/photography/what-is-hdr-hdr-vs-sdr/>
31. WARD, Caleb. *Everything you need to get started with video codecs. School Of Motion* [online]. [cit. 2023-04-18]. Dostupné z: <https://www.schoolofmotion.com/blog/video-codecs-motion-graphics-after-effects>
32. *Formalism. Tate* [online]. [cit. 2023-05-01]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/formalism>

33. *Marco Polo Cancelled by Netflix After \$200 Million Loss [online]*. Dostupné z: <https://www.comingsoon.net/tv/news/794641-marco-polo-cancelled-by-netflix-after-200-million-loss..>
34. *Bloodline Cancelled By Netflix, And There's More Bad News [online]*. 2016 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.cinemablend.com/television/1556080/bloodline-cancelled-by-netflix-and-theres-more-bad-news>
35. *Why Netflix Canceled Sense8 After Season 2 [online]*. Dostupné z: <https://www.cbr.com/why-netflix-canceled-sense8/>
36. *Netflix cancels House of Cards amid Kevin Spacey allegations [online]*. 2017 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/culture/2017/oct/31/netflix-ends-house-of-cards-amid-kevin-spacey-allegations>
37. *Why Netflix Canceled Sense8 After Season 2 [online]*. Dostupné z: <https://www.cbr.com/why-netflix-canceled-sense8/>
38. *Netflix cancels House of Cards amid Kevin Spacey allegations [online]*. 2017 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/culture/2017/oct/31/netflix-ends-house-of-cards-amid-kevin-spacey-allegations>
39. *Dolby Vision vs HDR10: What's the difference, and which one is better? Expert reviews [online]*. 2020 [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.expertreviews.co.uk/tvs-entertainment/1404660/dolby-vision-vs-hdr-10-whats-the-difference>
40. *Why the RED Camera was (and was not) a Disruptive Innovation. The End Run [online]*. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <http://endcrawl.com/blog/red-camera-was-not-disruptive-innovation/>
41. *Visit These 'Bridgerton' Locations IRL. Shondaland [online]*. [cit. 2023-05-11]. Dostupné z: <https://www.shondaland.com/live/travel-food/a39614728/visit-these-bridgerton-locations-irl/>
42. *Critical Studies in Television*. 16. SAGE journals, 2021.

OBRAZOVÉ MATERIÁLY

Obraz 1 Ilustrace barevnosti monitoru

Obraz 2 Ilustrace barevnosti monitoru

Obraz 3 Ilustrace barevnosti monitoru

Obraz 4 Ilustrace barevnosti monitoru

Obraz 5 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 6 Snímek obrazovky E.T.

Obraz 7 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 8 Snímek obrazovky Goonies

Obraz 9 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz ST Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 10 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 11 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 12 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 13 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 14 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 15 Snímek obrazovky Under the Skin

Obraz 16 Snímek obrazovky Under the Skin

Obraz 17 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 18 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 19 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 20 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 21 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 22 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 23 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 24 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 25 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 26 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 27 Snímek obrazovky Teen Wolf

Obraz 28 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 29 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 30 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 31 Sekvence snímků obrazovky Stranger Things

Obraz 32 Sekvence snímků obrazovky Stranger Things

Obraz 33 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 34 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 35 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 36 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 37 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 38 Snímek obrazovky – YouTube videa – Pán Prstenů

Obraz 39 Snímek obrazovky – YouTube videa – Pán Prstenů

Obraz 40 Snímek obrazovky – YouTube videa – Pán Prstenů

Obraz 41 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 42 Snímek obrazovky Stranger Things

Obraz 43 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 44 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 45 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 46 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 47 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 48 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 49 Obraz Olivia – Edmund Leighton

Obraz 50 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 51 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 52 Obraz Alain Chartier – Edmund Leighton

Obraz 53 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 54 Snímek ze zákulisí Bridgerton (Shondaland)

Obraz 55 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 56 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 57 Snímek obrazovky Anne with an E

Obraz 58 Snímek obrazovky Anne with an E

Obraz 59 Snímek Little Women, 2017

Obraz 60 Snímek Little Women, 2017

Obraz 61 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 62 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 63 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 64 Snímek obrazovky Bridgerton

Obraz 65 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 66 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 67 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 68 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 69 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 70 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 71 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 72 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 73 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 74 Snímek obrazovky Atonement

Obraz 75 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 76 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 77 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 78 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 79 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 80 Snímek obrazovky The Haunting of Bly Manor

Obraz 81 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction (archiv)

Obraz 82 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction

Obraz 83 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction

Obraz 84 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction

Obraz 85 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction

Obraz 86 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction

Obraz 87 Sekvence snímků obrazovky My Next Guest Needs No Introduction

Obraz 88 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction (exteriér)

Obraz 89 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction (extrerér)

Obraz 90 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction (archiv)

Obraz 91 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction (archiv)

Obraz 92 Snímek obrazovky My Next Guest Needs No Introduction

Obraz 93 Snímek obrazovky Earthstorm

Obraz 94 Snímek obrazovky Earthstorm

Obraz 95 Snímek obrazovky Earthstorm

Obraz 96 Snímek obrazovky Earthstorm

Obraz 97 Snímek obrazovky Earthstorm

Obraz 98 Snímek obrazovky Earthstorm

Obraz 99 Snímek obrazovky Earthstorm

Obraz 100 Snímek obrazovky Earthstorm (archiv)

Obraz 101 Sekvence snímků obrazovky Earthstorm

Obraz 102 Sekvence snímků obrazovky Earthstorm

Obraz 103 Snímek obrazovky Earthstorm

Obraz 104 Snímek obrazovky Earthstorm

Obraz 105 Série snímků s grafikou pro komparaci

Obraz 106 Série snímků s grafikou pro komparaci

Obraz 107 Série snímků s grafikou pro komparaci

Obraz 108 Vygenerované snímky Netflix Original umělou inteligencí

Obraz 109 Vygenerované snímky BBC umělou inteligencí

Obraz 110 Vygenerované snímky HBO umělou inteligencí

Obraz 111 Vygenerované snímky Amazon Prime umělou inteligencí

NÁZEV

Vizuální styl Netflix Originals

AUTOR

Pavλίna Burešová

KATEDRA

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUCÍ PRÁCE

Jana Jedličková

KLÍČOVÁ SLOVA

Netflix Original, vizuální styl, forma,

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zaměřuje na identifikaci vizuálního stylu vybraných titulů Netflix Originals a vytvoření kompaktního souboru znaků a postupů, které se opakují napříč těmito tituly. Cílem je analyzovat a identifikovat společné prvky, které přispívají k vizuální stylizaci těchto děl. Práce neomezuje svůj výzkum na konkrétní žánr ani formát. A pracuje s pěti tituly.

Práce se zabývá několika hypotézami ohledně vizuálního stylu Netflix Originals. První hypotéza tvrdí, že použití konkrétních kamer a objektivů přispívá k vytvoření určité vizuální stylizace. Tyto specifické technické požadavky poskytují "čistý obraz" a hladký vzhled. Druhá hypotéza se zaměřuje na hloubku ostrosti a postprodukční rozostření, které vytvářejí určitý typ rozostření za postavami se stejnou intenzitou ve všech titulech. Třetí hypotéza se týká pohybu kamery, který je nenápadný a nepoutá na sebe přílišnou pozornost. Čtvrtá hypotéza se věnuje světlu a stínu, které jsou měkké a bez ostrých linií. Poslední hypotéza se zabývá barevnou škálou a opakujícími se podobnostmi ve vzhledu tónů pleti.

Práce začíná reflexí na vývoj Netflix Originals a jejich přístupu k originální tvorbě v průběhu let. Zvláštní důraz je kladen na vliv titulu Stranger Things na produkční postup. Následuje analýza vizuálního stylu pěti vybraných titulů, která slouží k potvrzení či vyvrácení uvedených hypotéz. A celá analýza je zakončena komparací titulů a generací obrazů pomocí umělé inteligence.

TITLE

Visual style of Netflix Originals

AUTHOR

Pavλίna Burešová

DEPARTMENT

Department of Theater and Film Studies

SUPERVISOR

Mgr. et Mgr. Jana JEDLIČKOVÁ, Ph.D.

KEYWORDS

Netflix Original, visual style, form,

Abstract

This thesis focuses on identifying the visual style of selected Netflix Originals titles and creating a compact set of features and practices that recur across these titles. The aim is to analyse and identify the common elements that contribute to the visual stylisation of these works. The thesis does not limit its research to a specific genre or format. And it works with five titles.

The thesis addresses several hypotheses regarding the visual style of Netflix Originals. The first hypothesis argues that the use of particular cameras and lenses contributes to a particular visual stylization. These specific technical requirements provide a "clean image" and a smooth appearance. The second hypothesis focuses on depth of field and post-production blur, which create a certain type of blur behind the characters with the same intensity in all titles. The third hypothesis concerns camera movement that is unobtrusive and does not draw too much attention to itself. The fourth hypothesis deals with light and shadow, which are soft and without sharp lines. The last hypothesis deals with the colour scale and the recurring similarities in the appearance of skin tones.

The thesis begins with a reflection on the evolution of Netflix Originals and their approach to original creation over the years. Particular emphasis is placed on the influence of the Stranger Things title on the production process. This is followed by an analysis of the visual style of five selected titles, which serves to confirm or refute the hypotheses presented. And the whole analysis is concluded by comparing the titles and images generated by artificial intelligence.