



**CESTY  
KE SCÉNÁŘI VI  
JOURNEYS  
TO THE SCRIPT VI**

**BENJAMIN  
HARRIS**



**DNA  
TELEVIZNÍCH  
SERIÁLŮ**

**THE DNA  
OF TELEVISION  
SERIES**



Kreativní  
Evropa  
**MEDIA**

Kancelář Kreativní Evropa | MEDIA

**MIDPOINT**

**serial  
eyes**



OBSAH / CONTENT

PŘEDMLUVA

02

FOREWORD

03

DNA TELEVIZNÍCH SERIÁLŮ

04

SERIAL EYES

13

MIDPOINT

14

PROGRAM KREATIVNÍ EVROPA

15

THE DNA OF TELEVISION SERIES

16

SERIAL EYES

25

MIDPOINT

26

CREATIVE EUROPE

27

## **Vážení přátelé,**

po delší přestávce se k Vám dostává již šestý díl přednášek o scenáristice, které kancelář Kreativní Evropa vydává pod názvem Cesty ke scénáři.

Cesty ke scénáři vydáváme už od roku 2006 - začaly vznikat jako vedlejší produkt masterclassů a seminářů, které naše kancelář pořádala společně s různými vzdělávacími programy pro filmové profesionály, a postupně se z nich stal jeden z našich tradičních projektů.

Dosavadní publikace byly zaměřeny především na scenáristiku filmovou. Tentokrát jsme se rozhodli zaměřit se na televizi, konkrétně na seriálovou tvorbu. Snažíme se tak respektovat trend, kdy televize nabízí kvalitní příběhy s vysokou produkční hodnotou, které stejně jako film mají tu moc diváka hluboce zasáhnout a zprostředkovat mu emoce, i identifikaci s postavami.

Publikaci jsme opět připravili ve spolupráci se vzdělávacími programy MIDPOINT a Serial Eyes . Oba tyto vzdělávací programy jsou spolufinancovány programem Kreativní Evropa – MEDIA a nabízejí filmovým profesionálům kvalitní vzdělávání v oblasti televizní i filmové tvorby. Serial Eyes je vůbec prvním evropským programem zaměřeným na práci ve writers' room.

Text Benjamina Harrise, vedoucího vzdělávacího programu Serial Eyes, se zabývá různými formáty televizních seriálů, jako je antologie, minisérie, kontinuální seriál, jejich hlavními charakteristikami i scenáristickými postupy, které jsou pro ně typické. I přes současný boom hrané seriálové tvorby nenajdeme zatím ani u nás, ani v zahraničí příliš teoretických úvah na toto téma, jsem proto ráda, že můžeme jeden z těchto textů přinést našim profesionálům. Doufám, že i tak přispějeme k další kvalitní tvorbě a/nebo její reflexi.

**Daniela Staníková**

Kancelář Kreativní Evropa – MEDIA

Praha, 6. dubna 2017

**Dear Friends,**

After a long pause, the Creative Europe Desk comes to you with the sixth session of lectures on scriptwriting published under the title Journeys to the Script.

We have been publishing the Journeys to the Script since 2006. It originated as a by-product of masterclasses and seminars held by the Creative Europe Desk together with a range of training programmes for film professionals. Gradually, it has become one of our traditional projects.

The existing publications have focused primarily on the scriptwriting for film. This time we decided to focus on scriptwriting for television, in particular on the series production. We pursue the trend of TV offering high-quality stories with a high production value which have, likewise the films, a profound impact bringing about both emotions and identification with the characters.

As in the past, we have again prepared the publication in cooperation with the training programmes MIDPOINT and Serial Eyes. Both of these training programmes are co-financed by the Creative Europe – MEDIA programme and offer film professionals high-quality education in the field of television and film production. Serial Eyes is the very first European programme oriented towards the work in the writers' room.

The text by Benjamin Harris, Head of Programme for Serial Eyes, deals with various formats of television series, such as anthology, mini-series and continuing series, their chief characteristics and quintessential scriptwriting procedures. In spite of the current boom of fiction series, theoretical analyses of this phenomenon are quite rare both in the Czech Republic and abroad; therefore, I am pleased that we can provide one of these papers to our professionals. I hope we will contribute to a further improvement of scripts and/or reflection on them.

**Daniela Staníková**

Creative Europe Desk – MEDIA

Prague, 6 April 2017

## DNA televizních seriálů: Zmapování kontinuálních seriálů, antologií a minisérií

BENJAMIN HARRIS

### Jednání první: Umění Big Macu

V mnoha zemích po celém světě zažíváme vzestup narativních hraných televizních seriálů, netýká se to jen jejich počtu, ale i kvality. Seriály jako *Perníkový táta* (*Breaking Bad*, AMC, 2008–2013),<sup>1</sup> *Hra o trůny* (*Game of Thrones*, HBO, 2011 – současnost), *Zločin* (*Forbrydelsen/The Killing*, DR, 2007–2012) a *Most* (*Bron/The Bridge*, SVT/DR, 2011 – současnost) a mnohé další potěšily jak kritiky, tak publikum a získaly množství fanoušků i za hranicemi zemí, kde vznikly. Uznávané vzdělávací instituce a tradiční bašty uměleckých filmových studií, jako je pražská FAMU, berlínská DFFB a pařížská La Fémis, připravily kurzy „psaní pro televizi“. Při vší pozornosti, která se tomuto tématu věnuje, může tedy následující otázka vyznít poněkud vykonstruovaně: Co je vlastně podstatou dramatického televizního seriálu?

Nicméně právě tato otázka mě napadla, když jsem byl požádán, abych přednášel o rozdílech mezi kontinuálními seriály, minisériemi a seriálovými antologiemi na setkání scenáristů organizovaném FAMU v rámci programu MIDPOINT TV Launch v listopadu 2016. Znal jsem dramaturgickou práci na kontinuálních seriálech, jako je např. *Perníkový táta*. Neměl jsem však ponětí, jak zobecnit dramaturgickou strukturu minisérií, natož antologií. Na toto téma jsem toho mnoho nenašel ani v knihách pojednávajících o televizní dramatické tvorbě, které jsem prostudoval. U kontinuálního seriálu, jak už název naznačuje, se očekává, že bude běžet po velmi dlouhou dobu. Dějové linie a postavy se objevují po několik sezón. Oproti tomu u minisérií se děj na konci sezóny uzavře. Dramatická zápleтка se vyřeší a postavy odjíždějí do západu slunce. Antologie jako např. *American Horror Story* (FX, 2011 – současnost) také skončí. Dokonce někdy na konci sezóny nechají zabít hlavní postavy, takže zcela jasně nezůstane žádný prostor pro to, aby dějové linie pokračovaly. Ale pak se seriál zase vrátí – jako zombie v seriálu *American Horror Story*. Jak pak tedy můžeme hovořit o *seriálu* jako sjednocujícím pojmu?

Franšíza ztělesňuje jednu zásadu, která se dá vztáhnout také na televizní seriály, a tou je konzistentnost. Každý díl televizního seriálu musí obsahovat určité prvky, které ho charakterizují jako rovnocennou součást velkého celku.

William Rabkin vysvětluje specifčnost televizních seriálů přirovnáním k fastfoodovým restauracím.<sup>2</sup> V americkém televizním odvětví není Rabkinovo srovnání ojedinělé. Televize jako umění je založena na podobnosti s jedním z nejkomerčnějších typů podnikání: systému franšízy. Je to proto, že franšíza ztělesňuje jednu zásadu, která se dá vztáhnout také na televizní seriály, a tou je konzistentnost. Každý díl televizního seriálu musí obsahovat určité prvky, které ho charakterizují jako rovnocennou součást velkého celku. Rabkin se ovšem věnuje pouze dramaturgii, já tvrdím, že televizní franšíza musí být rozpoznatelná ve třech kategoriích: stylu vyprávění příběhu, stylu produkce a pozici na trhu.

Tato stať je prvním pokusem o zformulování teorie tvorby televizních seriálů, která se může hodit mladým scenáristům a producentům. Omezují se na dramatické seriály, jejichž díly trvají přibližně hodinu, nebudu pojednávat o komediích s třicetiminutovými epizodami, ty vyžadují zvláštní rozbor. Budu se zabývat seriály ze Spojených států, protože ty znám nejlépe. Vychází to i z původního záměru master class určené mladým scenáristům z Evropy, jejichž *lingua franca* byly v zásadě americké dramatické seriály. Doufám však, že tento článek osloví i širší publikum milovníků dramatické televizní tvorby, ať už se jedná o tvůrce nebo diváky.

### Jednání druhé: Formát kontinuálních seriálů

Co má společného McDonald a seriál *Perníkový táta*? Každá restaurace řetězce McDonald vykazuje stejné rysy jako jiné restaurace této franšizy. Nabízí stejná jídla, např. Big Mac a Chicken McNuggets, má stejný barevný design interiéru, stejného trochu děšivého klauna, který hlídá dětský koutek, a stejné zlaté oblouky zářící na bezměsíčné obloze. Televizní franšiza obsahuje všechny prvky, díky kterým je jeden díl součástí specifického seriálu. Když začneme u stylu vyprávění příběhu, můžeme určit prvky, které televizní scenáristé velmi dobře znají: žánr, prostředí, téma, zápletky a postavy. Kontinuální seriály můžeme obecně rozdělit do dvou skupin: procedurální seriály a seriály na pokračování. Procedurální seriály obvykle týden co týden zobrazují základní postavy v epizodických příbězích s uzavřeným koncem, většinou se jedná o vyšetřovatele, právníky nebo lékaře. V televizním oboru se tento formát často nazývá případ týdne („case-of-the-week“). Oblíbeným prostředím procedurálních seriálů tedy bývají pracoviště, kde k takovým případům dochází: policejní okrsky (*Kriminálka Las Vegas – CSI*, CBS, 2000 – 2015), nemocnice (*Chirurgové – Grey’s Anatomy*, ABC, 2005 – současnost) a advokátní kanceláře (*Dobrá manželka – The Good Wife*, CBS, 2009 – 2016).

Seriály na pokračování se věnují společenské struktuře určité komunity, procedurální se spíše věnují morálnímu a etickému řádu ve společnosti jako takové. Cílem procedurálních seriálů je vždy obnovit řád: vyřešení případu znamená obnovení rovnováhy celého systému.

Na druhé straně seriály na pokračování charakterizují serializované dějové linie s otevřeným koncem, které přesahují několik dílů, někdy i několik sezón. Příkladem může být *Hra o trůny*, *Domek z karet* (*House of Cards*, Netflix, 2013 – současnost) a *Prolhané krásky* (*Pretty Little Liars*, ABC Family, 2010 – 2017). Většina seriálů tohoto typu využívá k oživení děje jednotlivých dílů tzv. problém týdne („problem-of-the-week“). Tento problém je však relevantní jen do té míry, do jaké má vliv na vztahy mezi postavami. Tyto seriály zkoumají společenskou strukturu určité komunity. Struktura příběhu je utvářena podle dynamiky vztahů. To lze vyjádřit velmi přímočaře jako „kdo má moc nad kým“, jako je tomu v krutých bitvách mezi válčícími stranami ve *Hře o trůny* nebo v podlých politických machinacích v *Domku z karet*. Nebo to lze vyjádřit spíše pomocí emocí jako „kdo koho miluje“, jako je tomu v rodinné soap opeře *To jsme my* (*This is Us*, NBC, 2016 – současnost).

Konkrétní případ týdne nebo problém týdne sice může řídit děj určitého dílu, ale jestli se ve scénáři tento konkrétní případ skutečně objeví, záleží na hlavním tématu seriálu. Téma si klade hluboko zakořeněné morální otázky o světě, ve kterém žijeme, a funguje jako argument, o kterém se znovu a znovu každý týden v jednotlivých dílech diskutuje. Každý procedurální případ nabízí novou variaci argumentu a nutí hlavní postavy, aby v této nekonečné debatě zaujaly (často protikladné) postoje. Seriály na pokračování se věnují společenské struktuře určité komunity, procedurální se spíše věnují morálnímu a etickému řádu ve společnosti jako takové. Cílem procedurálních seriálů je vždy obnovit řád: vyřešení případu znamená obnovení rovnováhy celého systému. Jedná se ovšem o Pyrrhovo vítězství, protože po další přestávce na reklamu bude následovat další vražda.

Sezónní formát kontinuálních seriálů má otevřený konec. Některé dějové linie se sice na konci sezóny uzavřou, ale ústřední dramatická zápletky, která je hnací silou seriálu, zůstává nevyřešená. Ústřední dramatickou zápletkou je narativní otázka položená v pilotním díle, která spustí dění v seriálu. V seriálu *Ztraceni* (*Lost*, ABC, 2004 – 2010) je položena narativní otázka: Zachrání se přeživší cestující, kteří uvízli na ostrově? Pokud lze tuto zápletku vyřešit v rámci jedné sezóny, hovoříme o struktuře minisérie (nebo antologie). Pokud však zůstává zápletky neřešitelná, jedná se o kontinuální seriál. Tvůrci seriálu *Ztraceni* se potýkali s problémem, jak zajistit, aby byl pobyt přeživších na ostrově zajímavý pro diváky. Postavení tábora a čekání na loď, která je zachrání, by nemohlo pořadu zajistit každý týden tak velkou sledovanost. Proto vytvořili hnací motor příběhu jako zdroj nového materiálu v jednotlivých týdnech tak, že komunitu přeživších rozdělili na dvě soupeřící skupiny a nechali je, aby spolu bojovali (a také s dalšími tajemnými obyvateli ostrova).

Obecně rozlišujeme tři typy ústřední dramatické zápletky: zápletku založenou na prostředí, na postavách a na námětu.

V případě zápletky založené na prostředí je zdrojem napětí speciální prostředí, ve kterém se seriál odehrává. Není žádným překvapením, že zápletky většiny procedurálních seriálů jsou založené právě na prostředí. V těchto seriálech většinou účinkuje skupina postav a každá z nich představuje určitý typ odpovědi na případ týdne. Jejich rozdílné osobnosti mohou způsobit spory mezi postavami. Avšak tyto spory jsou většinou podružné oproti zápletce, která se rozvine jako reakce na případ týdne, a mají pouze dokreslit tematické okruhy seriálu.

Oproti tomu seriály založené na postavách upřednostňují konflikty mezi postavami. Hlavní zápletku seriálu utvářejí nesourodé osobnosti hlavních postav a jejich protichůdné cíle. Každá postava musí mít velice specifické vnější i vnitřní cíle (touhy a potřeby), které nelze skloubit s cíli ostatních postav. Někdy se může ta nekontroverznější zápletky odehrávat uvnitř psychiky jedné postavy: *Dexter* (Showtime, 2006 – 2013) představuje kompulzivního sériového vraha v rozporu s vlastními instinkty.

Z *Dextera* však nedělá kontinuální seriál konflikt mezi Dr. Jekyllm a panem Hydem v jeho osobnosti, ale to, že je tento konflikt ve své podstatě neřešitelný. V kontinuálních seriálech může mít hlavní postava silnou emoční potřebu, která ji neustále k něčemu nutí a která nebude nikdy plně uspokojena. Postava je ve stavu trvalé nespokojenosti, protože uspokojení by znamenalo uzavření – a tedy konec seriálu. Oproti tomu v hraném filmu s klasickou strukturou jde hlavní postava po tzv. oblouku postavy, cestě sebepoznání, která jí umožňuje něco se o sobě naučit, uvědomit si chybu a napravit ji. To neznamená, že by se postavy v televizním seriálu nic nenaučily nebo ničeho nedosáhly. Alicia Florricková v *Dobré manželce* získá v průběhu seriálu sebevědomí a zkušenosti jako právnička. Ale kvůli loajalitě vůči proradnému manželovi a touze po lásce neustále dělá chyby.

Samozřejmě existují i strhující hybridy, které vyžívají zápletku založenou jak na prostředí, tak na postavách. *Skandál* (Scandal) zasazuje skupinu nesourodých postav, které bojují o moc a vztahy, do vysoce konfliktního prostředí (Washington a Bílý dům). V některých seriálech dějové linie založené na postavách dočasně převáží nad důležitostí zápletky založené na prostředí. Například v seriálu *Chirurgové* jsou mnohé dějové linie založené na postavách upřednostněny před lékařskými případy.

Seriál se zápletkou založenou na námětu představuje scénář „co by bylo, kdyby“ a postavy uvádí do mimořádné situace, která jim změní život, spíše než aby se odehrával v konkrétním prostředí. Nejvýraznějším příkladem jsou *Ztraceni* a po nějakou dobu následovaly podobné seriály, byť s krátkou životností, které měly specifické sci-fi nebo fantasy prostředí: *Jericho* (CBS, 2006 – 2008), *Za rozbřesku* (Day Break, CBS, 2006 – a 2007), *Vzpomínka na budoucnost* (Flashforward, ABC, 2009 – 2010), *Událost* (The Event, NBC, 2010 – 2011), *Revoluce* (Revolution, NBC, 2012 – 2014). Postavy typicky zažijí v pilotním dílu nějakou velkolepou nečekanou událost a následkům musejí čelit po zbytek seriálu. Z události se často vyklubou konspirace, což nastartuje thriller, kdy hlavní postavy hledají odpovědi na otázky. Seriály založené na námětové zápletce zažívají v poslední době comeback, protože televizní stanice hledají chytlavá témata, která by zazářila ve všednodenní šedi. Některé okázalé scénáře typu „co by bylo, kdyby“ stále ještě mohou hrát na strunu konspiračních teorií jako např. *Quantico* (ABC, 2015 – současnost), *Odstřelovač* (Shooter, USA, 2016 – současnost) nebo *Designated Survivor* (ABC, 2016 – současnost). Ale někdy se i v seriálech se silným námětem rozehrávají zápletky založené na postavách v rámci komunity a nepřátelského prostředí, jako např. v seriálu *Živí mrtví* (The Walking Dead, AMC, 2010 – současnost).

V kontinuálních seriálech může mít hlavní postava silnou emoční potřebu, která ji neustále k něčemu nutí a která nebude nikdy plně uspokojena. Postava je ve stavu trvalé nespokojenosti, protože uspokojení by znamenalo uzavření – a tedy konec seriálu.

Poslední novinkou v oblasti seriálů založených na námětové zápletce jsou adaptace komiksů, kdy se neobvyklé postavy dostávají do běžného (nebo téměř běžného) světa. Jedná se mimo jiné o seriály *Arrow* (The CW, 2012 – současnost), *Blesk* (The Flash, The CW, 2014 – současnost), *Jessica Jones* (Netflix, 2015 – současnost) a *Vlčí mládě* (Teen Wolf, MTV, 2011 – současnost). Prostor, ve kterých se odehrávají příběhy těchto tzv. žánrových seriálů, se řídí zvláštními pravidly stanovenými na základě konvencí toho kterého žánru. Procedurální prvek se většinou objevuje jako nadpřirozený „padouch týdne“ (baddie-of-the-week), který zpochybní „pravidla světa“, a hrdina seriálu se musí pokusit o jejich obnovení. Sezónní příběh a příběhové oblouky postav většinou vedou k odhalování nových vrstev mytologie: hrdina objeví původ své moci nebo nové tajemství světa příběhu. Tento objev obvykle vede k novému zpochybňování stávajícího řádu.



Po tomto shrnutí technik vyprávění příběhu bychom se nyní měli podívat na to, jak jsou prvky příběhu zobrazeny na obrazovce. Produkční styl zahrnuje obsazení rolí, návrh scény a kostýmů, styl kamery, střih a hudbu. Postavy hrají herci, kteří jsou poté často se seriálem úzce spojováni. Například Larry Hagman byl tak propojen s postavou J.R. Ewinga v seriálu *Dallas* (CBS, 1978 – 1991), že se v obnovené verzi (TNT, 2012 – 2014) vrátil jako jedna z vedlejších postav (a tím vlastně ukradl slávu mladším hvězdám).

V *Dallasu* se samozřejmě také objevuje typické prostředí a scéna, a to ranč Southfork. Stejně typické je také prostředí Bílého domu v seriálu *Západní křídlo* (*The West Wing*, NBC, 1999 – 2006), vytvořené v ateliéru. Podobně k jedinečnému charakteru franšíz, jako je *Kriminálka New York* (*CSI: New York*, CBS, 2004 – 2013) a *Kriminálka Miami* (*CSI: Miami*, CBS, 2002 – 2012), přispívá prostředí těchto měst.

Tyto seriály se také vyznačují specifickým stylem kamery. Modrošedé tóny v *Kriminálce New York*, žlutooranžové v *Kriminálce Miami* – barevná schémata v každé franšíze jsou tak typická, že už z barvy obrazu poznáme, jaký seriál sledujeme.

Již od dob, kdy seriál *Miami Vice* (NBC, 1984 – 1990), původně prezentovaný jako „MTV Cops“, přinesl rychlé prostřihy, se střih stal stylistickým prostředkem, který záměrně stanovuje určité tempo vyprávění příběhu té které franšízy. A co se týče hudby, stačí se podívat na úvodní titulky remaku *Hawai 5-0* (*Hawaii Five-0*, CBS, 2010 – současnost), abychom pochopili, jak důležitou úlohu hraje v televizní franšíze hudba, především snadno rozpoznatelná úvodní píseň.

Tyto pořady se také vyznačují specifickým stylem kamery. Modrošedé tóny v *Kriminálce New York*, žlutooranžové v *Kriminálce Miami* – barevná schémata v každé franšíze jsou tak typická, že už z barvy obrazu poznáme, jaký seriál sledujeme.

Velice důležitým prostředkem k identifikaci seriálu a jeho „značky“ jsou také úvodní titulky. V seriálu *Zákon a pořádek* (*Law & Order*, NBC, 1990 – 2010) se na černé obrazovce objeví název seriálu v typickém grafickém provedení a mužský hlas mimo obraz uvozuje narativní zápletku: v každém dílu se objevuje nový zločin, většinou založený na aktuálních novinových titulcích, a je vyprávěn ze dvou úhlů pohledu, policejního vyšetřování a žaloby u soudu. Ze seriálu *Zákon a pořádek* vzniklo mnoho odnoží, kdy se tato koncepce dostala do jiných prostředí: *Zákon a pořádek: Útvar pro zvláštní oběti* (*L&O: Special Victims Unit*, NBC, 1999 – současnost), *Zákon a pořádek: Zločinné úmysly* (*L&O: Criminal Intent*, NBC, 2001 – 2011), *Zákon a pořádek: Porota* (*L&O: Trial by Jury*, NBC, 2005 – 2006), *Zákon a pořádek: Los Angeles* (*L&O: LA*, NBC 2010 – 2011). Ve všech franšízách seriálu *Zákon a pořádek* je úvodní sekvence téměř stejná, hlas mimo obraz vždy patří stejnému herci, a vytváří tak pocit jednoty. V těchto franšízách se také objevují stejné postavy a prostředí, které vytvářejí sdílený prostor příběhu.

Konečně, správně zvolená pozice na trhu umožňuje televiznímu seriálu být viděn diváky. To zahrnuje plánování programu na určité stanici, tzn. čas vysílání a marketing. Tyto prvky rozšiřují pojetí franšízy i mimo samotný televizní text a vytvářejí rozpoznávací faktor ve světě televizního diváka. Dokonce bych řekl, že tyto prvky dělají z franšízy soudržný a konzistentní celek v kolektivním vědomí diváků, kritiků a televizních profesionálů. V lineárním pojetí televize se seriály tradičně vysílají jednou týdně. Určený čas vysílání vytváří u pravidelného diváka zvyk. Diváci ve Spojených státech si zvykli sledovat seriály *Chirurgové* (ABC, 2005 – současnost) a *Skandál* (ABC, 2012 – současnost) ve čtvrtek večer, nejlépe se sklenkou červeného vína. Předplacené VoD služby jako Netflix a Amazon Prime nyní umožňují divákům sledovat seriály kdykoli. Mnohé televizní stanice následují jejich příklad a zpřístupňují své seriály prostřednictvím webových stránek a aplikací. Důsledkem toho se v nelineárním světě zvyky a očekávání diváků mění. Jak dalece tyto nové zvyky ovlivní naše chápání televizních seriálů, může být předmětem dalšího zkoumání.

Od konce 90. let 20. století propaguje televizní kanál HBO své seriály na billboardech na veřejných místech. V těchto kampaních se většinou objevuje typická grafická podoba každého titulu, což je strategie známá z marketingu filmů. Například *Hra o trůny* (HBO, 2011 – současnost) má natolik typickou grafickou podobu, že se u propagace 2. řady na některých billboardech už ani neobjevil název. Použití sloganu „Válka přichází“ v typické grafice *Hry o trůny* bylo dostačující, aby upozornilo fanoušky na datum nadcházející premiéry.<sup>3</sup>

Kromě billboardové kampaně stanice HBO každému novému seriálu pravidelně dělá jeho vlastní vizuální „obchodní značku“. Tento typ vizuálního brandingů umožňuje přetvořit televizní franšízu ve značku jako takovou a rozšířit její dopad i do dalších oblastí, např. na spotřebitelské výrobky. V této oblasti byla velmi agresivní *Hra o trůny*, kdy se nabízela široká škála licencovaných výrobků od plastových hraček, společenských her a videoher, až po módní doplňky, parfémy, pivo a exkurze pro turisty.<sup>4</sup>

Tak daleko od původního textu se odváží jen málo televizních franšíz. To je pravděpodobně dobrá zpráva pro většinu televizních scenáristů, protože původním motivem pro zvolení tohoto povolání jistě nebyla touha psát postavy tak, aby se podle nich mohly vyrábět plastové hračky. Ale příklad *Hry o trůny* je poučný v tom, jak diváci konkrétní televizní seriál rozpoznají a mohou se s ním identifikovat na různých platformách.

### Jednání třetí: Formát minisérie

Na rozdíl od kontinuálního seriálu, který neustále rozšiřuje svět svého příběhu a může přidávat nové dějové linie, které nebudou nikdy uzavřeny, se minisérie drží pevně uvnitř hranic svého světa. Jako příklad z poslední doby poslouží *Vojna a mír* (*War and Peace*, BBC, 2016), *Noční recepční* (*The Night Manager*, BBC, 2016), *Kennedyové* (*The Kennedys*, History, 2011) nebo původní *Domek z karet* (*House of Cards*, BBC, 1995). Shodou náhod jsou tyto příklady adaptacemi románů nebo významných biografii. Tímto způsobem určuje zdrojový materiál narativní hranice adaptovaného materiálu. Neexistuje žádné pokračování *Vojny a míru*, které by odůvodnilo pokračování seriálu v další sezóně. Taková omezení se však zmírňují, pokud adaptace od začátku nakládá s materiálem předlohy volněji. Americká adaptace seriálu *Domek z karet* (*House of Cards*, Netflix, 2013 – současnost) nejenže přesunula dějiště z Westminsteru do Washingtonu, ale také výrazně rozšířila svět příběhu, čímž seriál v podstatě proměnila v kontinuální seriál.

Minisérie se řídí zásadou „oblouku příběhu“ spíše než „hnacího motoru příběhu“. Oblouk příběhu má začátek, střed a konec. Na narativní otázku, která je položena na začátku, se na konci dostane definitivní odpověď. Každá dějová linie dospěje k závěru, každá (narativní) otázka bude zodpovězena. S touto představou definitivního konce se minisérie nejvíce blíží dramaturgii hraného filmu. Hlavní postavy, které začínaly s jasnou citovou potřebou, dojdou na konci své cesty jejího naplnění. Morální, případně společenský řád je obnoven. V seriálu *Noční recepční* se bývalý hotelový recepční Jonathan Pine infiltruje do těsné blízkosti obchodníka se zbraněmi Richarda Ropera, aby pomstil vraždu své přítelkyně. Příběh nastává jednoduchou narativní otázkou: Dostane Pine Ropera a pomstí se mu? Celý děj se točí kolem této osy, protože Pine a Roper hrají až do poslední epizody, kdy je Roper zatčen, komplikovanou hru na kočku a myš. Poslední obraz ukazuje spokojeného Pina, zcela ve středu obrazu, jak stojí před tmyž hotelem, kde jeho cesta začala. Příběh se vrátil na začátek.

Minisérie se řídí zásadou „oblouku příběhu“ spíše než „hnacího motoru příběhu“.

Na narativní otázku, která je položena na začátku, se na konci dostane definitivní odpověď. S touto představou definitivního konce se minisérie nejvíce blíží dramaturgii hraného filmu.

Přesto se minisérie od filmů liší šíří a rozsahem svého vyprávění. Film se obvykle točí kolem jediného protagonisty, prostřednictvím něhož publikum zažije příběh a jehož citová potřeba v sobě nese hlavní témata filmu. Klasická struktura celovečerního filmu o třech jednáních upřednostňuje aristotelskou jednotu místa, času a děje. Oproti tomu minisérie často zobrazuje děj v mnohem větším rozsahu, který umožňuje rozklenout vyprávění přes větší zeměpisné vzdálenosti a časová období. Ústřední dramatická zápletka se může rozehrát mezi více dějovými liniemi s větším počtem protagonistů. Ve *Vojně a míru* sledujeme příběh Pierra Bezuchova, jeho přítele Andreje Bolkonského a ženy, kterou oba milují, Nataši Rostovové. Přesto po velkou část seriálu všichni tři přátelé žijí odděleně životy, bojují ve válce, vstupují do manželství, rozvádějí se a souží se pro sebe navzájem. Jejich příběh je protkáno příběhy jejich rodinných příslušníků a přátel. Pierre a Nataša se dají dohromady až v poslední epizodě, kdy se po téměř deseti letech války mohou konečně usadit a žít v klidu a míru uprostřed své širší rodiny. Ani jedna postava není stejná jako předtím, jejich zkušenosti je hluboce změnilly. Na konci se příběh uzavírá tím, že jejich citové potřeby jsou uspokojeny. Příběh končí. Jak by se vůbec mohl vrátit v další sezóně?

### Jednání čtvrté: Formát antologie

Formát antologie je téměř stejně starý jako televize sama. Seriál *Kraft Television Theatre* (NBC, 1947–1958) se skládal z hodinových dílů s uzavřeným koncem realizovaných jako divadelní představení v televizním studiu. Jediné pojítko, které se týden co týden objevovalo v jednotlivých epizodách, bylo jméno sponzora v názvu seriálu. Nicméně většina lidí bude lépe znát seriály *The Twilight Zone* (CBS, 1959–1964) a *Příběhy Alfreda Hitchcocka* (*Alfred Hitchcock Presents*, CBS, 1955–60, 1962–64; NBC, 1960–62, 1964–65). Podobně jako v případě *Kraft Television Theatre* byla každotýdenní epizoda samostatnou produkcí bez opakujících se postav či dějových linií. Pocit kontinuity dodal žánr (drama, thriller a mysteria v případě *Příběhů Alfreda Hitchcocka* a sci-fi, fantasy a horor v případě *The Twilight Zone*), ale i v rámci těchto žánrů existovaly různé variace tónu a stylu. Mnohem důležitější byl pocit „autorského hlasu“, který dodali hostitelé (a výkonní producenti) obou seriálů, tedy Alfred Hitchcock a Rod Serling. Zejména Hitchcockovy jízlivé úvody stejně jako úvodní sekvence s kresbou Alfreda Hitchcocka zanechaly nesmazatelnou stopu v populární kultuře.

Ryan Murphy, showrunner seriálu *American Horror Story* uvedl, že „každá sezóna je do značné míry svým vlastním příběhem, který má vlastní začátek, střed a konec“, ale „všechny mají prolínající se mytologii.“ A tak se navzdory struktuře miniseriálu jednotlivé řady odvíjejí v rámci stejného příběhu.

Koncept antologie zaznamenal v posledních letech výrazné oživení se třemi seriály: *American Horror Story* (FX, 2011 – současnost), *Temný případ* (*True Detective*, HBO, 2014–2015) a *Fargo* (FX, 2014 – současnost). Nicméně na rozdíl od svých předchůdců tyto tři seriály mají děj na pokračování a opakující se postavy, které se objevují po celou sezónu. Proto by nemělo být překvapením, že si antologie přivlastňuje dramaturgii minisérie. Najdeme zde několik sezónních příběhových oblouků se zápletkami, které jsou založené buď na námětu, nebo na prostředí, a několik protagonistů procházejících příslušným vývojem postavy (i když někteří z nich skončí mrtví). Ale jak může seriál pokračovat, když se hlavní zápletky na konci každé sezóny rozuzlí?

Seriál musí vzbuzovat dojem konzistentnosti, čehož dosahuje uplatněním celého rejstříku konceptu franšizy. Zaprvé, co se týče stylu vyprávění, moderní seriálová antologie se inspirovala klasickou antologií a klade důraz na žánr. Všechny tři franšizy jsou vysoce stylizované, zároveň však žánrové konvence využívají charakteristickým způsobem. *American Horror Story* využívá gotický horor, ale obohacuje ho o provokativní, sexuálně podbarvené situace a obrazy; *Fargo* spoléhá na absurdní rozpor explicitně zobrazeného násilí v mafiánském stylu ve zdánlivě neškodném prostředí maloměsta a *Temný případ* dává ve stylu noir prostor životem unaveným detektivům, na které dopadají stíny minulosti. Děj se však odehrává v louisianských mokřinách, nikoli v džungli velkoměsta. Ve druhé sezóně však kupodivu tento seriál přemístil děj do běžnějšího terénu tohoto žánru, a to džungle velkoměsta v jižní Kalifornii. Nahradil strukturu týmu dvou protikladných detektivů třemi hlavními postavami a úplně se vzdal rozvíjení příběhu ve více časových osách. Návrat žánru ke konvenčnějšímu formátu byl možná důvodem, proč někteří kritici zhodnotili druhou řadu jako „fádnější“ než první.<sup>5</sup>

Zadruhé, skutečnost, že dějová linie skončí, neznamená, že mezi jednotlivými řadami nemůže být jiné narativní propojení. Ryan Murphy, showrunner seriálu *American Horror Story* uvedl, že „každá sezóna je do značné míry svým vlastním příběhem, který má vlastní začátek, střed a konec“, ale „všechny mají prolínající se mytologii.“<sup>6</sup> A tak se navzdory struktuře minisérie jednotlivé řady odvíjejí v rámci stejného světa příběhu. To vedlo některé pozorovatele ke spekulacím ohledně možných propojení zápletek a témat, a to zejména mezi různými postavami představovanými stále týmiž herci.<sup>7</sup> Podobně *Fargo* buduje mytologii kolem města Fargo a jeho okolí jako prostředí pro „opravdový zločin“ (což je samozřejmě míněno ironicky). Showrunner Noah Hawley poznamenává: „Líbí se mi představa, že někde existuje velká kniha vázaná v kůži, která je historií opravdového zločinu na Středozápadě a film byl čtvrtou kapitolou, první řada seriálu devátou kapitolou a [druhá řada] je druhou kapitolou... Líbí se mi prostě představa, že tyto věci jsou nějakým způsobem propojeny, ať už lineárně, doslova nebo tematicky.“<sup>8</sup>

Hawleyho poznámky nevyznívají tak jednoznačně jako Murphyho slova. Může to být tím, že na to, aby svoji vizi rozvinul, měl méně času a méně sezón. Tyto výroky však rovněž odkazují na další lekci odvozenou z klasické antologie: výrazný autorský hlas. Americká televize již tradičně přisuzuje showrunnerovi výsadní postavení. Proto se ve filmovém i populárním tisku *Fargo* výrazně ztotožňuje s Noahem Hawleym (navzdory silnému spojení původního filmu s bratry Coenovými), *American Horror Story* s Ryanem Murphym a Bradem Falchukem<sup>9</sup> a *Temný případ* se spisovatelem a scenáristou Nicem Pizzolattem.<sup>10</sup> Tito autoři o seriálech dávají veřejné rozhovory a hovoří o nich na panelových diskusích. Časté vystupování Ryana Murphyho v tisku vedlo dokonce jednoho blogera k tomu, že ho poměrně drze nazval „velkou drbnou“, protože údajně obvolává časopisy, aby „propíraly jeho vlastní vymyšlené postavy.“<sup>11</sup>

Zasahování do veřejného diskursu nejenže staví showrunnera do pozice autora, ale také mu umožňuje formovat veřejný obraz seriálu. Prostřednictvím takového budování značky může showrunner ovlivňovat dojmy diváků ze seriálu a prezentovat jej jako jedno konzistentní umělecké dílo. Showrunner jako *auteur* v očích veřejnosti tak může spojit a ztělesnit všechny tři kategorie franšizy: je hlavním vypravěčem, producentem i prodejcem, vše v jednom.

Showrunner pochopitelně není jedinou osobou účastnící se produkce. Nejviditelnější jsou samozřejmě herci. Všechny tři seriálové antologie získaly známá jména. Kratší doba natáčení formátu minisérie umožnila franšizám získat filmové hvězdy, které by se jinak televiznímu seriálu neupsaly, jako byli Matthew McConaughey a Woody Harrelson pro první sezónu *Temného případu*. Ani jeden z nich se však ve druhé řadě nevrátil. A tak se proces obsazování filmových hvězd srovnatelné úrovně stal součástí propagační kampaně televizní stanice HBO.<sup>12</sup>

Oproti tomu *American Horror Story* využil „repertoárové“ obsazení herců známých jmen, kteří byli obsazeni do různých rolí v různých sezónách. Při srovnání seriálu s horory Falchuk uznává vznik citového pouta, které si publikum vytváří k televizním hrdinům: „Na konci to vyžaduje trochu soucitu, protože se do těch hrdinů zamilujete jinak, než je tomu v případě filmu. Chcete-li všechny ve filmu s výjimkou jedné osoby nechat zabit, možná vám to projde, ale pokud chcete vytvořit hororový televizní seriál, máte vůči jeho postavám poněkud jinou odpovědnost, protože publikum k nim má jiný druh náklonnosti.“<sup>13</sup> Sledování postavy po dobu téměř 13 hodin, které divák stráví u televize, dává vzniknout hlubšímu poutu diváka k hrdinům. Je to emocionální investice do postavy, na níž obvykle staví kontinuální seriál. Jestliže je tedy hrdina zabit, znovu obsazení stejného herce do nové role umožňuje franšíze zachovat si divákovy sympatie. Přenos hercovy emocionální „značky“ z jedné role do druhé je trik stejně starý jako systém filmových hvězd. Jeho využití v rámci jedné franšizy je však novinkou.

Vizuální styl je dalším prvkem pro udržení konzistence franšizy. Režiséři mohou být z televizních seriálů odvoláni, ale vedoucí oddělení kamery, filmové výpravy, kostýmů a maskérny obvykle zůstávají. Tuto praxi vidíme u seriálu *American Horror Story* a *Fargo*. Oproti tomu *Temný případ* zachoval stejného režiséra po celou první řadu, ale osm epizod druhé řady pak natáčelo šest různých režisérů. Jediní vedoucí oddělení, kteří zůstali zachováni po obě řady, byl vedoucí oddělení filmové výpravy a hudby. V důsledku toho je celkový vizuální vzhled seriálu v rámci jednotlivých řad méně konzistentní.

Jestliže je tedy hrdina zabit, znovu obsazení stejného herce do nové role umožňuje franšíze zachovat si divákovy sympatie. Přenos hercovy emocionální „značky“ z jedné role do druhé je trik stejně starý jako systém filmových hvězd. Jeho využití v rámci jedné franšizy je však novinkou.

Vizuální branding každé franšizy vytváří pocit kontinuity napříč jednotlivými řadami. Zejména úvodní sekvence v *American Horror Story* a *Temném případě* vytváří dojem vizuální a hudební konzistence napříč celou franšizou, přestože používané obrazy se sezónu od sezóny mění. *Temný případ* používá odlišné, i když podobně temné bluesové písně, které vybral hudební producent T-Bone Burnett, a překryvy siluet herců s obrazy dějiště. *American Horror Story* využívá po celou dobu stejnou píseň a hlavně stejnou grafiku titulků.

Výrazná grafika seriálu *American Horror Story* se dokonce používá pro propagační účely, čímž rozšiřuje franšizu až do oblasti marketingu. Ve druhé až páté řadě se na billboardech objevoval název seriálu a podtituly dané řady – *Asylum*, *Freak Show*, *Coven* a *Hotel* – s vysoce stylizovanými, znepokojujícími obrazy vztahujícími se k danému prostředí. Nicméně pro zatím poslední, šestou řadu, vytvořila stanice FX na základě inspirace kampaněmi televizní stanice HBO billboardy s pouhými třemi písmeny, AHS, s typickou grafikou a záhadnými znaky „?“ doplněnými o vysoce stylizované obrazy vlkodlaků, strašidelných tvorů a znetvořených panenek.<sup>14</sup> Marketingová kampaň počítala s tím, že divák je s franšizou a formátem antologie obeznámen, a naznačovala odtajnění podtitulu řady až při vysílání. Avšak i náhodní kolemjdoucí v rámci losangeleského mediálního trhu, kteří seriál nikdy neviděli, byli schopni billboardy zařadit jako součást dané sekvence.

Na Halloween roku 2016 zábavní parky Universal Studios v Hollywoodu a Orlando otevřely expozici tematicky věnovanou seriálu *American Horror Story*. Bludiště zahrnovala dekorace a témata z řad *Murder House*, *Freak Show* a *Hotel*.<sup>15</sup> V tomto případě se franšíza rozpadá do konkrétních, ikonických postav z jednotlivých epizod, jako je klaun Twisty či Rubber Man, ale také do hlavních grafických motivů z marketingových materiálů. Prvky příběhu i marketingové prvky zde existují vedle sebe a vyprávějí příběh již ne na obrazovce, ale jako interaktivní zážitek. Díky tomuto „rozšíření značky“ se franšíza setkává se svými fanoušky „tváří v tvář“ a přináší specifické prvky příběhu do fyzického prostoru diváků. Tento přístup umožňuje zasáhnout nejen diváky, ale i ty, kteří seriál nikdy neviděli.

Vizuální styl je dalším prvkem pro udržení konzistence franšízy. Režiséři mohou být z televizních seriálů odvoláni, ale vedoucí oddělení kamery, filmové výpravy, kostýmů a maskérny obvykle zůstávají.

### **Závěrem: Diváci**

Komerční aspekty franšízy by neměly odvádět naši pozornost od toho, abychom ocenili naprosto jedinečnou uměleckou formu televize. Televizní seriál je třeba chápat jako systém samostatných prvků příběhu, produkce a marketingu, které společně tvoří konzistentní celek. Tato studie začala jako formální analýza a srovnání seriálových formátů. Na úrovni dramaturgie se objevily dva klíčové koncepty: oblouk příběhu a hnací motor příběhu. Oblouk příběhu popisuje příběh, který má začátek, střed a konec. Je to příběh týkající se zápletky, která vzniká, rozvíjí se a propuká, načež následuje řešení a pocit naplnění. Hnací motor příběhu na druhou stranu vytváří nekonečnou zásobu příběhů, které doopravdy nikdy nekončí, protože hnací motor příběhu sám o sobě poukazuje na konflikt, který je ze své podstaty neřešitelný. Hnací motor příběhu udržuje kontinuální seriál neustále v běhu, kdežto minisérie je založená na oblouku příběhu. Antologie pak vezme oblouk příběhu a znásobí jej. Přetvoří tím oblouk příběhu do jiného hnacího motoru příběhu? Nad tím je třeba se zamyslet.

I když existují jasné rozdíly mezi všemi třemi seriálovými formáty v oblasti dramaturgie, všechny tři používají velmi podobné strategie týkající se produkce a marketingu. V rámci jedné franšízy většinou existuje konzistentnost ve stylu produkce. V některých případech můžeme pozorovat pokus o „restart“ franšízy, čehož názorným příkladem je druhá řada *Temného případu*. Někteří diváci nemusí vždy ocenit změny toho, co považují za hlavní součásti franšízy. A tady se dostáváme k nejzajímavější části franšízového systému: televizní franšíza je procesem tichého vyjednávání mezi producenty a diváky. Producenti i diváci si vytvářejí řadu očekávání ohledně toho, co do franšízy patří. Tato očekávání se však nemusí vždy shodovat. Rozpor může částečně vyřešit marketing a divácké průzkumy. Ale v zásadě je vždy na autorech a producentech, aby se do tohoto rozhovoru zapojili. Tím totiž franšíza ve skutečnosti je – dialogem.

1. U každého titulu uvádím rok zahájení vysílání na stanici, která výrobu seriálu zadala.
2. Rabkin, William. *Writing the pilot*. Moon & sun & whiskey Inc., 2011; 19. Book.
3. „TV Week: ‚Game of Thrones‘ season two teaser billboards...“ . *Daily Billboard.com*, 1. března, 2012. Online blog. Vyhledáno 13. ledna 2017.
4. Davis, Nicole. „The reign of HBO’s ‚Game of Thrones‘.“ *License Global*, 1. června 2013. Internetový článek. Vyhledáno 13. ledna 2017.
5. Lowry, Brian. „TV Review: ‚True Detective,‘ Season 2“ . *Variety*, 12. června 2015. Internetový článek. Vyhledáno 16. ledna 2017.
6. Stack, Tim. „Ryan Murphy on ‚American Horror Story‘: The seasons are all connected.“ *Entertainment Weekly*, 31. října 2014. Internetový článek. Vyhledáno 15. ledna 2017.
7. „How every season of ‚American Horror Story‘ is connected.“ *YouTube.com*, nahráno: ScreenCrush, 13. listopadu 2015. Online video. Vyhledáno 15. ledna 2017.
8. Porter, Rick. „‚ Fargo‘ Season 2: EP Noah Hawley details where, when and how it’s connected to Season 1“ . *Zap2it*, 21. července 2014. Internetový článek. Vyhledáno 15. ledna 2017.
9. Goldberg, Lesley. „FX’s ‚ Fargo‘ Cast, EPs on Film Comparisons, Anthology Format, Courting Billy Bob Thornton.“ *The Hollywood Reporter*, 14. ledna 2014. Internetový článek. Vyhledáno 15. ledna 2017.
10. Rose, Lacey. „ ‚ True Detective‘ s‘ Nic Pizzolatto on Season 2, ‚ Stupid Criticism‘ and Rumors of On-Set Drama.“ *The Hollywood Reporter*, 8. června 2014. Internetový článek. Vyhledáno 15. ledna 2017.
11. Shelly. „ Ryan Murphy Confirms American Horror Story Is All Connected: Let’s Talk Theories.“ *ToShellWithIt.com*, November 2, 2014. Online blog. Vyhledáno 15. ledna 2017.
12. Vincent, Alice. „ True Detective, season 2: news & cast rumours“ . *The Daily Telegraph*, 12. ledna 2015. Internetový článek. Vyhledáno 15. ledna 2017.
13. Luna, Keri. „ American Horror Story Creators, Cast Tease Season 3“ . *Spinoff.ComicBookResources.com*, 19. března 2013. Internetový článek. Vyhledáno 15. ledna 2017.
14. „ TV WEEK: American Horror Story season 2 TV billboards...“ *DailyBillboardBlog.com*, 26. srpna 2016. Internetový článek. Vyhledáno 15. ledna 2017.
15. Snetiker, Marc. „ American Horror Story: Inside Universal Halloween Horror Nights‘ new maze.“ *Entertainment Weekly*, 14. září 2016. Internetový článek. Vyhledáno 16. ledna 2017.

## serial eyes

**SERIAL EYES** je evropský vzdělávací program určený pro televizní scenáristy a producenty. V kontextu evropského postgraduálního vzdělávání je jedinečný svým speciálním zaměřením na práci ve writers' room (scenáristické dílně). Zaměřuje se na přípravu nové generace evropských televizních scenáristů, producentů a showrunnerů, kteří se pod vedením špičkových odborníků z oboru naučí, jak postupovat při tvorbě seriálů, přípravě scénářů i produkci a jak pracovat samostatně i v týmu se zaměřením na specifické skupiny diváků. Vzdělávací program SERIAL EYES tímto způsobem nejen rozvíjí nové talenty, ale také podporuje tvorbu nového programového obsahu a napomáhá účastníkům při hledání nových a originálních přístupů k televizní seriálové tvorbě, které rozvíjejí možnosti televizního média a přispívají ke vzniku konkurenceschopnější a zajímavější evropské televizní tvorby.

Základním stavebním kamenem programu SERIAL EYES jsou scenáristické dílny, ve kterých se účastníci seznámí s prací v týmu a s postupy, jak vytvořit evropský model produkce seriálů (showrunning). Mentorem pověřeným vedením scenáristické dílny je zkušený americký producent Frank Spotnitz (*The Man in the High Castle*, *Akta X*) spolu s britským kolegou Benem Harrisem (*Ransom*). Účastníci získají zkušenosti s prací v týmu společně se zkušenými kolegy a osvojí si v rámci tvůrčího procesu úlohu showrunnera.

Účastníci se kromě toho podrobně seznámí s dramaturgickými strategiemi a narativními postupy, které se s úspěchem využívají při výrobě seriálů, aby vytvořili své vlastní nové a originální projekty. Jako inkubátor nových televizních projektů podněcuje program SERIAL EYES účastníky k tomu, aby popustili uzdu své fantazii a představili si, jaká bude televize v budoucnosti. Během programu SERIAL EYES účastníci vyvíjejí řadu konceptů a pilotních návrhů pro „tradiční“ televizní i kabelové stanice, a budou také navrhovat příběhy pro nové digitální platformy.

Tým SERIAL EYES tvoří špičkoví tvůrci, showrunneři a decision makeři z celé Evropy a USA. Mezi lektory patří zavedení showrunneři jako např. Frank Spotnitz, Ben Harris a Jeffrey Bell (*Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*, *Alias*), výkonní producenti jako Maggie Murphy (*Houdini & Doyle*), Steve Matthews (HBO Europe), Jimmy Desmarais (*The Returned*) a Olivier Bibas (*Borgias*), jakož i dramaturgové z televizních společností jako RTL, SKY či CANAL+. Účastníci programu získají špičkové informace o práci v dnešním televizním průmyslu včetně odborného vedení svých vlastních projektů.

[www.serial-eyes.de](http://www.serial-eyes.de)

---

### Benjamin Harris

Benjamin Harris vede vzdělávací program Serial Eyes. Odpovídá za dohled nad studijním plánem a administrativními záležitostmi programu.

Benjamin Harris působil jedenáct let jako zástupce ředitele magisterského programu pro producenty na divadelní, filmové a televizní fakultě Kalifornské univerzity v Los Angeles (UCLA). Je autorem řady televizních seriálů a odborníkem na filmový a televizní průmysl. Přednáší o tvorbě scénářů pro film a televizi, o kreativní produkci a o americkém a mezinárodním mediálním průmyslu.

# MIDPOINT

**Mezinárodní dramaturgický program MIDPOINT** je celoroční vzdělávací program, jenž vznikl z iniciativy FAMU v roce 2010 a který se orientuje především na Českou republiku, střední Evropu a oblast Balkánu.

MIDPOINT je centrum komplexně pokrývajících dramaturgii hraných filmů ve vývoji a v postprodukci. Program nabízí dramaturgické konzultace pro projekty v rané fázi vývoje, analýzu scénářů a dramaturgické konzultace ve střížně pro projekty ve fázi hrubého stříhu.

MIDPOINT se již tři roky aktivně věnuje také vývoji kvalitních televizních seriálů, specializovaný desetiměsíční program nabízí komplexní dramaturgické konzultace i vzdělávání pro kreativní producenty.

## PROGRAMY

### MIDPOINT FEATURE LAUNCH

- debuty a druhé celovečerní filmy
- 2 rezidenční workshopy a on-line konzultace
- týmy ve složení producent, scenárista a režisér
- Rough Cut Atelier pro projekty ve fázi hrubého stříhu
- cena MIDPOINT Development Award 8.000 EUR

**UZÁVĚRKA PŘIHLÁŠEK: 15. března 2017**

### MIDPOINT TV LAUNCH

- vývoj epizodických televizních seriálů
- 3 rezidenční workshopy a on-line konzultace
- pro týmy profesionálních scenáristů a producentů/režisérů s projektem televizního seriálu
- cena HBO Europe

**UZÁVĚRKA PŘIHLÁŠEK: září 2017**

### MIDPOINT INTENSIVE @KVIFF

- individuální scenáristické konzultace s experty ze Sundance Institutu
- pro kreativní týmy ve složení scenárista-producent s projektem hraného filmu v rané fázi vývoje

**UZÁVĚRKA PŘIHLÁŠEK: 26. května 2017**

### MIDPOINT SHORTS 2017

- absolventské nebo profesionální krátké filmy
- týmy ve složení producent, scenárista a režisér

**UZÁVĚRKA PŘIHLÁŠEK: 26. července 2017**

### MIDPOINT INTENSIVE CZ

- pro týmy českých filmových profesionálů ve složení scenárista-producent
- dvoudenní intenzivní analýza scénářů v českém jazyce
- organizováno ve spolupráci s Czech Film Center a Kanceláří Kreativní Evropa – MEDIA

**UZÁVĚRKA PŘIHLÁŠEK: podzim 2017**

### MIDPOINT International Script Development Program

Kancelář: Štěpánská 61, Palác Lucerna, 116 02 Praha 1

Sídlo: Malostranské nám. 2, 118 00 Praha 1

T: +420 773 187 441

M: midpointcenter@famucz

W: www.midpointcenter.eu





## Kreativní Evropa

**Kreativní Evropa** je program Evropské unie, který vytváří jednotný rámec pro financování projektů v oblasti scénických umění, výtvarného umění, nakladatelství a literatury, filmu, televize, videoher, hudby, mezioborového umění a kulturního dědictví. Celkový rozpočet programu je 1,462 mld. EUR.

### Okruhy podpory

#### Dílčí program MEDIA

- **vývoj** – podpora vývoje hraných, dokumentárních a animovaných filmů a vývoje počítačových her
- **TV programy** – podpora koprodukce a vysílání televizních programů
- **distribuce** – automatická a selektivní podpora distribuce zahraničních evropských filmů
- **vzdělávání** – podpora projektů dalšího vzdělávání filmových profesionálů
- **přístup na trh / filmové festivaly** – podpora filmových festivalů, koprodukčních fór, prezentací námětů, filmových trhů
- **online distribuce** – podpora VoD služeb
- **filmová výchova** – podpora společných projektů filmové výchovy
- **kina** – podpora kin sdružených v síti Europa Cinemas
- **koprodukční fondy** – podpora mezinárodních koprodukčních fondů

#### Dílčí program Kultura

- **projekty spolupráce** – propagace mobility kulturních aktérů a oběhu uměleckých děl, posílení dovedností, kompetencí a know-how, podpora pohybu kulturních a kreativních děl a mezinárodní mobility kulturních a kreativních činitelů, zejména umělců
- **literární překlady** – podpora literárních překladů, propagace oběhu kvalitních literárních děl
- **evropské sítě** – podpora evropských sítí činných v kulturních a kreativních odvětvích
- **evropské platformy** – podpora kulturních a kreativních organizací, které podněcují rozvoj nových talentů, nadnárodní mobilitu kulturních a kreativních profesionálů a oběh uměleckých děl

Z prostředků programu jsou podporovány i další iniciativy jako Evropské hlavní město kultury, označení Evropské dědictví, ceny EU za péči o kulturní dědictví, za architekturu a další.

### Kancelář Kreativní Evropa

V České republice se Kancelář Kreativní Evropa skládá z kanceláře pro dílčí program MEDIA, se sídlem v Národním filmovém archivu a z kanceláře pro dílčí program Kultura, se sídlem v Institutu umění – Divadelním ústavu, jejíž součástí je i Sekce pro kulturní dědictví programu Kultura, se sídlem v Národním památkovém ústavu. Koordinátorem Kanceláře Kreativní Evropa je Národní filmový archiv, kancelář dílčího programu MEDIA.

#### Kancelář Kreativní Evropa – MEDIA

Národní filmový archiv  
Národní 28, 110 00 Praha 1  
221 105 209–210, media@kreativnievropa.cz  
[www.mediadeskcz.eu](http://www.mediadeskcz.eu)

#### Kancelář Kreativní Evropa – Kultura

Institut umění – Divadelní ústav  
Celetná 17, 110 00 Praha 1  
224 809 118, 119, 134, kultura@kreativnievropa.cz  
[www.programculture.cz](http://www.programculture.cz)

# The DNA of Television Series: Charting the Continuing, Anthology and Mini-Series Formats

AUTHOR: BENJAMIN HARRIS

## Act 1: The Art of Big Mac

Fictional, narrative television drama shows are currently experiencing a boom in many territories around the world, both in terms of quantity and quality. Shows like *Breaking Bad* (AMC, 2008–2013),<sup>1</sup> *Game of Thrones* (HBO, 2011–present), *Forbrydelsen/The Killing* (DR, 2007–2012), and *Bron/The Bridge* (SVT/DR, 2011–present), among many others, have excited both critics and audiences alike and inspired massive fan followings beyond their national borders. Venerable educational institutions like FAMU in Prague, DFFB in Berlin, and La Fémis in Paris, traditional bastions of art film education, have launched training programs for television writing. With all this attention, it may therefore seem a little counter-intuitive to ask this question: What constitutes a television drama series?

Nonetheless, that was the question that presented itself to me when I was asked to discuss the differences of the continuing series, mini-series and anthology series at a writers' retreat organized by FAMU's Midpoint TV Launch program in November 2016. I was familiar with the dramaturgical concerns of a continuing series, such as *Breaking Bad*. But I had no idea how to generalize the dramatic structures of a mini-series, let alone an anthology series. Nor did I find much written about either in the TV dramaturgy books I consulted. A continuing series, as the name implies, is expected to run for a very long time. Its storylines and characters keep going for multiple seasons. In comparison, the mini-series concludes at the end of a season. The dramatic conflict is resolved, and the characters ride off into the sunset. The anthology series, such as *American Horror Story* (FX, 2011–present), also has a fixed endpoint. In fact, it may even kill off its main characters at the end of a season, leaving irrevocably no room for continuing storylines. But then it comes back - like a zombie on *American Horror Story*. How then can we talk of a series as a coherent concept?

The franchise incorporates a principle that applies also to the television series: consistency. Each episode of a television series must contain elements that mark it as an equal part of a larger whole.

William Rabkin explains the distinctiveness of a television series by comparing it to a fast food restaurant.<sup>2</sup> Rabkin's comparison is not uncommon inside the American television industry. Television as art is predicated upon its affinity to the most commercial of enterprises: the franchise system. The franchise incorporates the principle of consistency, which applies also to the television series. Each episode of a television series must contain elements that mark it as an equal part of a larger whole. However, whereas Rabkin is concerned solely with dramaturgy, I argue that the television franchise must be identified across three categories: storytelling style, production style, and positioning in the marketplace.

This article offers an initial theory of television series production that may prove useful for young writers and producers. I am limiting myself to the one-hour drama series, as opposed to half-hour comedy, which requires its own separate analysis. I am also going to be referring to US American drama series, since those are the ones I most familiar with. This approach also incorporates the original intent of the master class, which was aimed at young writers from Europe whose *lingua franca* was, essentially, American drama series. Hopefully, though, this article will also speak to a larger readership of lovers of television drama, both practitioners and viewers.

## Act 2: The Continuing Series Format

So, what do McDonald's and *Breaking Bad* have in common? Each McDonald's restaurant features the same elements as any other restaurant in the franchise. It offers the same mealy-tasting Big Macs and Chicken McNuggets, the same color scheme in its store design, the same scary-looking clown watching over the children's playground, and the same Golden Arches shining away in a moonless sky. The television franchise includes all the elements that make every single episode part of a distinctive series. Starting with storytelling style, we can identify the elements most familiar to television writers: genre, arena, theme, conflicts, and characters. Continuing series are generally categorized in two types: procedural and serial. Procedurals typically feature the core characters engaged in close-ended, 'episodic' storylines from week to week, most often in an investigative, legal or medical capacity. In the TV industry, this is often called a "case-of-the-week" format. Favorite arenas for procedurals are therefore workplaces that produce many such cases-of-the-week: police precincts (CSI [CBS, 2000–2015]), hospitals (*Grey's Anatomy* [ABC, 2005–present]), law firms (*The Good Wife* [CBS, 2009–2016]).

While serials deal with the social structure of a specific community, procedurals deal with the moral and ethical order of a society at large. The goal in the procedural is always to restore order: solving the case means restoring balance to the overall system.

Serials, on the other hand, feature open-ended, serialized storylines that run for multiple episodes, sometimes for several seasons. Examples include *Game of Thrones*, *House of Cards* (Netflix, 2013–present), and *Pretty Little Liars* (ABC Family, 2010–2017). Most serials use a 'problem-of-the-week' to animate the episodic plot. However, the 'problem' is only relevant in so far as it impacts the relationships amongst the characters. Serials explore the social structure of a community. Here, relationship dynamics, rather than cases, organize the story structure. This can be expressed in a straightforward fashion of who yields power over whom, as represented in the brutal battles between the warring factions in *Game of Thrones* or the more duplicitous, political machinations in *House of Cards*. Or it can be expressed in more emotional terms of who loves whom, as represented in the family soap opera, such as *This is Us* (NBC, 2016–present).

While the specific case-of-the-week or problem-of-the-week may drive the episodic plot, it is the underlying themes of the show that determine which specific cases will make it into the scripts. The theme asks deep-rooted moral questions about the world we live in and works like an argument that is debated anew with each weekly episode. Each procedural case offers a new variation on the argument and forces the main characters to take up (often competing) positions in this on-going debate. While serials address the social structure of a specific community, procedurals deal with the moral and ethical order of a society at large. The goal in a procedural is always to restore order: solving the case means restoring balance to the overall system. Yet it is a Pyrrhic victory since the next murder is just after the next commercial break.

The seasonal format of the continuing series is open-ended. Even though some seasonal storylines conclude at the end of one season, the central dramatic conflict that powers the series is not resolved. The central dramatic conflict is a narrative question posed in the pilot that kicks off the physical action of the series. In *Lost* (ABC, 2004–2010), the narrative question is: Will the stranded survivors escape from the island? If this conflict can be resolved within the span of one season, we are working with a mini-series (or anthology series) structure. However, if the conflict remains irresolvable, we are dealing with a continuing series. The *Lost* creators were faced with the challenge of making their survivors' sojourn on the island interesting for the viewers. Pitching up a camp and then waiting for a ship to sail by would not have kept the show's large viewership engaged week in and week out. Therefore, they created a story engine that could generate scores of new material by dividing up the community in two warring factions and letting them have a go at each other (as well as other mysterious island dwellers).

Generally, we distinguish among three types of central dramatic conflicts: arena-driven, character-driven and concept-driven. In arena-driven conflicts, the specific setting in which the series takes place generates the conflicts. Not surprisingly, most procedural shows are arena-driven shows. These shows are usually manned by an ensemble cast of characters, each of whom represents a distinct type of response to the weekly case. Their different personalities may lead to strife between the characters. But those conflicts are typically secondary to the main conflict generated by the case of the week and are meant to illustrate the thematic concerns of the show.

In comparison, character-driven shows prioritize the conflicts between the characters. Here, the incongruent personalities of the core cast and their conflicting goals generate the main conflicts of the show. Each character must have specific external and internal goals (wants and needs) that are incompatible with other characters' objectives. Sometimes, the most divisive conflict can also be housed inside one character's own psyche: *Dexter* (Showtime, 2006–2013) features a compulsive serial killer, at odds with his own instincts.

However, what makes *Dexter* a continuing series is not the conflict between the Dr. Jekyll/Mr. Hyde sides of his personality, but that the conflict is inherently irresolvable. In the continuing series, the lead character may have a strong emotional need that continually pushes him/her forward; however, that need will never be fully satisfied. The character is left in a state of permanent 'dissatisfaction' because satisfaction would mean closure – and thus constitute an ending. In comparison, in a classically structured feature film the main character follows a character arc, a path of self-discovery that allows the character to learn something about her/himself, realize a flaw, and remedy it. That is not to say that characters in television series do not learn or achieve anything. Alicia Florrick in *The Good Wife* becomes more self-assured and experienced as a lawyer as the series goes on. But her loyalty to her scoundrel husband and her yearning for love keep tripping her up.

Of course, there are exciting hybrids that marry arena-driven and character-driven conflicts. *Scandal* places a cast of incongruent characters who fight over power and relationships in a very conflict-ridden arena (Washington and the White House). In some series, there is a dynamic whereby character-driven storylines can temporarily overtake the importance of the arena-driven conflict. For example, many character-driven storylines in *Grey's Anatomy* take precedence over medical cases.

The concept-driven show presents a "what if" scenario and places its characters in an extraordinary, life-altering situation, rather than a specific locale. *Lost* is the most prominent example and, for a brief period, followed by a number of similar, albeit short-lived, shows that had distinct sci-fi or fantastical set-ups: *Jericho* (CBS, 2006–2008), *Day Break* (CBS, 2006–2007), *Flashforward* (ABC, 2009–2010), *The Event* (NBC, 2010–2011), and *Revolution* (NBC, 2012–2014). The characters typically experience a spectacular, unexpected event during the pilot, and are then forced to deal with its aftermath for the remainder of the series. The event often turns on a conspiracy and thus sets up a thriller story engine that pushes the lead characters to seek answers. Recently, concept-driven series have made a comeback with networks seeking marketable hooks than can call attention to themselves in a very competitive marketplace. In current programming, some spectacular "what if" scenarios may still turn on a conspiracy plotline, as in *Quantico* (ABC, 2015–present), *Shooter* (USA, 2016–present) or *Designated Survivor* (ABC, 2016–present). But we are also seeing the high concept yield to character-driven conflicts that are played out inside a community placed in a hostile environment, e.g. *The Walking Dead* (AMC, 2010–present).

In the continuing series, the lead character may have a strong emotional need that continually pushes him/her forward; however, that need will never be fully satisfied. The character is left in a state of permanent 'dissatisfaction' because satisfaction would mean closure – and thus constitute an ending.

A final roster of concept-driven shows are the comic book adaptations that place extraordinary characters inside an ordinary (or almost ordinary) world. Examples include *Arrow* (The CW, 2012–present), *The Flash* (The CW, 2014–present), *Jessica Jones* (Netflix, 2015–present), and *Teen Wolf* (MTV, 2011–present). The story worlds of these so-called 'genre shows' are governed by specific sets of rules that are predicated on the conventions of the genre. The procedural element usually appears as a supernatural 'baddie-of-the-week' who challenges the 'rules of the world' that the show's hero must preserve. Seasonal story and character arcs are usually geared towards revealing new layers of mythology: the hero uncovers the origins of his/her powers or unveils a new secret about the story world. This revelation usually generates a new set of challenges to the existing order.

After this review of the storytelling techniques, we should now look at how the story elements are represented on screen. Production style includes casting, set and costume design, camera style, editing, and music. The characters are played by actors who often become closely associated with the show. Larry Hagman became so identified with his character J. R. Ewing on *Dallas* (CBS, 1978–1991) that the revival (TNT, 2012–2014) brought him back as a supporting character (in which, incidentally, he stole the show from the younger stars).

*Dallas*, of course, also features a very iconic setting and set design: the Southfork Ranch. Equally memorable may be the studio set of the White House in *The West Wing* (NBC, 1999–2006). Similarly, locations like New York or Miami contribute to the distinctive feel of franchises like *CSI: New York* (CBS, 2004–2013) and *CSI: Miami* (CBS, 2002–2012), respectively.

Those shows are equally instructive for their camera work. The color schemes in each franchise are distinctive: bluish and gray hues in *CSI: New York*, yellow and orange in *CSI: Miami*. The visual associations are so strong that we know which show we are watching just by the color of the image.

Ever since *Miami Vice* (NBC, 1984–1990), which was originally pitched as “MTV Cops,” introduced rapid cuts, editing has been a stylistic device and can set a deliberate storytelling pace for a franchise. And in terms of music, one only needs to watch the opening titles of the remake of *Hawaii Five-O* (CBS, 2010–present) to see how vital music, and specifically a recognizable theme song, can be to a television franchise.

Those shows are equally instructive for their camera work. The color schemes in each franchise are so distinctive, bluish and gray hues in *CSI: New York*, yellow and orange in *CSI: Miami*, that we know which show we are watching just by the color of the image.

In fact, opening titles are a significant device to identify and ‘brand’ a show. In *Law & Order* (NBC, 1990–2010), the title card in its signature typeface flies in over a black screen while a male voiceover introduces the narrative conceit: each episode will feature a new crime, usually adapted from current headlines, as told from two vantage points, the police investigation and the prosecution in court. *Law & Order* has spawned many spin-offs that have pushed this concept into other arenas: *L&O: Special Victims Unit* (NBC, 1999–present), *L&O: Criminal Intent* (NBC, 2001–2011), *L&O: Trial by Jury* (NBC, 2005–2006), *L&O: LA* (NBC 2010–2011). In all *Law & Order* franchises, the opening sequence is nearly identical, with each voiceover performed by the same actor, creating a sense of unity across all franchises. The franchises also share some characters and settings, contributing to a shared story universe.

Finally, the right positioning in the marketplace allows the television series to be seen by viewers. Positioning includes network scheduling, i.e. the time slot, and marketing. These elements extend the franchise beyond the television text and create a recognition factor in the world of the television viewer. In fact, I would argue that positioning turns the franchise into a coherent and consistent whole in the collective consciousness for viewers, critics and broadcast industry professionals. In linear television, series are traditionally broadcast in weekly installments. The consistency of the timeslot builds up a routine for regular viewers. Viewers in the USA have become accustomed to watching *Grey’s Anatomy* (ABC, 2005–present) and *Scandal* (ABC, 2012–present) on Thursday nights, preferably with a glass of red wine. SVODs like Netflix and Amazon Prime now let viewers watch shows at any time. Many broadcast networks are following suit and are making their series available for catch-up viewing on their websites and OTT apps. As a result, viewers’ habits and expectations are shifting in the non-linear world. In how far these new habits will affect our understanding of the television series leaves room for further investigations.

Since the late 1990s, HBO has promoted its shows with billboards in public places. These campaigns typically include distinctive typefaces for each title, a strategy adopted from movie marketing. For instance, *Game of Thrones* (HBO, 2011–present) uses such a distinctive typeface that, in promoting season 2, some billboards did not even mention the title anymore. The use of the tagline “War is coming” in the *Game of Thrones* trademark typeface was apparently sufficient to alert fans of the upcoming premiere date.<sup>3</sup>

In addition to billboard marketing, HBO also trademarks the visual presentation of each new show’s title. Such visual associations can further turn the television franchise into a brand, and expand its reach into other fields, such as consumer products. *Game of Thrones* has been very aggressive in this realm, offering a wide range of licensed products from vinyl toys, social and video games to fashion, fragrances, beer, and touring exhibitions.<sup>4</sup>

Few television franchises will ever venture this far outside the original text. That is probably good news for most TV writers, since writing characters that will be turned into vinyl toys may not be what they signed up for. Yet the *Game of Thrones* example remains an instructive example in the way that viewers identify, and may seek identification with, a specific television series across a variety of platforms.

### Act 3: The Mini-Series Format

Unlike a continuing series, which constantly expands its story world and may throw up storylines that will never be closed, the mini-series contains itself within the boundaries of its universe. Recent examples include *War and Peace* (BBC, 2016), *The Night Manager* (BBC, 2016), *The Kennedys* (History, 2011), or the original *House of Cards* (BBC, 1995). Interestingly, all of these examples are adaptations of either novels or prominent biographies. In this way, the source material determines the narrative bounds of the adapted material. There is no sequel to *War & Peace* that would justify a second season. However, such limitations become less rigid when the adaptation starts off less faithful to the source material. The American adaptation of *House of Cards* (Netflix, 2013–present) not only changed the setting from Westminster to Washington, but also expanded the story world, transforming it into a continuing series.

The mini-series follows the principle of the story arc, rather than the story engine. The story arc has a beginning, middle and end. The narrative question that is posed at the beginning finds its definitive answer at the end. Every storyline reaches a conclusion; every (narrative) question is answered. With this notion of a definitive ending, the mini-series most closely follows the feature film dramaturgy. The main characters, who started out with a clear emotional need, find a sense of completion at the end of their journey. The moral and/or social order is restored. In *The Night Manager*, former hotel manager Jonathan Pine infiltrates the inner circle of arms dealer Richard Roper to exact revenge for the murder of Pine's girlfriend. The story sets up a simple narrative question: Will Pine catch Roper and exact his revenge? The entire action revolves around this axis as Pine and Roper play an elaborate cat-and-mouse game until, in the final episode, Roper is arrested. The final image rests on a contented Pine, fully centered inside the frame, standing in front of the same hotel where his journey began. The story has come full circle.

The mini-series follows the principle of the story arc, rather than the story engine. The narrative question that is posed at the beginning finds its definitive answer at the end. With this notion of a definitive ending, the mini-series most closely follows the feature film dramaturgy.

Yet mini-series are also much broader in narrative scope. A movie is typically organized around a single protagonist whose emotional need carries the thematic concerns and through whom the audience experiences the story. The classical three-act structure of the feature film favors the Aristotelian unities of action, time and place. In comparison, the mini-series often displays a more epic scale that allows the narrative to span across geographic distances and time periods. The central dramatic conflict may be played out across multiple storylines with multiple protagonists. In *War & Peace* we follow the story of Pierre Bezukhov, his friend Andrei Bolkonsky, and the woman they are both in love with, Natasha Rostova. Yet for much of the series, the three friends pursue separate lives; they fight in the war, marry, and divorce, while pining away for each other. Their narrative is interspersed with the stories of their family members and friends. Not until the last episode do Pierre and Natasha get together, settling down for a life of peace amongst their extended family after nearly a decade of war. Neither character is the same as before; their experiences have changed them profoundly. The ending offers closure with the satisfaction of their emotional needs. The story ends. How could it possibly return for a second season?

#### Act 4: The Anthology Series Format

The anthology series is almost as old as television itself. *Kraft Television Theatre* (NBC, 1947–1958) consisted of one-hour, close-ended dramas, staged and performed like plays inside a television studio. The only connective element from week to week that unified the episodes was the name of the sponsor in the series title. However, most people will be more familiar with *The Twilight Zone* (CBS, 1959–1964) and *Alfred Hitchcock Presents* (CBS, 1955–60, 1962–64; NBC, 1960–62, 1964–65). Like *Kraft Television Theatre*, each weekly episode was a standalone production with no recurring characters or storylines. A sense of continuity was supplied by the genre (drama, thrillers and mysteries for *Alfred Hitchcock Presents* and sci-fi, fantasy, horror for *The Twilight Zone*); but even within those genres, variations in tone and style existed. The sense of an ‘authorial’ voice, supplied by the host (and executive producer) of each show, Alfred Hitchcock and Rod Serling respectively, proved even more important. Especially Hitchcock’s droll introductions and the title sequence, which featured a line drawing of Hitchcock, left an indelible mark on popular culture.

*American Horror Story* showrunner Ryan Murphy notes that, “every season is incredibly its own story and its own beginning, middle and end,” but that they have “intertwining mythologies.” Thus, despite the mini-series structure, the individual seasons exist within the same story universe.

The concept of the anthology series has seen a prominent revival with three shows in recent years: *American Horror Story* (FX, 2011–present), *True Detective* (HBO, 2014–2015), and *Fargo* (FX, 2014–present). Unlike their predecessors, however, these three shows feature continuing storylines and recurring characters that last through an entire season. Therefore, it should not come as a surprise that each anthology series appropriates the mini-series dramaturgy. We find multiple, seasonal story arcs with conflicts that are either concept- or arena-driven and multiple protagonists who chart their respective character arcs (even if some of them end up dead). But, with major plotlines completed at the end of each season, how can the anthology series continue?

The series must project a sense of consistency, which it does by pulling all the registers of the franchise concept. At the level of storytelling style, the modern anthology series takes a leaf out of the classic anthology playbook and foregrounds genre. All three franchises are highly stylized, and very distinctive in how they use genre conventions. *American Horror Story* uses gothic horror, but inflects it with provocative, sexually charged situations and imagery; *Fargo* trades on the absurdist contradiction of graphic, mafia-style violence in a seemingly wholesome, small-town setting; and *True Detective* places noirish, world-weary detectives with a past in the Louisiana swamplands, rather than the big city jungle. Curiously, though, for season 2 the latter series moves to more familiar generic terrain, the Southern California big city jungle. It replaces the buddy-cop structure with three leads, and drops the multiple timeline structure. Returning the genre to a conventional format may be a reason why some reviewers found that season “more mundane” than the first, according to Brian Lowry of *Variety*.<sup>5</sup>

Although anthology series’ storylines end, there can still be other narrative connections between seasons. *American Horror Story* showrunner Ryan Murphy notes that, “every season is incredibly its own story and its own beginning, middle and end,” but that they have “intertwining mythologies.”<sup>6</sup> Thus, despite the mini-series structure, the individual seasons exist within the same story universe. This had led some observers to speculate extensively on potential plot and thematic connections, especially between different characters played by the same recurring actors.<sup>7</sup> Similarly, *Fargo* builds up a mythology about Fargo and its environs as an arena for “true crime” (an expression to be taken in jest, surely). Showrunner Noah Hawley notes, “I like the idea that somewhere out there is a big, leather-bound book that’s the history of true crime in the Midwest, and the movie was Chapter 4, Season 1 was Chapter 9 and [Season 2] is Chapter 2... But I like the idea that these things are connected somehow, whether it’s linearly or literally or thematically.”<sup>8</sup>

Hawley’s comments come across as more tentative than Murphy’s. That may be because he has had less time, and fewer seasons, to develop his vision. But these utterances also hint at another lesson drawn from the classic anthology playbook: foregrounding authorial voice. American television has traditionally privileged the role of the showrunner. Thus, *Fargo* is strongly identified in industry and popular press with Noah Hawley (despite the original movie’s strong association with the Coen brothers), *American Horror Story* with Ryan Murphy and Brad Falchuk,<sup>9</sup> and *True Detective* with writer Nic Pizzolatto.<sup>10</sup> These writers speak publicly in interviews and on panels about the shows. In fact, Ryan Murphy’s frequent press appearances have led one blogger to call him, rather cheekily, “a huge gossip,” supposedly calling up magazines to “dish about his own fictional characters.”<sup>11</sup>

Intervening in the public discourse establishes the showrunner as author, and it allows him to shape the public image of the series. Through such brand-building, the showrunner can manage viewers' impressions of the series and present it as one consistent *oeuvre*. The showrunner as *auteur* in the public eye can thus pull together and incorporate all three categories of the franchise: he is the chief storyteller, producer and marketer, all in one.

Obviously, the showrunner is not the only person on the production. The actors are, of course, most visible. All three anthology series feature name talent. The shorter production schedules of the mini-series format enable the franchises to recruit movie star actors who might otherwise not commit to a television series, such as Matthew McConaughey and Woody Harrelson for the first season of *True Detective*. However, both did not return for a second season. Thus, the process of casting movie stars of comparable stature became part of the promotional campaign for HBO.<sup>12</sup>

In comparison, *American Horror Story* has employed a 'repertory' cast of name actors, who have been cast in different roles in the various seasons. Comparing the series to horror films, Falchuk acknowledges the emotional bond that the audience builds with television characters: „It does demand a little bit of compassion at the end because you fall in love with these characters in a different way than you would in a movie. If you want to kill everybody in a movie except one person, you can kind of get away with that, but if you're looking to do a horror TV show, you have a different responsibility to the characters because the audience has a different affection for them."<sup>13</sup> Viewers build up deeper engagements by following a character over nearly 13 hours of screen time. A continuing series usually builds on this emotional investment in the character. So, if that character is killed off, recasting the same actor in a new role allows the franchise to retain the viewer's affection. The trick of transferring an actor's emotional 'brand equity' from one role to another is as old as the movie star system; however, the fact that some anthology series accomplish this within the same franchise is new.

Visual style is another element of a franchise for which creators must maintain consistency. Directors may be switched out on television shows, but the department heads for camera, production design, costume, and make-up usually stay on. We see this practice on *American Horror Story* and *Fargo*. In contrast, *True Detective* retained the same director for the entire first season, but then used six different directors for the eight episodes of season 2. The only department heads to remain in place for both seasons were production design and music supervision. As a result, there is less consistency in the overall look of that series from one season to another.

So, if that character is killed off, recasting the same actor in a new role allows the franchise to retain the viewer's affection. The trick of transferring an actor's emotional 'brand equity' from one role to another is as old as the movie star system; however, the fact that some anthology series accomplish this within the same franchise is new.

The visual branding of each franchise establishes a sense of continuity across seasons. The title sequences in *American Horror Story* and *True Detective* build a sense of visual and tonal consistency across the franchise, although the images that are used change from season to season. *True Detective* uses different, although similarly haunting, blues songs, selected by music supervisor T Bone Burnett, and it overlays silhouettes of the actors with images of the setting. *American Horror Story* uses the same song and the same prominent typeface for its title cards throughout.

In fact, *American Horror Story* deploys its distinctive typeface for promotional purposes, extending its franchise into the marketing realm. For seasons 2–5, billboards featured the series title and the seasonal subtitle – *Asylum*, *Freak Show*, *Coven*, and *Hotel* – with stylized, disturbing images related to each respective arena. However, for the recent sixth season, FX took its cues from HBO's campaigns, producing billboards featuring only three letters, AHS, in its trademark typeface alongside the enigmatic characters „?6“ and stylized images of werewolves, creepy creatures, and mutilated dolls.<sup>14</sup> The marketing campaign traded on viewers' familiarity with the franchise and its anthology format, promising the eventual reveal of the subtitle in the broadcast. However, even casual onlookers in the Los Angeles media market, who had never watched the show, may still have been able to place the billboards as part of a sequence.



For Halloween 2016, Universal Studios theme parks in Hollywood and Orlando featured an *American Horror Story* – themed exhibit. The maze included sets and themes from *Murder House*, *Freak Show*, and *Hotel*.<sup>15</sup> In this case, the franchise was broken down again into specific, iconic characters from the episodes, such as Twisty the Clown and Rubber Man, and also featuring key art from the marketing materials. Here, story elements and marketing elements existed side by side. They no longer told the story on screen, but instead as an interactive experience. With this ‘brand extension,’ the franchise met its fans ‘face-to-face’, bringing its specific story elements into the physical space of the viewers. This approach reached both the viewers, as well as those who had never watched the show.

Visual style is another element of a franchise for which creators must maintain consistency. Directors may be switched out on television shows, but the department heads for camera, production design, costume, and make-up usually stay on.

### **Tag: The Audience**

The franchise’s commercial aspects should not detract from our appreciation of the unique art form that is television. A television series must be understood as a *system* of story, production and marketing elements that, together, form a consistent whole. This study began as a formal analysis and comparison of series formats. What emerged on the dramaturgical level were two key concepts: story arc and story engine. The story arc describes a narrative that has a beginning, middle and end; it is the story of a conflict that arises, builds and erupts, followed by a resolution and a sense of completion. The story engine, on the other hand, produces an endless supply of stories; that is, the story engine itself points to a conflict that is inherently irresolvable. The story engine keeps the continuing series moving along; the story arc services the mini-series. The anthology series, on the other hand, multiplies the story arc. The anthology series raises the question whether the story arc can itself become a story engine.

While there are clear differences among the three series formats at the dramaturgical level, all of them employ similar strategies in terms of the production and marketing. For the most part, franchises maintain consistency in production style. At times, franchise creators may attempt a ‘reboot’, with *True Detective*’s second season being a case in point. Viewers may not always appreciate it when aspects of a franchise that they consider central to the series DNA change. Such changes hint at the most interesting part of the franchise system: the television franchise is a tacit negotiation process between producers and viewers. Both producers and viewers develop a set of expectations about what belongs to a franchise; yet, what producers and viewers expect might be quite different. Marketing and audience research can do their part to bridge this gap. But ultimately, it is up to writers and producers to contribute to that conversation, because that is what a franchise is: a dialogue.

Very useful introductions to TV writing include Calvisi, Daniel P. *Story maps: TV drama: The structure of the one-hour TV drama*. Act Four Screenplays, 2016; Douglas, Pamela. *Writing the TV drama series: How to succeed as a writer in TV*. 3rd edition. Michael Wiese Productions, 2011; Landau, Neil. *The TV showrunner's road map*. Taylor & Francis Ltd, 2014; and Rabkin, William. *Writing the pilot*. Moon & sun & whiskey Inc., 2011.

1. With each title, I indicate the period of initial broadcast on the commissioning network.
2. Rabkin, William. *Writing the pilot*. Moon & sun & whiskey Inc., 2011; 19. Book.
3. "TV Week: 'Game of Thrones' season two teaser billboards...". *Daily Billboard.com*, March 1, 2012. Online blog. Retrieved January 13, 2017.
4. Davis, Nicole. "The reign of HBO's 'Game of Thrones'." *License Global*, June 1, 2013. Online article. Retrieved January 13, 2017.
5. Lowry, Brian. "TV Review: 'True Detective,' Season 2". *Variety*, June 12, 2015. Online article. Retrieved January 16, 2017.
6. Stack, Tim. "Ryan Murphy on 'American Horror Story': The seasons are all connected." *Entertainment Weekly*, October 31, 2014. Online article. Retrieved January 15, 2017.
7. "How every season of 'American Horror Story' is connected." *YouTube.com*, uploaded by ScreenCrush, November 13, 2015. Online video. Retrieved January 15, 2017.
8. Porter, Rick. "Fargo' Season 2: EP Noah Hawley details where, when and how it's connected to Season 1". *Zap2it*, July 21, 2014. Online article. Retrieved January 15, 2017.
9. Goldberg, Lesley. "FX's 'Fargo' Cast, EPs on Film Comparisons, Anthology Format, Courting Billy Bob Thornton." *The Hollywood Reporter*, January 14, 2014. Online article. Retrieved January 15, 2017.
10. Rose, Lacey. "'True Detective's' Nic Pizzolatto on Season 2, 'Stupid Criticism' and Rumors of On-Set Drama." *The Hollywood Reporter*, June 8, 2014. Online article. Retrieved January 15, 2017.
11. Shelly. "Ryan Murphy Confirms American Horror Story Is All Connected: Let's Talk Theories." *ToShellWithIt.com*, November 2, 2014. Online blog. Retrieved January 15, 2017.
12. Vincent, Alice. "True Detective, season 2: news & cast rumours". *The Daily Telegraph*, January 12, 2015. Online article. Retrieved January 15, 2017.
13. Luna, Keri. "American Horror Story Creators, Cast Tease Season 3". *Spinoff.ComicBookResources.com*, March 19, 2013. Online article. Retrieved January 15, 2017.
14. "TV WEEK: American Horror Story season 2 TV billboards...". *DailyBillboardBlog.com*, August 26, 2016. Online article. Retrieved January 15, 2017.
15. Snetiker, Marc. "American Horror Story: Inside Universal Halloween Horror Nights' new maze." *Entertainment Weekly*, September 14, 2016. Online article. Retrieved January 16, 2017.

## serial eyes

**SERIAL EYES** is Europe's premier postgraduate training programme for TV writers and producers. SERIAL EYES prepares the next generation of European TV writers, producers and showrunners to bring first-class serialized storytelling to the television screen. Unique in postgraduate education, SERIAL EYES is the first full-time programme specifically designed to train writers in working in a writers' room setting. In small classes taught in English by top industry professionals, twelve participants from all across Europe learn to develop, write and produce serial productions independently and as a part of a team, with a focus on engaging specific audiences. In this way, the 8-month SERIAL EYES programme incubates not only new talent, but also new programming, and encourages participants to create new, original TV series concepts that expand the medium and will contribute to a more competitive, exciting European television landscape.

The core of the SERIAL EYES programme is the writers' room experience that trains participants to work as a group and design a European model of showrunning. Veteran US showrunner Frank Spotnitz (*The Man in the High Castle*, *The X Files*) oversees and mentors the writers' room workshop with fellow UK showrunner Ben Harris (*Ransom*). Participants gain experience in working directly as a team with experienced colleagues and learn to assume the role of a showrunner in the creative process.

Along with that experience, participants gain a solid understanding of the dramaturgic and narrative strategies used in successful serial productions in order to create their own new, original projects. As an incubator for new television projects, SERIAL EYES encourages its participants to push the envelope in envisioning the future of television. During their tenure SERIAL EYES participants originate and develop a slate of concepts and pilots for 'traditional' broadcast and premium cable outlets as well as design storytelling concepts for new digital platforms.

The SERIAL EYES faculty is comprised of top creators, showrunners, and decision-makers from across Europe and the USA. Teaching staff include established showrunners such as Frank Spotnitz, Ben Harris, and Jeffrey Bell (*Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*, *Alias*), executive producers like Maggie Murphy (*Houdini & Doyle*), Steve Matthews (HBO Europe), Jimmy Desmarais (*The Returned*) and Olivier Bibas (*Borgias*), as well as commissioning editors from television broadcasting companies such as RTL, SKY, and CANAL+. These instructors provide participants with seasoned, professional knowledge as well as cutting-edge information about working in today's television business. At the same time, mentors from the industry advise students on their individual projects and their career paths.

[www.serial-eyes.de](http://www.serial-eyes.de)

---

### Benjamin Harris

Benjamin Harris is Head of Programme for Serial Eyes. As such, he is responsible for the curricular and administrative oversight of the programme.

Prior to that, Benjamin was the Assistant Director of the MFA Producers Program in the UCLA School of Theater, Film and Television for eleven years. He is a TV writer and a film and television industries scholar, and teaches classes on story development for features and television, creative producing, and the US and international media industries.

# MIDPOINT

**MIDPOINT** is an international project development program for emerging film professionals – aimed at creative teams of writers, directors, producers.

MIDPOINT focuses on narrative film and TV projects and operates as a year-long center organizing a string of workshop programs.

## PROGRAMS

### **MIDPOINT Feature Launch**

- first and second feature-length projects
- short film projects
- both in development and in rough-cut stage

**WORKSHOP I: June 10 – 16, 2017, Ohrid / Macedonia**

**WORKSHOP II: October 15 - 21, 2017, Prague / Czech Republic**

**DEADLINE for applications: March 24, 2017 / July 15, 2017**

### **MIDPOINT TV Launch**

- development of ongoing episodic content-rich TV series
- HBO Europe Award

**WORKSHOPS: November 2017 / April 2018 / August 2018**

**Deadline for applications: September 15, 2017**

### **MIDPOINT Intensive @KVIFF**

- individual script consultations with Sundance Institute experts
- writers from Central and Eastern Europe, the Balkans, Turkey and Baltic region

**WORKSHOP: July 4 – 8, 2017 (Karlovy Vary IFF)**

**Deadline for applications: May 26, 2017**

## **MIDPOINT**

### **International Script Development Program**

Residence: Academy of Performing Arts in Prague (AMU)

Malostranske nam. 12, 118 00 Prague 1, Czech Republic

Office: Lucerna Palace

Stepanska 61, 116 02 Prague 1, Czech Republic

T: +420 773 187 441

E: [midpointcenter@famu.cz](mailto:midpointcenter@famu.cz)

W: [www.midpoint-center.eu](http://www.midpoint-center.eu)



## Creative Europe

**Creative Europe** is the European Commission's framework programme for support to the culture and media sectors for the 2014-2020 period.

Following on from the previous Culture and MEDIA programmes, Creative Europe, with a budget of € 1.46 billion, supports projects in stage performance, creative arts, publishing and literature, film, television, music, cross-sectoral arts, cultural heritage and video games, while maximizing synergies between different sectors to increase the effectiveness of the support.

The Creative Europe programme consists of two sub-programmes and a cross-sectoral strand.

- MEDIA sub-programme – support for the European audiovisual industry
- Culture sub-programme – support for international projects in the culture and creative industries
- Cross-sectoral strand

### **MEDIA sub-programme areas of support:**

- Producers' support
- Distribution
- Online distribution
- Promotion/Festivals
- Training
- Exhibition
- Film education
- Coproduction funds

### **Culture sub-programme areas of support:**

- International co-operation projects
- Literary translations
- European networks
- European platform projects

Applicants for programme support may request more information from the Creative Europe Desk information and service network with representation in all member states.

[www.ec.europa.eu/creative-europe](http://www.ec.europa.eu/creative-europe)



Publikaci vydala v dubnu 2017 Kancelář Kreativní Evropa – MEDIA / The publication was issued in April 2017 by the Creative Europe Desk – MEDIA

Napsal/written by: Benjamis Harris

Překlad/translation: Spark

Korektury/proofreading: Daniela V. Staníková, Vladka Chytilová

Kancelář Kreativní Evropa – MEDIA provozuje Národní filmový archiv.

Provoz kanceláře financuje Ministerstvo kultury ČR a Evropská komise.

