

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Neoformalistická analýza filmu
Sicario: Nájemný vrah (2015)**

Barbora Kapláňková

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Milan Hain, Ph.D.

Studijní program: Anglická filologie/Filmová věda

Olomouc 2017

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/diplomovou práci na téma *Neoformalistická analýza filmu Sicario* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum


.....

podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování Mgr. Milanu Hainovi, Ph.D. za jeho cenné rady a trpělivost při vedení mé bakalářské práce. Rovněž bych mu chtěla poděkovat za vstřícnost a pomoc při získání potřebných informací a podkladů. Velmi mi také pomohl jeho klidný a organizovaný přístup, spolehlivá komunikace a rychlá zpětná vazba.

OBSAH

1. PŘEDMĚT A CÍL PRÁCE	5
1. 1. STRUKTURA PRÁCE	6
2. VYHODNOCENÍ PRAMENŮ A LITERATURY	8
3. METODOLOGIE	10
3.1. NEOFORMALISTICKÁ ANALÝZA A JEJÍ ZÁKLADNÍ POJMY A NÁSTROJE	11
3. 1. 1. MOTIVACE	11
3. 1. 2. FABULE, SYŽET	11
3. 1. 3. KOMPLIKOVANÁ FORMA	12
3. 1. 4. ODKLÁDÁNÍ A STUPŇOVITÁ KONSTRUKCE	12
3. 1. 5. OZVLÁŠTNĚNÍ A DOMINANTA	12
3.2. ŽÁNŘ AKČNÍHO FILMU	13
3. 2. 1. MUŽ, KTERÝ ZNÁ INDIÁNY	16
3. 2. 2. PROSTŘEDÍ	16
4. PRODUKCE A PŘIJETÍ V TISKU	18
4.1. JUAREZ 2006 - 2010	19
4.2. AUTORSKÝ STYL DENISE VILLENEUVA	21
4.3. KAMERA ROGERA DEAKINSE	23
4.4. HUDBA JÓHANNA JÓHANNSSONA	24
5. DOMINANTA	26
6. NARATIV A NARACE	27
6.1. SEGMENTACE SYŽETU	27
6.2. ROZSAH INFORMACÍ	30
6.3. HLOUBKA INFORMACÍ	30
6.4. KOMPLIKOVANÁ FORMA	31
6. 5. STUPŇOVITÁ KONSTRUKCE	32
6. 6. POSTAVY	33
6. 7. ROLE DIVÁKA	35
6. 8. SHRNUÍ	36
7. MIZANSCÉNA	38
7.1. PROSTŘEDÍ	38
7. 1. 1. CHANDLER, ARIZONA	38

7. 1. 2. SILVIŮV DŮM, NOGALES, MEXIKO.....	39
7. 1. 3. JUAREZ	40
7. 2. BARVY	40
7. 3. KOSTÝMY	47
7. 3. 1. KATE	47
7. 3. 2. ALEJANDRO	49
7. 3. 3. MATT GRAVER	50
7.4. REKVIZITY	51
7.5. SHRNUŤI.....	52
8. KAMERA A STŘIH	53
8. 1. KAMERA V AKČNÍCH SCÉNÁCH	53
8. 2. SNÍMÁNÍ KRAJINY.....	54
8. 3. SNÍMÁNÍ EXPLICITNÍHO NÁSILÍ.....	56
8. 4. POLODETAIL TÝLU	57
8. 5. PRÁCE KAMERY S OKNY A ZRCADLY	58
8. 6. POSTUPNÉ ODHALOVÁNÍ	58
8. 7. SHRNUŤI.....	59
9. ZVUK	61
9. 1. HUDBA	61
9. 2. MLUVENÉ SLOVO	61
9. 3. ZDROJ ZVUKU MIMO ZÁBĚR.....	62
9. 4. SHRNUŤI.....	63
10. SHRNUŤÍ A ZÁVĚR	64
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY.....	67

1. Předmět a cíl práce

Tato bakalářská práce se zabývá neoformalistickou analýzou filmu *Sicario: Nájemný vrah* (dále jen *Sicario*). Film byl natočen v roce 2015 ve Spojených Státech v režii Denise Villeneuva, kanadského režiséra známého z titulů *Požáry* (*Incendies*, 2010), *Zmizení* (*Prisoners*, 2013), nebo nejnovějšího *Příchozí* (*Arrival*, 2016). Villeneuve spolupracoval s britským kameramanem Rogerem Deakinsem, jehož práci můžeme sledovat například ve filmech *Skyfall* (2012), *Tahle země není pro starý* (*No Country For Old Men*, 2007) nebo *Čistá duše* (*A Beautiful Mind*, 2001).

Autorem minimalistického soundtracku je Islandčan Jóhann Jóhannsson. Jeho zatím největší úspěch je Zlatým Glóblem oceněný soundtrack k životopisnému filmu *Teorie všeho* (*The Theory of Everything*, 2014). Za scénářem *Sicaria* stojí Taylor Sheridan, jedná se o jeho prvotinu.

Sicario je dvojjazyčný film, kromě angličtiny v něm zaznívá také španělština. Natáčelo se v Texasu, Novém Mexiku a Mexiku, s rozpočtem odhadovaným na 30 000 000 dolarů.¹ K 8. 1. 2016 film v USA vydělal téměř 47 000 000 dolarů.² Obecně je považován za jeden z nejlepších filmů roku 2015 a jeden z nejlepších filmů svého žánru. V případě *Sicaria* se nejedná o jednoznačný žánr, ale o kombinaci akčního filmu, krimi, dramatu a dokonce mysteriózního filmu. Nakolik *Sicario* zapadá do své dominantní kategorie (akční film) je jednou z otázek této práce.

Ústředním tématem filmu jsou drogy a válka s kartely v oblasti Mexika. Agentka FBI Kate Macer (Emily Blunt) je přidělena k jednotce CIA, která má během tajné operace překročit hranice a vypátrat bossa mexického kartelu. Akce je vedena dvěma zkušenými agenty, Mattem Graverem (Josh Brolin) a záhadným Alejandrem (Benicio Del Toro), pro něhož se operace zdá být osobní. Postupně se ukazuje, že tato akce není tím, čím se zdá, a totéž platí i o zúčastněných.³

Film byl nominován na Oscara v kategorii kamery, hudby a střihu zvuku, na Zlatou palmu za režii, a na BAFTA za herce ve vedlejší roli (Benicio Del Toro),

1 IMDb. *Sicario: Filming Locations*. [Citováno 14. 2. 2017] Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/locations?ref_=tt_dt_dt.

2 IMDb. *Sicario: Box Office*. [Citováno 9. 2. 2017] Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/business?ref_=tt_dt_bus.

3 IMDb. *Sicario: Synopsis*. [Citováno 9. 2. 2017] Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/synopsis?ref_=tt_stry_pl.

kameru (Roger Deakins) a hudbu (Jóhann Jóhannsson). Zvítězil celkem čtrnáctkrát v menších přehlídkách, nejvíce ocenění si odnesl Benicio Del Toro za nejlepšího herce ve vedlejší roli.⁴

Cílem práce je tedy provést neoformalistickou analýzu *Sicaria*. Analýza se soustředí na narativní uspořádání snímku, stejně jako na stylovou složku tvořenou prací kamery, mizanscénou, střihem a zvukem. Úkolem práce je identifikovat dominantní formální vzorce a vyhodnotit je ve vztahu k převládajícím konvencím žánru akčního krimi. Zároveň práce odpoví na otázku, do jaké míry *Sicario* koresponduje se současnými tendencemi žánru, či zda se jim naopak významně vymyká. Práce se metodologicky opírá o koncept Kristin Thompson, rozpracovaná v knize *Breaking the Glass Armor a Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (kniha vznikla ve spolupráci s Davidem Bordwellem). Dále práce využívá publikace věnované žánru – *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle and the American Action Movie* od Erica Lichtenfelda a *Action Movies: The Cinema of Striking Back* od Harveyho O'Briena.

1. 1. Struktura práce

Tělo práce je rozděleno do několika kapitol, z nichž každá se zabývá dílčími narativními a stylistickými prostředky. Začnu analýzou narativu a narace, s ohledem na další tvorbu Villeneuvea, který se ve svých filmech často přiklání ke komplikované formě. Mimo jiné jsou předmětem této kapitoly charaktery, které analyzuji v kontextu poznatků Erica Lichtenfelda. Jak je uvedeno ve vyhodnocení literatury, Lichtenfeld ve své knize *Action Speaks Louder* představuje určité archetypy akčních hrdinů, z nichž zejména jeden lze aplikovat na *Sicaria* – 'muže, který zná Indiány'. Krátce se zabývám také pozicí postavy Kate Macer v kontextu žánrových konvencí.

Ve zbytku práce jsou analyzovány stylistické prostředky. Kamera Rogera Deakinse je analyzována s ohledem na použité úhly pohledu a jejich význam. Další kapitola je věnována mizanscéně. Jak je zmíněno v části o metodologii, prostředí hraje v *Sicariovi* velkou roli. Úkolem kapitoly je analyzovat nejen použití interiérů a exteriérů, ale i barevnou paletu, kterou Villeneuve zvolil, protože barvy v jeho filmech nesou zásadní význam.

4 IMDb. *Sicario: Awards*. [Citováno 9. 2. 2017] Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/awards?ref_=tt_ql_op_1.

Následně se zabývám zvukem. Kromě mluveného slova je důraz kladen hlavně na soundtrack Jóhanna Jóhannsona, který s Villeneuvem spolupracuje opakovaně a jehož hudba výrazně přispívá k autorskému stylu Villeneuvových filmů.

2. Vyhodnocení pramenů a literatury

K analýze používám film na DVD vydaném distributorem Magic Box v lednu 2016. O filmu zatím nebyla napsána žádná akademická práce, pouze řada recenzí a článků. V čísle 103 časopisu *Cinepur* (únor 2016) vyšla recenze Marcela Arbeita – „Sicario, žánrový traktát o neuchopitelném zlu“, která srovnává *Sicaria* s ostatními filmy Denise Villeneuvea, popisuje změny, kterým jeho režijní styl prošel, a vytýká zásadní nedostatky scénáře Taylora Sheridanana.⁵

V časopise *Sight & Sound* (listopadové číslo 2015) Michael Atkinson psal o vztahu *Sicaria* k ostatním filmům odehrávajícím se v kritickém prostředí mexicko-amerických hranic v článku nazvaném „Line in the Sand“.⁶

José Teodoro z časopisu *Film Comment* v čísle září/říjen 2015 publikoval poměrně rozsáhlý článek s názvem „Controlling Chaos“, kde podobně jako Marcel Arbeit uvažuje o *Sicariovi* v kontextu dalších Villeneuvových filmů. Článek je tvořen několika malými recenzemi na jednotlivé filmy, které jsou v závěru propojeny se *Sicariem*.⁷

Film podnítl debatu o problematice drogového průmyslu nejen v Mexiku, a upozornil na stav kriminality v Juarezu. Kořeny filmu samotného by se pravděpodobně daly vystopovat až ke knize z roku 1998, nazvané *El Sicario: The Autobiography of a Mexican Assassin*, která je monologickou výpovědí bývalého nájemného vraha o drogové válce. Autory jsou Charles Bowden a Molly Molloy.

Z internetových zdrojů jsem v největší míře využila webů *No Film School* a *Film School Rejects*, které jsou založeny na mladém kolektivu věnujícím se tématům v oblasti filmu – analýzám, úvahám, recenzím. Článek V. Renée z *No Film School*, nazvaný „How the Color in 'Sicario' Reveals the Battle Between Good & Evil“, o způsobu, jakým barvy v *Sicariovi* komunikují rozdíly mezi dobrem a zlem, byl základním zdrojem pro analýzu barev mizanscény, zejména významu béžové a modré.⁸

5 ARBEIT, Marcel. Sicario, žánrový traktát o neuchopitelném zlu. *Cinepur*. 25. 2. 2016. [Citováno 11. 2. 2017]. Dostupné z <http://cinepur.cz/article.php?article=3601>.

6 ATKINSON, Michael. Line in the Sand. *Sight & Sound*. listopad 2015. [Citováno 11. 2. 2017]. Dostupné z <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/november-2015-issue>.

7 TEODORO, José. Controlling Chaos. *Film Comment*, září/říjen 2015. [Citováno 11. 2. 2017]. Dostupné z <http://www.filmcomment.com/article/sicario-denis-villeneuve/>.

8 RENÉE, V. How the Color in 'Sicario' Reveals the Battle Between Good & Evil. 9. 2. 2016. *No Film School*. [Citováno 12. 2. 2017]. Dostupné z: <http://nofilmschool.com/2016/02/how-color-sicario-reveals-battle-between-good-evil>.

Text Jona Fusca (s pomocí video eseje Ashley Perry) ze stejného webu posloužil při rozboru způsobu snímání krajiny v kapitole o kameře. Na příkladu Ridleyho Scotta a Denise Villeneuvea v článku „The Lay of The Land: How Denis Villeneuve and Ridley Scott Create Mood With Landscape“ demonstruje, jak režiséři využívají dlouhé záběry krajiny k vytvoření napětí.⁹

H. Perry Horton z *Film School Rejects* v článku „Break On Through: The Invasive Humanity of Denis Villeneuve“ rozebírá opakující se motiv invaze ve Villeneuvových filmech, a zabývá se také jeho studií lidskosti. Pro to používá video esej youtubera Mr. Nerdisty.¹⁰

9 FUSCO, Jon. The Lay of The Land: How Denis Villeneuve and Ridley Scott Create Mood With Landscape. 11. 3. 2016. *No Film School*. [Citováno 12. 2. 2017]. Dostupné z: <http://nofilmschool.com/2016/03/using-lay-land-how-ridley-villeneuve-create-tension-landscape>.

10 HORTON, H. Perry. Break On Through: The Invasive Humanity of Denis Villeneuve. 9. 2. 2017. *Film School Rejects*. [Citováno 12. 2. 2017]. Dostupné z: <https://filmschoolrejects.com/invasive-humanity-villeneuve-23e0f9474b78>.

3. Metodologie

Práce se metodologicky opírá o koncept neoformalistické analýzy, který Kristin Thompson představila ve své eseji „Neoformalistická analýza: Jeden přístup, mnoho metod“, jedné z kapitol výše zmíněné publikace *Breaking The Glass Armor*.¹¹ Esej byla přeložena do češtiny v časopisu *Illuminace*, spolu se dvěma dalšími kapitolami, obsaženými v páté části knihy – „Formal Look on Realism“. Dalším z podkladů je pak její společná práce s Davidem Bordwellem *Umění filmu*, která poskytuje základní terminologii pro tuto práci.

Thompson se eseji zabývá tím, co by mělo být cílem analýzy filmu a čím se neoformalistická analýza liší od ostatních analýz, případně jakým způsobem s nimi spolupracuje. Dále mluví o povaze uměleckého díla, oproštění se od komunikačního modelu umění a motivaci. Další část eseje se soustředí na film v historii a je následována částí o roli diváka (neoformalistická analýza bere diváka jako aktivní složku filmového zážitku) a o možnosti fúze neoformalistického přístupu s určitými složkami marxistické filmové teorie. Poté Thompson rozebírá základní nástroje analýzy, a komplikovanou formu a odkládání jako dva z nejdůležitějších pojmů neoformalismu. Závěrem se věnuje analýze narativního filmu a jejím základům, komunikativnosti vyprávění a hledání dominanty.

Ve zbytku knihy se Thompson zabývá analýzou průměrného filmu a dominanty, odcizení v rámci klasického filmu (konkrétně duplicitou v klasické naraci, nespolehlivosti narativu a divadelní obraznosti), následně úhlem pohledu a jeho úrovněmi (obecný, neformální, prostorový, temporální, ideologický) a v závěru realismem a jeho vývojem skrz historii, a percepčí a parametrickou formou.

Svoje poznatky ilustruje pomocí rozboru filmů v každé části - *Strach v nočním vlaku (Terror By Night)*, *Prázdniny pana Hulota (Les Vacances de Monsieur Hulot)*, *Tout Va Bien (Everything's All Right)*, *Hrůza na jevišti (Stage Fright)*, *Zloději kol (Bicycle Thieves)*, *Pravidla hry (The Rules of The Game)*, *Playtime*, *Zachraň si, kdo můžeš (život) (Sauve qui peut)* a *Lancelot od jezera (Lancelot du Lac)*.

11 THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor*. 1. vyd. Princeton University Press. 1988. s 3-46.

3. 1. Neoformalistická analýza a její základní pojmy a nástroje

Neoformalismus vychází zejména z ruské formalistické školy. David Bordwell upozorňuje, že neoformalismus nelze řadit mezi takzvané „velké teorie“, jelikož v centru jeho zkoumání je samotný text, nikoliv přístup.¹² Neoformalismus a kognitivní teorie narace také počítá s aktivním divákem, který si příběh předávaný textem rekonstruuje pomocí vodítek a kulturních schémat. Tato schémata jsou v paměti diváka a pomáhají mu porozumět dění na plátně – identifikovat postavy jako členy společenské třídy, osoby vykonávající určité povolání, patřící do určité lokace.¹³

3. 1. 1. Motivace

Součástí schémat je také to, co ruší formalisté označili jako motivace – způsoby odůvodňující různé prvky filmu. Motivace jsou buď čistě umělecké nebo realistické, transtextuální či kompoziční.¹⁴ Umělecká motivace ospravedlňuje přítomnost prvku kvůli prvku samotnému, k jejímu použití dochází až ve chvíli, kdy nelze aplikovat žádnou z ostatních motivací. Realistická motivace jednoduše umísťuje prvek do filmu za účelem dosažení větší realističnosti. Transtextuální motivace odkazuje k jiným uměleckým dílům a často závisí na umělecké gramotnosti diváka – je-li schopen odkazu pochopit, spojit si ho s patřičným dílem a porozumět smyslu jeho umístění v druhém díle. Kompoziční motivace je to, co utváří jakási pravidla uvnitř filmového díla, kompozičně motivované prvky jsou nezbytné pro vystavění prostoru, času a narativní kauzality.¹⁵

3. 1. 2. Fabule, syžet

Neoformalistická analýza také přebírá termíny fabule a syžetu, jak jsou definovány v ruském formalismu – fabule je řetězec událostí kauzálně propojených, odehrávajících se v daném prostoru a čase, syžet je prezentace těchto událostí ve filmu, specificky vybraných a uspořádaných. Fabule je tedy to, co si divák sám poskládá pomocí informací předaných v syžetu pomocí filmových prostředků

12 BORDWELL, David: Historical Poetics of Cinema. In.: *The Cinematic Text: Methods and Approaches*, ed. R. Barton Palmer. New York: AMS Press 1989, pp. 369-398.

13 ŠIMÍČKOVÁ, Hedvika. *Groteskní jako hrůzné a komické v nejisté rovnováze – neoformalistická analýza filmu Brazil*. Bakalářská práce. Filozofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury. Masarykova univerzita Brno. 2010.

14 THOMPSON, cit. 11. s 16-21.

15 WITOSZEK, Martin. *Bordwell, Chatman a teorie vyprávění ve filmu: Srovnání dvou analytických přístupů pomocí analýzy tří filmů*. Magisterská diplomová práce. Filozofická fakulta. Ústav hudební vědy. Masarykova univerzita Brno. 2014.

(stylu).

3. 1. 3. Komplikovaná forma

Kristin Thompson zmiňuje v *Breaking The Glass Armor* komplikovanou formu – ta má konstrukci fabule a chápání příběhu ztěžovat.¹⁶ Za komplikovanou formu lze označit například nechronologické narativy, proplétání několika narativů nebo nadstandardní využití elips. S tímto souvisí také komunikativnost narativu, která je ovlivněna mírou sebeuvědomění příběhu a spolehlivostí vypravěče. Jako příklad komplikované formy lze uvést třeba *Dívku na přání* (*The Girlfriend Experience*) od Steven Soderbergha, z klasických filmů pak čtyři prolínající se příběhy v *Intoleranci* Davida W. Griffitha. Pozorujeme ji často i ve filmech Denise Villeneuve, například v *Požárech*.

3. 1. 4. Odkládání a stupňovitá konstrukce

S komplikovanou formou je spojeno také odkládání – události mohou být ve filmu zprostředkovány více či méně zhuštěně, ve filmech jsou využívány prostředky, které zajišťují odhalení závěru až v určitý správný moment. Takové zdržovací struktury jsou přítomny ve většině filmových děl.

Vzorec takových odkladů Thompson nazývá stupňovitou konstrukcí.¹⁷ Jedná se o odbočení od hlavní dějové linky, která oddalují odhalení závěru. Stupňovitá konstrukce zároveň pomáhá divákovi rozeznat takzvané závazné motivy, což jsou akce a události, které posunují syžet k jeho konci. Závazné motivy jsou nezbytné, nemohou být vypuštěny, na rozdíl od odboček. V angličtině se toto nazývá *stairstep construction* – odbočky jsou jako odpočívadla schodiště.

3. 1. 5. Ozvláštnění a dominanta

Jedním z klíčových pojmů je ozvláštnění, představené už ruskými formalisty jako *ostrannenie*. Tento termín byl definován Viktorem Šklovským v jeho eseji *Umění jako metoda*. Ozvláštnění má být součástí umění, umění je uměním, pokud nějakým způsobem transformuje nám známou realitu, zasazuje nám známé obrazy, předměty a situace do nového kontextu, a umožňuje nám tak únik z automatizace.¹⁸

Ozvláštnění je analyzováno pomocí konceptu dominanty a určení dominanty by mělo zároveň být i výsledkem neoformalistické analýzy filmu. Dominanta je

16 Tamtéž, s 36-37

17 Tamtéž, s 37-38

18 ŠKLOVSKÝ, Viktor. *Teorie prózy*. 1. vyd. Dalkey Archive Press. 1991. s. 1-14.

formální princip, který prostupuje celým textem a může upozadit nebo naopak učinit prominentními určité prostředky.¹⁹ Thompson v souvislosti s dominantou cituje Tyňanova:

„Systém neznamena koexistenci komponentů na bázi rovnocennosti, předpokládá nadřazenost jedné skupiny a výslednou deformaci ostatních prvků.“²⁰

Dále cituje Ejchenbauma, který vysvětlení dominanty rozvíjí:

„Zřídka se motivy estetického objektu účastní na výsledném efektu celku rovným dílem. Naopak, obvykle jeden faktor nebo konfigurace vystupují do popředí a zaujímají vedoucí úlohu. Ostatní doprovázejí dominantu, zintenzivňují ji skrz jejich harmonii, vyvyšují ji skrz kontrast a obklopují ji hrou variací.“²¹

Ejchenbaum přirovnává dominantu ke kostře lidského těla – dominanta poskytuje celku textu podporu, je jeho základem.²² Tento organický náhled na dominantu Ejchenbaum postupně opustil a jeho přeformulovaná definice je ta, kterou přijala ruská formalistická škola. Dominanta je tedy sestava konkrétních struktur uvnitř textu, tvořená upřednostněnými ozvláštňujícími prostředky v interakci s těmi upozaděnými.

3. 2. Žánr akčního filmu

Aby tato práce mohla určit, zda *Sicario* spadá do akčního žánru, je třeba tento žánr definovat. Definice žánru akčního filmu se shodují na několika zásadních aspektech – pohyb, rychlost, dynamika. Tyto prvky jsou v akčním filmu mnohdy nadřazené samotnému příběhu a jsou jim uzpůsobeny stylistické prostředky – rychlý střih, dramatická hudba, mizanscéna vybavená snadno rozbitnými plochami a předměty tak, aby dotvářela choreografii bojových scén.

A Dictionary of Film Studies definuje akční film následovně:

„Extrémně úspěšný mód populární kinematografie, který upřednostňuje spektakulární pohyb těl, vozidel a zbraní, a nejnovější speciální efekty. Tyto vysoce dynamické elementy (společně s fyzickým výkonem herců a ústřední atrakcí) jsou obvykle drženy pohromadě svižnou, redukovanou narativní strukturou orientovanou na cíl. Podobně jako horor nebo thriller, akční film je částečně definován typem

19 THOMPSON, cit. 11. s 89.

20 THOMPSON, cit. 11. s 89.

21 Tamtéž, s 90.

22 Tamtéž, s 90.

zážitku, který nabízí svému publiku, konkrétně niterní vzrušující zážitek pohybu (obvykle městským) prostředím, kde charaktery sledují jasně stanovený cíl v časově kritické situaci.²³

Sicario navíc spadá do kategorie, které se někdy přezdívá „tex-mex“ filmy – odehrává se částečně na půdě amerického Texasu a částečně v Mexiku.

Eric Lichtenfeld ve své knize *Action Speaks Louder* dělí akční filmy do několika podskupin a snaží se určit převládající trendy v žánru akčního žánru určitého období. Přestože svoje rozdělení prezentuje na konkrétních filmech z daného období, neomezuje nalezené archetypy a vzorce pouze na ony příklady, ale snaží se všechna období propojit a neustále srovnávat a připomínat, o čem mluvil v předchozí kapitole. To výrazně pomáhá vidět žánr jako jednotný celek a ne jako řadu oddělených sub-žánrů, a sledovat propojení a vývoj, kterým akční žánr prochází.

Lichtenfeld neopomíná ani ostatní okolnosti. Poukazuje na to, jak charakter postav, jejich oblékání a mnohdy i rasa ilustrují největší společenské události a strašáky doby, vše opět na konkrétních příkladech.

Pomocí rozborů klíčových filmů akčního žánru Lichtenfeld popisuje archetypy, které v těchto filmech nalzáme - archetyp hrdiny lidu (anglicky 'vigilante'), „muže, který zná Indiány“, prvky mučednictví a spojení/podobnosti mezi protagonistou a antagonistou; archetyp lidského stroje - nového typu akčního hrdiny, který se vyznačuje mimo jiné extrémně vyvinutou muskulaturou. Rozebírá důležitost prostředí v akčních filmech a zabývá se akcí umístěnou mimo džungli velkoměsta a do džungle opravdové, eventuálně do pustiny. Dále poukazuje na nedostatek přirozeného nepřítele, který by se dal postavit do role antagonisty, což vedlo k dosazení samotné přírody a rozkvětu katastrofických filmů.

Pro ilustraci používá Lichtenfeld filmy, které žánr nějakým způsobem tvarovaly a přinášely do něj něco nového - filmy s Clintem Eastwoodem, Sylvesterem Stallonem, Arnoldem Schwarzeneggerem, nebo *Šíleného Maxe* s Melem Gibsonem. Dospívá k závěrů, že vývoj akčního filmu se s příchodem počítačových technologií zrychlil – diváka inovace rychleji omrzí a proto je třeba

23 KUHN, Annette, WESTWELL, Guy. *Oxford Dictionary of Film Studies*. 1. vyd. Oxford University Press. 2012. s. 3-4.

inovovat neustále. Zároveň však lze pozorovat určitou nostalgii ve stylizaci, motivech a postavách, které se v akčních filmech objevují

Eric Lichtenfeld v závěrečné kapitole své knihy rozebírá, kam se žánr akčního filmu za posledních přibližně čtyřicet let posunul a jaké je jeho publikum. Krátce se zabývá také populární otázkou, nakolik akční film vyvolává a podporuje násilí ve společnosti, a na závěr předkládá svůj názor o tom, co tvoří dobrý akční film a jak vývoj CGI ovlivňuje divácký zážitek.

„Dobře napsaný, dobře zahráný, dobře zpracovaný akční film nabízí svému publiku něco důležitějšího než vzrušení. Nabízí pocit, že postavy skutečně zažívají to, co filmaři inscenují. Tady hodně ironických akčních filmů z devadesátých let a současnějších CG extravaganz selhává: přehnané efekty ubírají postavám jejich zaujetí v tom, co se jim děje. A pokud to nezajímá je, jak může nás?“²⁴

Henry O'Brien se v *The Cinema of Striking Back* také zabývá definicí akčního žánru a jeho sub-žánrů, a svou knihu opírá o Lichtenfeldovu publikaci. V průběhu textu na něj odkazuje častěji, než na kohokoliv dalšího, a to včetně přímých citací. Na rozdíl od Lichtenfelda však O'Brien ve své publikaci může odkazovat na mnohem novější díla v rámci žánru, protože *The Cinema of Striking Back* vyšlo v roce 2012.

Na úvod O'Brien poskytuje stručnou historii akčního filmu. Poté se zabývá, podobně jako Lichtenfeld, některými archetypy – vigilante, rogue cop, žoldák, „stroje“; roli aut v akčních filmech; problematikou buddy-cop filmů a jejich rasové politiky, a role zranění/ošetření/zotavení v akčním filmu. V závěru řeší řadu věcí, od homoerotických prvků v akčním filmu, přes rasu, vzestup žen do mužských rolí, až po fetišizaci destrukce a proces sebeuvědomění, kterým akční film v určitém období prošel; a také návratu akčního filmu ke kořenům. Jeho poznatky ústí v myšlenku podobnou té Lichtenfeldově – rychlý vývoj žánru nijak nebrání nostalgickým tendencím.

Kniha Henryho O'Briena je obecným úvodem do žánru a vnímání akčního filmu jako „akce v akci“, jak je popsáno už v první kapitole:

„Akčnímu filmu lze nejlépe porozumět jako fúzi formy a obsahu – kinematografie akce. Reprezentuje ideu a etiku akce skrz formu, v níž jsou akce,

24 LICHTENFELD, Eric. *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle and the American Action Movie*. Přpracované vydání. Wesleyan University Press, Middletown, 2007. s 344.

agitace a pohyb nadřazené. Toto pojetí akce dává smysl z hlediska filozofie. Je to kinematografie, které by rozuměl Friedrich Nietzsche. Existují dvě odvětví filozofického myšlení o akci, jedno zaměřené na vnitřní procesy rozhodování, druhé na vnější kořeny a příčiny.²⁵

V akčním filmu je možné nalézt několik archetypů, které, jak už bylo řečeno, ve svých knihách Lichtenfeld i O'Brien popisují. Níže jsou popsány dva nejdůležitější z nich – muž, který zná Indiány, a prostředí.

3. 2. 1. Muž, který zná Indiány

Tento archetyp jako první pojmenoval Richard Slotkin, kritik a historik. „Muž, který zná Indiány“ byl původně skutečně muž, který znal Indiány – byl ve spojení s přírodou jako oni, učil se od nich, často přímo vzešel z jejich kultury, ale zároveň je nenávidí a chce je zničit, nikoliv na základě prosté agrese, ale za účelem pomsty. První využití tohoto archetypu je spojeno s knihou Hermana Melvilla, *The Confidence Man*, dále je pozorovatelný například v některých filmech Johna Wayna (*The Searchers*).²⁶

V současné filmové tvorbě už doslovný význam tohoto archetypu příliš často aplikován není, ze zjevných důvodů politické nekorektnosti. Lichtenfeld zmiňuje různé variace tohoto archetypu ve své knize.²⁷ Z „muže, který zná Indiány“ se v rámci akčního žánru stal „muž, který zná zločince“, „muž, který zná Vietnam“, atd. Základní koncept se nemění – hrdina spadající do tohoto archetypu vzešel ze zločinu nebo války, a tudíž je zná a zároveň nenávidí. V *Sicariu* lze toto aplikovat na postavu Alejandra – sicaria.

3. 2. 2. Prostředí

Lichtenfeld se ve své publikaci zabývá hlavně džunglí.²⁸ *Sicario* se v džungli neodehrává, ale jeho prostředí je pro film zásadní. Villeneuve nejen že vychází ze skutečných událostí v Juarezu, ale navíc zužitkovává vlastní zkušenosti z návštěvy města, kterou podnikl společně s několika dalšími členy štábu.²⁹ Snaha vyvolat v

25 O'BRIEN, Harvey. *The Cinema of Striking Back*. 1. vyd. Columbia University Press. 2012. s. 2.

26 Regenerative Violence: Regeneration. Dostupné z <http://xroads.virginia.edu/~hyper/hns/scalpin/mexicans.html>.

27 LICHTENFELD, cit. 22. s 10,17, 24, 50-52, 96, 264, 326, 328.

28 Tamtéž, s 125-158.

29 SIEGEMUND-BROKA, Austin. How the 'Sicario' Team Took a Road Trip Through One of the World's Deadliest Cities. *The Hollywood Reporter*. [Citováno 13. 2. 2017]. Dostupné z

divákovi autenticky nepříjemný pocit se výrazně odrazila v exteriérech a v tom, co je divákovi ukázáno (umělecká a realistická motivace). Villeneuve záměrně žene Juarez téměř až do extrému.

Juarez se dá v jistém smyslu považovat za džungli – nepřípravený jedinec v něm nemá šanci přežít. Charakter musí splynout s městem stejným způsobem, jako například Rambo splynul s přírodou kolem něho, za účelem dosažení svého cíle.

Z práce Kristin Thompson vycházím při rozboru narativních i stylistických složek filmu. Ze stylistických složek se soustředím zejména na kameru, mizanscénu a zvuk. Zmíněn je i střih ve snaze určit, zda je nějakým způsobem odlišný od konvenčního střihu akčních filmů, a jaké je jeho tempo. U mizanscény je kladen důraz na převládající barevné schéma. Výsledky jednotlivých analýz pak srovnávám s konvencemi popsány v *Action Speaks Louder* Erica Lichtenfelda. Lichtenfeld nachází v každém období vzorce, podle kterých jsou akční filmy točeny, a poukazuje na to, že téměř každá dekáda je ovlivněna sociálně-kulturními okolnostmi, které určují typ hrdinů a zápletky.

4. Produkce a přijetí v tisku

Natáčení filmu bylo oznámeno v prosinci roku 2013.³⁰ Emily Blunt a Benicio Del Toro se k filmu připojili v dubnu následujícího roku, následování Jonem Bernthalem a Joshem Brolinem v květnu.³¹ V květnu také produkční a distribuční studio Lionsgate získalo práva k filmu.³² Krátce nato se k projektu přidal kameraman Roger Deakins a skladatel Jóhann Jóhannsson byl přizván v srpnu.³³ Točit se začalo 30. června 2014 v Albuquerque v Novém Mexiku.

První limitované uvedení filmu ve Spojených Státech bylo naplánováno na 18. září, široké vydání na 2. října 2015. Světová premiéra *Sicaria* proběhla 19. května na Filmovém festivalu v Cannes a následně (11. září) byl promítán na Mezinárodní filmový festival v Torontu.³⁴

Film celosvětově vydělal téměř trojnásobek svého rozpočtu – 84,6 mil. dolarů proti 30 mil. rozpočtu.³⁵ Kritici ho přijali vesměs pozitivně. *Rotten Tomatoes*, populární webový sběratel recenzí, vykazuje míru obliby filmu na 94% a průměrné

30 FLEMING, Mike, Jr. 'Prisoners' Helmer Eyeing Tense Mexican Border Crime Drama 'Sicario' For Black Label. 2013. *Deadline*. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <http://deadline.com/2013/12/prisoners-helmer-eyeing-tense-mexican-border-crime-drama-sicario-for-black-flag-648311/>.

31 KROLL, Justin. 'Emily Blunt to Star in 'Prisoners' Director's Next Pic 'Sicario' (EXCLUSIVE). *Variety*. 2014. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <http://variety.com/2014/film/news/emily-blunt-prisoners-sicario-1201151464/>.

KROLL, Justin. Benicio del Toro Teams Up with Emily Blunt in 'Sicario' (EXCLUSIVE). *Variety*. 2014. Dostupné z <http://variety.com/2014/film/news/benicio-del-toro-emily-blunt-in-sicario-1201151960/>.

FORD, Rebecca. 'Walking Dead' Star Jon Bernthal Joins Denis Villeneuve's 'Sicario' (Exclusive). *The Hollywood Reporter*. 2014. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <http://www.hollywoodreporter.com/news/walking-dead-star-jon-bernthal-707953>.

FLEMING, Mike, Jr. Josh Brolin Joins 'Sicario'. *Deadline*. 2014. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <http://deadline.com/2014/05/josh-brolin-joins-sicario-738033/>.

32 MCCLINTOCK, Pamela. Cannes: Lionsgate Snaps Up U. S. Rights to 'Sicario'. *The Hollywood Reporter*. 2014. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <http://www.hollywoodreporter.com/news/cannes-lionsgate-snaps-up-us-701876>.

33 RAUP, Jordan. Roger Deakins To Reteam With The Coens and Denis Villeneuve This Year. *The Film Stage*. 2014. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <https://thefilmstage.com/news/roger-deakins-to-reteam-with-the-coens-and-denis-villeneuve-this-year/>.

Jóhann Jóhannsson to Score Denis Villeneuve's Sicario. *Film Music Reporter*. 2014. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <http://filmmusicreporter.com/2014/08/27/johann-johannsson-to-score-denis-villeneuves-sicario/>.

34 IMDb. Sicario: Release Info. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/releaseinfo?ref_=tt_ql_dt_2.

35 Box Office Mojo. Sicario. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=sicario.htm>.

hodnocení 8/10, na základě více jak dvou set recenzí.³⁶ Filmový kritiky a sloupkař *Chicago-Sun Times* Richard Roeper hodnotí film jako jeden z nejlepších celého roku, se zvláštním důrazem na oceňovaný výkon Benicia Del Tora.³⁷ Podobně se vyjadřuje také Peter Bradshaw z britského *The Guardian*.³⁸

New York Film Critics Online film označili za jeden z deseti nejlepších snímků roku 2015, *Variety* ho označili za překvapivý kartelový thriller, *New York Post* považuje spojení Villeneuvea, Deakinse a Jóhannsona za „krásné, děsivé a vzrušující“.³⁹

Naproti tomu Enrique Serrano Escobar, starosta Juarezu už před jeho puštěním do kin požadoval bojkot na základě toho, co považoval za nelichotivé, dokonce lživé zobrazení města a poškozování jeho jména. Juarez se potýkal s vlnou podobného násilí v roce 2010 a starosta trval na tom, že od té doby se situace ve městě výrazně změnila k lepšímu.⁴⁰

4. 1. Juarez 2006-2010

Vzhledem k reakci starosty a důležitosti role, kterou město v *Sicariovi* hraje, je vhodné si připomenout a sumarizovat, co se v Juarezu vlastně dělo. Alespoň částečná znalost okolností pomůže divákovi vnímat město jako realistickou lokaci spíše než pouhý fikční svět *Sicaria*.

V roce 2010 byl Juarez, brána do USA, považován za nejnebezpečnější město na světě a překonával rekordy v počtu mrtvých v drogové válce, dokud vláda nezačala pracovat na napravení mexického justičního systému. Válku začal prezident Calderón v roce 2006, kdy se rozhodl zasáhnout proti kartelům. Některé oblasti zůstaly chyceny mezi nejstarším mexickým kartelem Sinaloa a kartelem Juarez.

36 Rotten Tomatoes. *Sicario*. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z https://www.rottentomatoes.com/m/sicario_2015/.

37 ROEPER, Richard. 'Sicario': The dark reality of the war on drugs. *Chicago Sun Times*. 21. 9. 2015. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <http://chicago.suntimes.com/entertainment/sicario-the-dark-reality-of-the-war-on-drugs/>.

38 BRADSHAW, Peter. *Sicario* review – Emily Blunt at the sharp end in war on drugs. *The Guardian*. 8. 10. 2015. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <https://www.theguardian.com/film/2015/oct/08/sicario-review-emily-blunt-at-the-sharp-end-in-war-on-drugs>.

39 *Sicario* Oficiální stránky. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <http://www.sicariofilm.com/quotes>.

40 BURNETT, Victoria. Portrayal of Juárez in 'Sicario' Vexes Residents Trying to Move Past Dark Times. *New York Times*. 11. 10. 2015. [Citováno 19. 2. 2017]. Dostupné z <https://www.nytimes.com/2015/10/12/world/americas/portrayal-of-juarez-in-sicario-vexes-residents-trying-to-move-past-dark-times.html?r=0>.

Zdalo se, že Sinaloa má neoficiální podporu úřadů, vzhledem k malému procentu jejich lidí v celkovém počtu zatčených, takže kartel Juarez zabíjel i ty byt' jen podezřelé ze spolupráce se Sinaloou. Řada z nich byli policejní důstojníci, což vyústilo v další vrstvu problémů – policie se začala více soustředit na ochranu svých členů, než na ochranu města.

Mezi oběťmi byla řada civilistů, při několika příležitostech došlo k napadení narozeninových oslav, kde byli zabiti teenageři nebo děti. Prezident Calderón nakonec prohlásil, že 90% obětí je ve spojení s kartely a obchodem s drogami, ale média jeho prohlášení vážně zpochybňovala, protože téměř nikdy nedošlo k žádnému zatýkání nebo pořádnému vyšetřování.

Jednou z hybných sil obchodu s drogami a několikaletého masakru byly gangy. Juarez byl v této době domovem několika stovek gangů, které pracovaly buď pro některý z kartelů, nebo jen dostávaly anonymní rozkazy skrz telefon. Mezi mrtvými se často objevovaly rodiny, které se snažily udržet svoje potomky od gangů co nejdál, pomocí vzdělání a zajištění. Nedostatek těchto věcí byl často důvodem, proč se mladí lidé rozhodli pro život v gangu.

Během těchto čtyř let se zabíjení v Juarezu stalo doslova běžnou záležitostí. Mnoho lidí ze strachu opustilo svoje domovy, ti, kteří zůstali, čelili hrozbě každý den, bez ohledu na to, zda byli ve spojení s kartely nebo ne. Juarez také nebyl jediným městem, které se stalo obětí drogové války, podobný případ nastal například v Guadeloupe. Válka navíc stále trvá, takže není vyloučeno, že „měst duchů“ ještě přibude.⁴¹

Tým *Sicaria* (včetně režiséra Villeneuva a producentů Eda McDonnela a Basila Iwanyka) v rámci přípravy na film Juarez navštívil v doprovodu dvou ozbrojených federálních agentů. Kromě návštěvy Juarezu filmu předcházela řada interview s agenty FBI a DEA, která prováděl sám režisér. Také Emily Blunt se ve svém výzkumu a přípravě k roli rozhodla kontaktovat agentky FBI a promluvila s

41 CARROLL, Rory. Mexico drug war: the new killing fields. *The Guardian*. 3. 9. 2010. [Citováno 21. 2. 2017]. Dostupné z <https://www.theguardian.com/world/2010/sep/03/mexico-drug-war-killing-fields>.

MALKIN, Elisabeth. Death Toll in Juárez Attack Rises to 14. *New York Times*. 24. 10. 2010. [Citováno 21. 2. 2017]. Dostupné z <http://www.nytimes.com/2010/10/25/world/americas/25mexico.html>.

nimi i o jejich běžném životě mimo práci.⁴²

V současné době je v produkci *Soldado*, sequel *Sicaria* soustředěný na postavu Benicia Del Tora. Scénář opět napsal Taylor Sheridan, režíruje Stefano Sollima.⁴³

4. 2. Autorský styl Denise Villeneuve

Denis Villeneuve může být definitivně považován za autorského režiséra. Přestože jeho projekty pocházejí z různých žánrů, liší se stopáží, jazykem, rozpočtem, existuje několik faktorů, které je spojují do korpusu autorského díla.

Villeneuve si ke spolupráci často zve stejné lidi. Se skladatelem Jóhannem Jóhannssonem spolupracoval na celkem třech filmech – *Příchozí*, *Sicario* a *Zmizení*, chystaný *Blade Runner 2049* bude jejich čtvrtou spoluprací; s hercem Jakem Gyllenhaalem na dvou – *Nepřítel* a *Zmizení*, a s hercem Maximem Gaudettem také na dvou – *Polytechnika* a *Požáry*. Stejně tak Roger Deakins se podílel na obou *Zmizení* a *Sicariovi* a bude spolupracovat na *Blade Runnerovi 2049*.

O dalších prvcích bude řeč v této kapitole, abychom předeslali, co v *Sicariovi* vlastně hledáme, a vytvořili si základ pro další analýzu.

Prvním z nich jsou témata, jaká si Villeneuve pro své filmy vybírá. Zjevně netvoří komedie, naopak se zdá, že jeho témata se postupem času stávají vážnějšími a dramatičtějšími. Například *Polytechnika* je zfilmováním takzvaného Montréalského masakru. *Požáry* jako svůj ústřední motiv sice mají rodinu, ale odehrávají se v drsném prostřední konfliktu rozpolcené země. *Zmizení* vypráví o únosu dvou malých dívek a reakci okolí. A předmět této práce, *Sicario*, pojednává o drogové válce.

Dalším prvkem je hledání.⁴⁴ Každý film v sobě v nějaké podobě tento motiv nese. Louise Banks se v *Příchozích* snaží najít společnou řeč s mimozemšťany, doslova. Kate Macer v *Sicariovi* hledá hlavu kartelu. Adam z *Nepřítele* hledá svého dvojníka Anthonyho. Keller a Loki hledají ztracené dívky ve *Zmizení*, ačkoliv rozdílnými metodami. Děti Nawal Marwan v *Požárech* hledají svého otce a bratra.

42 SIEGEMUND-BROKA, cit. 27. [Citováno 21. 2. 2017].

43 FLEMING, Mike, Jr. 'Gomorra's Stefano Sollima To Helm Benicio Del Toro & Josh Brolin In 'Sicario' Sequel 'Soldado'. *Deadline*. 1. 6. 2016 [Citováno 21. 2. 2017]. Dostupné z <http://deadline.com/2016/06/sicario-sequel-stefano-sollima-benicio-del-toro-gomorra-1201765978/>.

44 PERNO, G. S. Directors' Trademarks: Denis Villeneuve. *Cinelix*. 24. 11. 2015. [Citováno 22. 2. 2017]. Dostupné z <http://www.cinelinx.com/movie-stuff/item/8643-directors-trademarks-denis-villeneuve.html>.

V *Polytechnice* není tento motiv tolik jasný, ale stále je přítomný – Val hledá uplatnění ve světě plném mužů, zabiják hledá způsob, jakým by potrestal feministky, které, jak věří, mu zničily život. Bibiane v *Maelströmu* se pokouší najít smysl života a odpuštění. A konečně Simone z *32. srpna na Zemi* svým způsobem hledá nový začátek.

Dalším podobně fungujícím motivem je invaze. V podstatě veškeré filmy, které Villeneuve zatím natočil, jsou o určité formě invaze. H. Perry Horton ze stránky *Film School Rejects* parafrázuje poznatek filmového video-esejisty, který vystupuje na internetu pod přezdívkou Mr. Nerdista – Villeneuve používá invazi trojího typu: invazi země, nevinnosti, soukromí & identity.⁴⁵

Polytechnika dokonce zobrazuje doslovnou ozbrojenou invazi školy, byť provedenou jediným mužem. *Zmizení* je rovnou dvojitou invazí. Jedna se děje v rovině syžetu – invaze nevinnosti. Je zjevné, že dívky nejsou po návratu z traumatického zážitku tím, čím byly před ním. Druhá invaze, ve formě únosu, je pak zaměřená na nitro člověka, konkrétně Kellera. Tahle invaze je částečně mířená také na diváka, kterému je nenápadně kladena otázka, co by dělal on a je-li Kellerovo jednání správné.

Invaze v *Sicariovi* probíhá na osobní úrovni Kate, která je konfrontována s realitou nejen svého povolání, ale i vnějšího světa. Dále lze mluvit o invazi země, prostoru Juarezu drogovými kartely. A konečně *Příchozí* vypráví o invazi doslovné – invazi mimozemšťanů. Villeneuve svoje filmy také často používá ke kritice lidského počínání. Právě pomocí prvku invaze pitvá lidské reakce na různé situace – konfrontace s neznámem, krizi, zločin.⁴⁶

Navzdory temným tématům je dalším z motivů jakýsi deformovaný optimismus, v jehož duchu se vyznění většiny Villeneuvových filmů nese. Kromě *Sicaria* a *Zmizení* všechny filmy nějakým způsobem zvládají zakomponovat lásku, sílu, boj proti nenávisti, dobrotu.

Děti jsou dalším z opakovaných motivů. Najdeme je ve všech Villeneuvových filmech. *Sicario* ukazuje děti chycené v centru drogové války a požaduje na divákovi, aby si uvědomil, že jsou to právě děti, které nesou následky jednání dospělých.

45 HORTON, cit. 10. [Citováno 22. 2. 2017].

46 Tamtéž. [Citováno 22. 2. 2017]

V podobné pozici se nachází i havárie aut.⁴⁷ Villeneuve takřka všude najde způsob, jak do filmu nehodu zakomponovat, mnohdy jako klíčový moment děje - 32. srpen na Zemi, *Maelström*. V ostatních je spíše okrajovým prvkem, který děj dotváří spíš, než že by ho vyloženě tvořil – *Zmizení, Nepřítel*.

Jedním z očividnějších prvků, které lze ve Villeneuvových filmech pozorovat, je silná první scéna.⁴⁸ Extrémním případem je *Maelström*, kde je divák hned v úvodních minutách konfrontován s dávkou bizarnosti – ukazuje se, že vypravěčem příběhu bude odpudivá ryba připravená k porcování. *Požáry* spoléhají na velmi jednoduchou, minimalistickou, leč silnou scénu – vidíme chlapce, kterému holí hlavu. *Sicario* naopak disponuje velmi komunikativní první scénou, která obsahuje mrtvá těla ve zdech domu a výbuchem utrhané končetiny. Divák předem ví, v jakém duchu se tento film ponese.

Pro porozumění Villeneuvovu stylu je důležité vnímat také způsob, jakým používá barvy. Barvy v jeho filmech, nebo naopak jejich absence (*Polytechnika*), nesou významy stejně jako dialog nebo postavy. Jako příklad lze uvést *Nepřítele*, který je celý snímán v umocněném smogovém odstínu žlutozelené, příležitostně rozbité červenou (telefon) nebo modrou (obrazovka počítače). Villeneuve v rozhovoru pro *Film Comment* zmínil, že volba této barvy částečně pramenila z pocitu, který měl při čtení knižní předlohy, ale částečně také ze snahy navodit tísnivou paranoidní atmosféru.⁴⁹ Později v práci se podrobněji zabývám analýzou barev *Sicaria*, kde barvy komunikují dobro a zlo.

4. 3. Kamera Rogera Deakinse

Definovat kinematografii Rogera Deakinse je těžké, protože ačkoliv se u něj opakují určité prvky, přizpůsobuje svůj styl scénáři a režisérovi, se kterým spolupracuje. Scénář si během čtení nevizualizuje, čte ho jako knihu, a následně konzultuje svou vizi s režisérkou. Navíc zastává názor, že každé situace a scéna vyžaduje rozdílný přístup kamery.⁵⁰ Využívá intuice, která často vede ke změnám na

47 PERNO, cit. 42. [Citováno 22. 2. 2017].

48 Tamtéž. [Citováno 22. 2. 2017]

49 LAWSON, David Gregory. Interview: Denis Villeneuve. *Film Comment Blog*. 26. 2. 2014. [Citováno 22. 2. 2017]. Dostupné z <http://www.filmcomment.com/blog/interview-denis-villeneuve/>.

50 COHEN, David. Cinematographer Roger Deakins on Crafting 'Sicario's' Dark Look. *Variety: Artisans*. [Citováno 24. 2. 2017]. Dostupné z <http://variety.com/video/cinematographer-roger-deakins-on-crafting-sicarios-dark-look/>.

poslední chvíli a vytvoření zcela unikátního přístupu, odlišného od toho, který byl původně zamýšlen.⁵¹

Mezi ty zmíněné opakující se prvky patří zejména jeho práce se světlem a siluetou, kterou zasazením do různých kontextů dokáže evokovat napětí, autoritu, naléhavost nebo křehkost. Toto přetvoření prvku typického pro film noir a německý expresionismus je přítomné ve většině filmů, na nichž se podílel.⁵² V *Sicariovi* se Deakins snažil vyhnout aktuálně populárnímu pseudo-dokumentárnímu stylu, který by mohl odkazovat také k jeho vlastní předchozí práci na dokumentech. Zároveň však často snímá herce velmi zblízka, což je právě pozůstatek dokumentární kamery.

Při své tvorbě Deakins zastává několik zásad. Nesnímá herce, ale postavu – herec sám nemá v příběhu místo. Stejně tak se snaží vyhýbat záměrně estetickým záběrům, aby nerozptyloval diváka. Pokud je divák zaujatý krásou toho, co je snímáno, je vytržen z příběhu. Také je pro něj důležitá schopnost flexibility, nejen vůči scénáři a režisérovi vizi, ale vůči herectví – kamera reaguje různě na individuální herecké projevy.⁵³

Za kamerově nejnáročnější scénu v *Sicariovi* Deakins považuje konvoj překračující americko-mexické hranice. Scéně předcházela rozsáhlá příprava a bylo rozhodnuto, že záběry musí vzniknout v Mexiku kvůli autenticitě reakce Kate a celkové atmosféře scény.

Scéna s použitím nočního vidění byla částečně motivována umělecky, částečně realisticky. Deakins se chtěl vyhnout natáčení konvenční noční scény s umělým měsíčním svitem, proto se rozhodl zakomponovat noční a infračervené vidění. Významy, které to komunikuje divákovi, rozebírám během analýzy kamery.

4. 4. Hudba Jóhanna Jóhannssona

Islandský skladatel Jóhann Jóhannsson je v současnosti jedním z nejžádanějších skladatelů. S Villeneuve spolupracoval zatím třikrát a další spolupráce je

51 PALMER, Landon. 6 Filmmaking Tips from Roger Deakins. *Film School Rejects*. 13. 11. 2013. [Citováno 24. 2. 2017]. Dostupné z <https://filmschoolrejects.com/6-filmmaking-tips-from-roger-deakins-c04edb988f67#.3h4du1k1f>.

52 HORTON, H. Perry. Paint It Black: The Silhouettes of Cinematographer Roger Deakins. *Film School Rejects*. 23. 1. 2017. [Citováno 24. 2. 2017]. Dostupné z <https://filmschoolrejects.com/paint-it-black-the-silhouettes-of-cinematographer-roger-deakins-b5a57dc9b918#.xbbaq7os3>.

53 COHEN, cit. 48 [Citováno 24. 2. 2017].

plánovaná. Villeneuve ho při jejich společných projektech zapojuje už v před-produkci a Jóhannssonova hudba se, podobně jako Deakinsova kamera, do velké míry odvíjí od scénáře. Jóhannsson pracuje se soundtrackem jako se součástí celkové zvukové jednotky filmu, nikoliv jako se samostatným elementem – přímo ho staví na aranžmá dalších zvuků, které se ve scéně vyskytnou. Taktéž si uvědomuje důležitost a význam ticha (*Příchozí*).⁵⁴

Pro hudbu v *Sicariovi* byl použit orchestr čítající 65 členů. Podle vlastních slov se Jóhannsson pokusil vytvořit něco, co zní jako zvuky z nitra Země, namísto typické dramatické hudby běžně asociované s thrillery. Šablonou pro celý soundtrack byla skladba *The Beast*, první složený kus pro *Sicaria*.⁵⁵

Jóhannsson se aktivně hlásí ke snaze inovovat filmovou hudbu. „Lidé jsou hladoví po nových zvucích a po zážitku z poslechu neobvyklé hudby, kterou neslyšíte v reklamách a každé TV show.“⁵⁶

54 O'CONNELL, Sharon. 'Arrival composer Jóhann Jóhannsson: "People are hungry for new sounds.' *The Guardian*. 26. 11. 2016. [Citováno 24. 2. 2017]. Dostupné z <https://www.theguardian.com/music/2016/nov/26/arrival-johann-johannsson-soundtrack-oscar-nominated>.

55 MCFARLAND, K. M. Sicario Composer Jóhann Jóhannsson Is the Next Big Thing in Film Music. *WIRED*. 24. 2. 2016. [Citováno 24. 2. 2017]. Dostupné z <https://www.wired.com/2016/02/sicario-composer-is-the-next-big-film-composer/>.

56 O'CONNELL, cit. 52. [Citováno 24. 2. 2017].

5. Dominanta

Jak už bylo řečeno v kapitole pojednávající o nástrojích neoformalistické analýzy, dominanta je princip prostupující celým textem. Může upozadit nebo naopak zvýraznit určité prostředky použité v textu.⁵⁷ Před Kristin Thompson se dominantou zabývali například Jurij Nikolajevič Tyňanov nebo Boris Ejchenbaum.

Koncept dominanty naznačuje, že neoformalismus nepřemýšlí o systému jako souhrnu rovnocenných komponentů, ale počítá s nadřazeností některých těchto komponentů a z toho vyplývající deformaci jiných.⁵⁸ Řečené komponenty se málokdy podílejí na výsledné podobě textu, jeden z nich je dominantou a ostatní jí doprovázejí.⁵⁹

Ejchenbaum původně dominantu definoval jako něco poskytující textu podporu, jeho základ.⁶⁰ Jeho přeformulovaná definice tento přístup odmítá a naopak tvrdí, že umělecké dílo je výsledkem rozporu jednotlivých formálních aspektů a v závislosti na stylu tohoto uměleckého díla je pak některý z nich tím dominantním. Tato teze z roku 1922 byla posléze převzata ruskou formalistickou školou. Předznamenává i aktivní roli diváka, protože naznačuje, že dílo není statické a právě jeho dynamičnost podporuje divákovu aktivitu.⁶¹

Z dalších formalistických úvah o dominantě jsou pravděpodobně nejznámějšími ty od lingvisty Romana Jakobsona, který se ve svém vnímání dominanty částečně vrací k Ejchenbaumově původní organické definici – dominanta je nadřazený ovládající prvek.⁶²

J. N. Tyňanov pak spojuje dominantu s výše také zmíněným konceptem ozvláštňení – dominanta je pro něj tím, co vystupuje do popředí jako zvláštní/cizí mezi ostatními prvky, které jsou naopak konvenční.⁶³

Dominantu lze tedy definovat jako strukturu uvnitř textu, která je tvořena prominentními ozvláštňujícími prvky, a ovlivňuje ostatní, upozaděné prvky.

57 THOMPSON, cit. 11. s 89.

58 Tamtéž, s 89

59 Tamtéž, s. 90

60 Tamtéž, s. 90

61 Tamtéž, s. 90

62 Tamtéž, s. 90

63 Tamtéž, s. 91

6. Narativ a narace

Narativ a narace jsou prvními složkami, které budu analyzovat, ze dvou důvodů. Jednak jsou tím, čeho si divák při prvním zhlédnutí všímá nejvíce; a jednak na nich lze nejnadhěji ilustrovat, co se snažím dokázat jako dominantu filmu – princip postupného odkrývání.

Denis Villeneuve má tendence často využívat ve svých filmech různé varianty komplikované formy a narativ *Sicaria* není výjimkou. Syžet postupuje z bodu A do bodu B, obsahuje hlavní hrdinku a cíl, kterého se snaží dosáhnout na základě osobní a profesní motivace, a který je jí oddalován konflikty v průběhu děje. Jedním z pilířů syžetu je pak stará otázka dobra a zla. Ale zároveň Villeneuve přidává méně dějově bohatou linii policisty Silvia, která zdánlivě nesměřuje nikam. Ani jedna linie nevyužívá diegetického ani nediegetického vypravěče.

V rozboru několika scén zjistím, jak syžet zachází s divákem a jakým způsobem mu dává informace. Na základě učiněných poznatků pak určím druh narace, uspořádání narativu a již zmíněnou dominantu. Dále pak srovnám narativní složku *Sicaria* s narativní složkou tradičně používanou v akčních filmech.

6. 1. Segmentace syžetu

Barevně rozlišená segmentace pomůže přiblížit Villeneuvovo využití komplikované formy. **Modře** jsou vyznačeny scény paralelní narativu, kde sledujeme policistu Silvia. **Červeně** jsou vyznačeny **scény, které sleduje divák**, ale není v nich přítomna Kate. **Zeleně** jsou vyznačeny vzácné scény, kdy je přítomen divák, ale není přítomen nikdo další z týmu (tzn. Kate, Matt Graver, Alejandro, atd.). A konečně **fialově** jsou označeny místa, kde došlo ke spojení paralelních narativů, tedy hlavní linie a vedlejší Silviovy linie.

0 – úvodní titulky: chybí

I. Úvod

- a) Kate se účastní zátahu na dům v Arizoně, je nalezeno několik desítek mrtvých, zemřou dva policisté, podezřelým ze zločinu se stává majitel domu Manuel Díaz.
- b) Je naplánováno zatčení Díazova bratra Guillerma v El Pasu, Kate se seznamuje s Mattem Graverem a souhlasí, že se zúčastní.
- c) **První scéna z paralelního narativu – Mexický policista Silvio je vzbuzen svým synem a po snídani spolu odchází hrát fotbal.**
- d) Kate se schází s Graverem u letadla do El Pasa, seznamuje se s dalším

účastníkem Alejandrem, zjišťuje, že nemíří do El Pasa, ale do Juarezu.

- e) Příjezd na základnu, seznámení s plánem a zbytkem týmu, Kate konfrontuje Gravera ohledně zadržování informací, ale bezvýsledně.

II. Juarez

- a) Tým vstoupí do Juarezu a s doprovodem policie dorazí na místo, kde se nachází Guillermo, proběhne zatčení.
- b) Při odjezdu z Mexika proběhne přestřelka na hranicích.
- c) Tým se vrací na základnu, Kate je v šoku, znovu konfrontuje Gravera, znovu bezvýsledně.
- d) Guillermo je umístěn do výslechové místnosti.
- e) Alejandro se setkává se starým přítelem Rafaelem, vedou rozhovor o rodině, Alejandrově traumatu a Rafaelově skryté účasti na akci, pak Alejandro odchází k výslechu Guillerma, který je rovněž součástí jeho minulosti.
- f) Alejandro vyslýchá Guillerma, Guillermo ho oslovuje 'medellín'.
- g) Kate postává venku, kouří cigaretu. Voják ji bere na střechu, odkud je výhled na Juarez. Kate vidí výbuch a několik policejních majáků.

III. Tuscon

- a) Kate s Alejandrem a Graverem odjíždí do Tusconu, kde Alejandro mluví se skupinou imigrantů.
- b) Kate opakovaně požaduje informace a vyhrožuje, že akci opustí. Graver jí poví o jejich plánu vylákat Díaze do Mexika a následně ho sledovat za účelem nalezení jednoho z hlavních vůdců kartelu, Fausta Alarcona.
- c) Kate je doma, snaží se odpočívat, ale nedaří se jí to. Místo toho si prohlíží fotografie juarezských obětí.
- d) Druhá scéna z paralelního narativu – Silviova žena a syn společně jedí, otec je v práci.

IV. Banka

- a) Kate se ve společnosti svého kolegy a kamaráda Reggieho převléká, diskutují Katein osobní život a podezřelou identitu Matta Gravera.
- b) Společně přijíždějí do motelu, kde Graver, Alejandro a skupina uprchlíků plánují místo přechodu týmu do Mexika. Graver přistupuje k další části plánu.
- c) Série záběrů na Manuel Díaze, pořízených nasazeným fotografem. Graver s týmem provádí útok na Díazovy peníze skrz banku. Kate vidí příležitost postavit případ proti Díazovi na základě podezřelých transakcí. Nevědomky se vystaví ohrožení.
- d) Díaz se prostřednictvím telefonu dozvídá o bance.
- e) Kate diskutuje možnosti potenciálního případu s Jenningsem, neúspěšně. Frustrovaná pak odchází s Reggieem do baru, Alejandro je sleduje.

V. Bar

- a) Kate sedí v baru s Reggieem, seznamuje se s jeho kamarádem Tedem, tancují, líbají se.
- b) Kate bere Teda k sobě domů, pokračují ve fyzických aktivitách. Kate si všimne gumového náramku, který předtím viděla na balíčku Díazových peněz, uvědomí si nebezpečí, strhne se rvačka. Ted má převahu, ale objeví

- se Alejandro, což Kate zachrání.
- Kate kouří a mluví s Graverem. Obviňuje ho, že z ní udělal návnadu.
 - Reggie se omlouvá Kate za Teda a ptá se, jestli má zůstat. Kate odmítá.
 - Graver a Alejandro vyslýchají Teda v autě.**
 - Kate mluví s Alejandrem. Ten jí říká, že mu připomíná někoho jemu blízkého a uklidňuje ji, že zítra odvolají Díaze do Mexika a brzy bude po všem.

VI. Začátek akce

- Nález tunelu, který má dostat tým do Mexika.
- Třetí scéna z paralelního narativu – Silvio jí snídani se synem, baví se o fotbale, zakazuje mu sahat na jeho zbraň.**
- Kate přijíždí do motelu, kde probíhají finální přípravy na akci. Jsou rozdávány instrukce, sledován Díaz, Kate se konečně dozvídá pravý důvod, proč Graver chtěl, aby se účastnila akce - „CIA nemůže operovat na území USA bez domácí agentury“. Přesto se rozhodne pokračovat, aby se dobrala úplně pravdy. Díaz odjíždí do Mexika. Tým opouští motel.
- Silvio dohlíží na nakládání balíků drog do svého policejního auta. Pak odjíždí vstříc bouře na obzoru.**
- Díaz překračuje hranice Mexika.**

VII. Tunel

- Kolona aut, Graver dává další instrukce.
- Tým se připravuje ke vstupu do tunelu, jsou diskutovány detaily akce.
- Vstup do tunelu, tým postupuje, střelba, Kate přichází o zbraň, ale postupuje dál.
- Silvio s dalším mužem spěšně vykládají drogy z auta, sledují blížící se střelbu. Vstupuje Alejandro, zastřelí muže, odzbrojí Silvia, který ho stejně jako Guillermo oslovuje 'medellín'. Překvapí je Kate, Alejandro ji střelí, ale nezraní, a odjíždí se Silviem sledovat Díaze.
- Alejandro dává instrukce Silviovi. Silvio mu říká, že má syna.**

VIII. Vyvrcholení

- Kate se vrací z tunelu, fyzicky napadne Gravera, je přemožena. Graver jí říká, kdo je Alejandro a o smrti jeho rodiny. Kate vyhrožuje, že všechno poví.
- Alejandro se Silviem dostihli Díaze, Silvio ho zastaví jako policista. Následně je zastřelen Alejandrem, který okamžitě přistupuje k únosu Díaze.**
- Pomocí Díaze se Alejandro dostane do Alarconova domu.**
- Alejandro po krátké konverzaci zastřelí Alarconovu rodinu a posléze i jeho.**

IX. Závěr

- Alejandro přichází za otřesenou Kate a přinutí ji podepsat dohodu o mlčenlivosti. Kate přemýšlí, že ho zastřelí z balkonu, ale neudělá to.
- Poslední scéna z paralelního narativu – Silvioova žena jde s chlapcem na fotbal, utkání dětských týmů přeruší vzdálená střelba, chlapci pak pokračují ve hře.**

9 – závěrečné titulky, poprvé se objevuje název filmu.

6. 2. Rozsah informací

Segmentace syžetu nám jasně ukazuje, jaký druh narace *Sicario* využívá. Podle červeně, zeleně a fialově označených scén (IId, IIe, IIIf, IVd, Ve, VIe, VIIe, VIIIb, VIIIc, VIIIId) lze vidět, že divák je pozorovatelem zejména aktivit Kate, buď ji těsně následuje, nebo se jí v několika případech i stává pomocí změny úhlu pohledu na subjektivní (Ib, IIb, IIg, Vb). Jen v deseti z celkových 36 scén hlavního narativu tedy divák sleduje dění, ve kterém není přítomna Kate.

Jak Bordwell a Thompson poukazují v *Umění filmu*, málokdy se stane, že je narace zcela neomezená nebo naopak zcela omezená.⁶⁴ Narace *Sicaria* je nekomunikativní. Bylo by možné tvrdit, že je smíšená s příklonem k omezené, je však třeba vzít v potaz, jaké informace jsou divákovi předány v těch několika scénách, kdy není přítomna Kate. Málokdy jsou to konkrétní údaje. Divák slyší útržek rozhovoru ze zvukotěsné místnosti (Ib), ale nemá k němu kontext. Ve výslechové místnosti (IId, IIIf) je to totéž, divákovi jeho přítomnost u výslechu nezodpověděla žádné otázky, naopak vznesla nové – co je medellín? Co udělal Guillermo Alejandrovi? Dokonce ani poměrně informativní scéna rozhovoru s Rafaelem (IIe) je výřečná jenom naoko, protože divák sleduje rozhovor dvou lidí, kteří se znají, vědí tedy, o čem mluví, aniž by naznačené věci konkretizovali.) Zatímco rozhovory, které divák sdílel s Kate, slouží zároveň jako expozice, tady tomu tak není. Při únosu Díaze (VIIIb) už divák ví všechno, co potřebuje, ale dozvěděl se to pomocí předchozí scény s Kate (VIIIa).

6. 3. Hloubka informací

Co se hloubky informací týče *Sicario* je bližší subjektivní naraci. Jak lze vidět v kapitole věnované rozboru kamery, využití hlediskových záběrů je poměrně časté, divák vidí to, co vidí Kate. Zejména se vyskytují ve dvou scénách – rvačka s Tedem v Kateině bytě (Vb) a vstup do tunelu s nočním/infračerveným viděním (VIIc), přičemž v druhém případě jde spíše o stylizovaný hlediskový záběr, než plnohodnotný příklad percepční subjektivity. Tomu se také podrobněji věnuji v kapitole o kameře. Jak bylo výše řečeno, občas dochází ke splynutí diváka a Kate.

64 BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. *Umění filmu*. Akademie múzických umění, 2011. s. 128.

To významně ovlivňuje také hierarchii vědění – divák takřka nikdy nepředstihne Kate v šířce vědění.

Bordwell a Thompson se v *Umění filmu* krátce zmiňují o funkci úvodních titulků v naraci:

„[...] Ale filmy nám mohou nabídnout narativní informace již v titulkové sekvenci a pokračovat v tom až do úplně poslední chvíle, kdy sedíme v kinosále. [...]“⁶⁵

Sicario titulkovou sekvenci nemá, což plně koresponduje se zbytkem narace. Divák po sekvenci tvořené logy distribučních společností dostane etymologii slova sicario a hned poté následuje úvodní scéna. Nejenže není zmíněn režisér, obsazení nebo jiní členové týmu, neobjevuje se přímo ani název filmu. Už v úvodní titulkové sekvenci jsou tedy divákovy odpírány informace. Divák samozřejmě ví, jak se film jmenuje, kdo v něm hraje a pravděpodobně i kdo ho natočil, takže Villeneuvovo rozhodnutí vynechat úvodní titulky ho o nic nepřipravuje. Jde spíše o to, aby si uvědomil, s jakým druhem narace bude pravděpodobně konfrontován. Mimo to je to i způsob, jak upoutat divákovu pozornost – hned v začátku jsou nabourána jeho očekávání.

Název filmu se tedy objevuje až na konci přes zatmívačku poslední scény. Stejně jako všechny důležité informace, i tato je odhalena až nakonec.

6. 4. Komplikovaná forma

Sicario je narativní film, obsahuje tedy vyprávění. Bordwell a Thompson definují vyprávění jako „příčinně propojený řetězec událostí, který se odehrává v čase a prostoru. [...] Vyprávění obvykle začíná určitým stavem, který se na základě kauzálního vzorce postupně proměňuje, až nakonec dospívá do stavu nového, jímž vyprávění končí.“⁶⁶ Stav, který je na počátku nějaký a na konci odlišný vlivem okolností, je Katein stav, konkrétně stav duševní a stav jejího náhledu na svět. Také stav jejích ideálů – během syžetu přestaly existovat.

Silviova linie je pak narativem uvnitř narativu, což je prvek již zmíněné komplikované formy. Kristin Thompson mluví v souvislosti s tím také o odkládání: „Komplikovaná forma může fungovat tak, že vytváří nekonečnou rozmanitost efektů, ale jedním z nejběžnějších typů komplikované formy je vytváření odkladů.

65 BORDWELL, THOMPSON, cit. 62. s. 132.

66 Tamtéž, s. 112.

[...] Souhrnný vzorec takových odkladů se nazývá stupňovitou konstrukcí. Tento metaforický termín znamená úseky děje, ve kterých odbočení a zdržení odklání děj od jeho přímého směru.⁶⁷

Existuje zde ještě náznak třetí narativní linie, ale ta je tvořena pouze dvěma scénami, v segmentaci vyznačenými zeleně – telefonující Díaz a Díaz překračující hranice (IVd, VIe). Tyto scény však slouží čistě k vytvoření napětí a zapojení Díaze do děje, nerozvíjejí se v plnou narativní linii.

6. 5. Stupňovitá konstrukce

Narativ *Sicaria* stupňovitou konstrukci hojně využívá právě pomocí zapojení druhé narativní linie se Silviem. Je to snadný a efektivní způsob, jak vytvořit napětí, protože v Silviově narativu se dlouho takřka nic neděje, Silvio vstane, nasnídá se a odejde se synem hrát fotbal. Divák nerozumí, proč jsou mu tyto scény ukazovány, oddalují ho od vyústění hlavního narativu, ale zároveň má tušení, že Silvio bude hrát nějakou roli. Toto tušení je založeno na uvědomění si motivace – pokud je ve filmu něco ukázáno, obvykle je to ukázáno za nějakým účelem, má to nějaký význam, je to tedy motivováno buď realisticky nebo umělecky, kompozičně nebo transtextuálně.

V souvislosti s narativem je využití stupňovité konstrukce očividné a poměrně jednoduché, ale pokud je divák pozorný, všimne si, že je přítomna i jinde, než pouze ve struktuře narativu.

Stupňovitá konstrukce je v určité formě součástí uvnitř samotného příběhu. Události, které Kate prožívá, jsou stupňovité/vrstevnaté. Kate se metaforickými vrstvami propracovává k jádru - pravdě. Pravda, tedy pravý důvod, proč Graver potřeboval Kate pro svůj tým, je obalená vrstvami nepravých informací, kterými se Kate propracovává po většinu syžetu. Silviova linie je na rozdíl od toho pouze prostředkem stupňovité konstrukce, vytváří ona 'odpočívadla', která zmiňuje Thompson.⁶⁸

Stupňování týkající se její postavy je přímo ovlivněno stupňováním ostatních aktérů a akce v syžetu. Zatímco však všechno kolem ní postupuje směrem k vytyčenému cíli, Katein vývoj směřuje opačným směrem, a to po fyzické i psychické stránce. Je to ilustrováno i barvami, k nimž se dostanu v rozboru

67 THOMPSON, cit. 11. s. 37-38.

68 Tamtéž, s. 37-38.

mizanscény.

Každý dílčí cíl po cestě k Alarconovi je jako jeden schod – získání Kate pro tým, zatčení Guillerma, tunel, banka, únos Díaze, a nakonec smrt Alarcona. Toto je vývoj typický pro většinu narativních filmů – je ustanoven cíl, k němuž je třeba se propracovat skrz jednotlivé konflikty. Jako příklad můžeme použít různé variace krimi žánru: získání kvalitního detektiva pro případ, zatčení komplice, záťah na zločinecké doupě, zatčení dalšího komplice a pomocí něj pak dopadení hlavního zločince. Jelikož však *Sicario* není primárně krimi, je toho schéma příslušně vytvářováno. Namísto vyšetřovatele je zde Kate, která se ještě navíc vyvíjí jinak, než by podle pravidel měla.

Samotná náročnost operace se také schodovitě stupňuje, jako by každý z těch dalších metaforických schodů byl o něco vyšší. První výjezd do Juarezu je, až na přestřelku na hranicích, poměrně rychlou a hladce plynoucí akcí, zatímco invaze tunelu a nasazení Alejandra na Alarconovu stopu byly závislé na preciznosti a načasování, navíc probíhaly v noci.

Tímto bylo naznačeno, co budu dále rozvádět v analýze kamery, mizanscény a zvuku. Stupňovitou konstrukci lze v *Sicariovi* nalézt nejen v naraci a narativu, ale i v ostatních složkách filmu.

6. 6. Postavy

Neoformalismus neuvažuje o postavách jako o lidech, ale jako o souhrnu charakteristických rysů (sémů). Kristin Thompson je popisuje jako „hybatele a nositele různých kauzálních událostí“ a přisuzuje jim různé funkce: „I v unifikovanějším, psychologicky orientovaném vyprávění můžeme najít pro postavy různé funkce: poskytování informací, prostředek pro zadržování informací, vytváření paralel, začlenění tvarů a barev, které se podílejí na kompozici záběru, pohyb motivující jízdu kamery a další a další.“⁶⁹

Dále poukazuje na to, že ačkoliv postavy mohou být charakterizovány do velké hloubky, nemusí korespondovat se skutečnými psychologickými vzorci.⁷⁰

Postava Kate má jasnou funkci – zprostředkování informací. Jak je vidět v rozboru scén, divák je s ní přítomný ve většině klíčových momentů a expozice probíhá skrz dialog, který Kate vede s některou z dalších postav. Naopak Matt

69 THOMPSON, cit. 11. s. 41

70 Tamtéž, s. 40

Graver by byl příkladem postavy využitě k zadržování informací. Alejandro tuto funkci částečně naplňuje také, ale mimo to se podílí na zmíněném začlenění barev skrz ošacení. Kostýmy se budu zabývat v analýze mizanscény.

I vedlejší postavy mají funkce. Regovou nejvýraznější funkcí je motivace pohybu kamery. Ve scénách, kterých se účastní, je jím pohyb kamery významně ovlivněn. Například v úvodní scéně ho kamera sleduje na dvůr arizonského domu, kde Reg přesměruje její pozornost ke kůlně, kterou prohledávají policisté. Kameře je věnována samostatná kapitola, kde se k tomuto tématu vrátím. Rafael zprostředkovává informace, jakkoliv jsou kusé. Silvio zdánlivě žádnou funkci nemá, ale ve skutečnosti vytváří paralelu k hlavní narativní linii.

Při rozboru postav je třeba vzít v potaz také žánr, v němž se vyskytují. Od akčního žánru a thrilleru jsou očekávány určité typy postav, již několikrát zmiňované archetypy, které ve svých knihách popsali Lichtenfeld a O'Brien. Roli protagonisty – dobrého policajta/agenta tady zastává Kate. Má všechny vlastnosti žánrového protagonisty – věří ve smysl své práce, chce změnit svět k lepšímu, pravděpodobně tomu obětovala rodinný život. Mimo to je fyzicky zdatná a ovládá několik typů zbraní. Zatímco však idealistické náhledy na svět jsou často tím, co protagonistu v krizi zachrání, *Sicario* prezentuje tytéž idealistické náhledy jako Kateinu největší slabost, zejména proto, že nakonec není schopná si za nimi stát, respektive není ochotná obětovat za ně vlastní život. Sice tím tedy do jisté míry selhává jako žánrový protagonista, ale také ji to činí realističtější. Divák její reakci chápe.

V případě antagonisty *Sicario* na první pohled dodržuje konvence žánru. Na začátku je zmíněn Fausto Alarcon, skrytý a mocný zločinec, kterého je třeba porazit. Cesta k němu vede přes několik dalších zločinců menšího formátu. Nakonec jsou všichni zmínění zločinci eliminováni, protagonista by tedy měl zvítězit a konec by měl být dobrý. Nicméně tady *Sicario* odstupuje od zavedených postupů. Kromě toho, že jak už bylo řečeno, protagonistka Kate nenaplňuje tak zcela svou roli, není úplně jasné, zda obchodníci s drogami jsou jedinými antagonisty.

Přestože Matt Graver a Alejandro by měli spadat do kategorie protagonisty – bojují proti kartelu, který je bezpochyby špatný, ať už vně syžetu nebo v něm – z hlediska Kate to lze zpochybnit. Graver úmyslně zadržuje důležité informace, lze a

ke všemu přistupuje nevhodně žoviálně. Nakonec se ukazuje, že Kate využil. Jeho činy ho tedy staví spíše do pozice antagonisty, přestože zůstává na straně protagonistů. Pokud to shrnu, Matt Graver je personifikací toho, jak funguje skutečný svět – není černobílý, jak ho vidí Kate, ale šedý, a někdy je třeba zvolit jedno ze dvou zel. Matt je tedy přímým zdrojem Kateiny deziluze.

Alejandro je evidentní chladnokrevný zabiják, ať už má důvody jakékoliv. Kromě zručného ovládnutí zbraně a osvojených výslechových technik, které zjevně nejsou podle předpisů (během Alejandrova výslechu Guillerma je vypnutá kamera v místnosti), Alejandro nemá problém zabít otce od rodiny Silvia, přestože sám rodinu ztratil. Stejně tak zabít Alarconovu ženu a děti mu nedělá potíže. Protagonista by zabil Alarcona a děti s matkou nechal jít.

Alejandro tedy rozhodně není protagonistou. Svým jednáním se blíží pozici antagonisty ještě více než Graver. Naplňuje hned dva archetypy akčního žánru – žoldáka a muže, který zná Indiány. Graver o něm říká, že „dělá pro každého, kdo ho nechá“, při přesném překladu z angličtiny (a v souladu se způsobem, jakým se Graver vyjadřuje) „dělá pro každého, kdo ho pustí z řetězu“. Alejandro možná za svoje služby pobírá plat, což z něj dělá žoldáka, nicméně jeho hlavní 'výplatu' je možnost pomstít se.

Jeho spojení s archetypem muže, který zná Indiány, je více přímočaré. Název archetypu prochází s vývojem žánru určitými obměnami, v tomto případě by bylo možné říct „muž, který zná kartel“ nebo „muž, který zná Mexiko“. Jak už bylo řečeno v úvodních kapitolách, hrdina spadající do tohoto archetypu vzešel od Indiánů/ze zločinu nebo, v případě Alejandra, z Mexika/kartelu, tedy zná je a zároveň je nenávidí. Jako právník Alejandro vzešel z Mexika, jako Medellín z kartelu. Prostřednictvím boje proti kartelu pak bojuje svoje soukromé války.

6. 7. Role diváka

Na rozdíl od marxistického nebo psychoanalytického přístupu neoformalismus počítá s aktivním divákem. *Sicario* toto umocňuje právě tím, že směřuje diváka k tomu, aby se soustředil na Kate. Divák je v průběhu filmu aktivní právě díky její postavě. Nefunguje totiž jenom jako anonymní pozorovatel, ale má iluzi přímé účasti. Navíc je neustále nucen klást si otázky, protože s každou dávkou informací, které obdrží, musí tyto otázky automaticky vyvstat. *Sicario* nedává divákovi příležitost být pasivní. Film je vytvořený tak, aby *zaměstnal*.

Mohlo by se zdát, že díky nekonvenčním postavám u *Sicaria* hrozí divácká frustrace z nenaplnění žánru – protagonista nevychází na konci syžetu jako vítěz. Zároveň však nevyhrává ani antagonist, takže v tomto směru je divácké očekávání naplněno ve chvíli, kdy je zastřelen Alarcon.

Divák je během filmu záměrně manipulován i některými stylistickými prostředky. Roger Deakins zmínil, že divákovi je záměrně odepřen pohled na násilí páchané Alejandrem, aby s ním neztratil kontakt a nepřestal s postavou soucítit.⁷¹ Proto divák nevidí, co Alejandro dělá Guillermovi nebo jak zastřelí Alarconovy děti (kamera v té chvíli zabírá jeho obličej).

6. 8. Shrnutí

Sicario používá subjektivní smíšenou naraci s příklonem k omezené. Tento styl narace je naznačen už chybějící sekvencích úvodních titulků a koresponduje se syžetem, kde je zdržování informací jedním z hlavních hybatelů děje. Omezení narace a nevyužití vševědoucího vypravěče směřuje diváka ke ztotožnění se s postavou Kate. V hierarchii vědění zůstávají Kate a divák na stejné úrovni po většinu filmu. Ztotožnění s Kate také požaduje po divákovi aktivitu.

Villeneuve využil komplikovanou formu – střídání hlavní a vedlejší narativní linie, a zároveň stupňovitou konstrukci, v níž zmíněná vedlejší linie hraje roli „odpočívadel“, jak je nazývá Thompson. Stupňovitá konstrukce je však využita v různých podobách i v ostatních složkách filmu, jak se snažíme dokázat v následujících kapitolách, a představuje dominantu.

Šklovského koncept ozvláštňení je v *Sicariovi* mimo rozsáhlé využití stupňování přítomen i ve formě postav. Přestože jsou na první pohled žánrově konvenční (využití archetypů jako žoldák a muž, který zná Indiány), ve výsledku nenaplnují svoje role (Kate jako protagonista) nebo se nedají zařadit do přesné definice (Matt Graver). Zároveň *Sicario* porušuje žánrově dané pravidlo vítězství protagonisty – postava identifikovaná jako hlavní antagonist je sice zneškodněna, ale protagonista (Kate) vychází z téhož boje poražený.

V narativu není využit žádný vypravěč. Veškerý děj se odehrává v jednotném čase, nejsou použity flashbacky ani flashforwardy, které by narušily záměrně

⁷¹ LABRECQUE, Jeff. Roger Deakins on shooting *Sicario*: 'We wanted to go as bleak as possible'. *Entertainment Weekly*. 24. 9. 2015. [Citováno 3. 3. 2017]. Dostupné z: <http://ew.com/article/2015/09/24/roger-deakins-discusses-shooting-sicario/>.

použité omezení informací (například tím, že by odhalily Alejandrovu minulost).
Expozice probíhá dialogickou formou, což souvisí s již zmíněným ztotožněním
diváka s Kate – oba se dozvídají informace zároveň.

7. Mizanscéna

Jak Bordwell a Thompson v *Umění filmu* poukazují, analýza mizanscény s ohledem na realismus s sebou nese určitá rizika, proto se v následující kapitole budu soustředit zejména na funkci jejích jednotlivých složek.⁷² Mizanscéna *Sicaria* totiž významným způsobem dotváří syžet pomocí barevných palet. Její prvky jsou motivovány kompozičně, umělecky a realisticky.

7. 1. Prostředí

Prostředí je pro *Sicaria* zásadní a podle toho s ním Villeneuve pracuje. Pro film použil existující i uměle vytvořená prostředí, natočení některých scén vyžadovalo na základě realistické motivace autentická místa – scéna, kdy Kate poprvé překračuje mexické hranice, musela být natočena na mexických hranicích kvůli uvěřitelnosti reakce Emily Blunt, jak bylo zmíněno v úvodních kapitolách. Přestřelka na zpáteční cestě je naopak natočena na uměle vytvořeném přechodu.⁷³

Syžet se odehrává částečně na půdě Spojených států, částečně v Mexiku, většina v interiérech, ale exteriéry hrají velmi důležitou roli, zejména zobrazení Juarezu a Nogales. Villeneuve také používá zdánlivě nijak nemotivované záběry krajiny, které pomáhají vytvořit napětí.

Interiéry jsou vždy velmi jednoduché, vybavené jen tím nejnужnějším, kamera často pracuje s nejrůznějšími průhlednými nebo poloprůhlednými plochami, které poskytují. Dekorace jsou velmi omezené, barvy utlumené a v korespondenci s celkovou paletou. Interiéry samy o sobě v *Sicariovi* nenesou tolik významu, jako exteriéry, proto se jim nebudu v této kapitole tolik věnovat. Znovu se k nim vrátím při rozboru kamery.

7. 1. 1. Chandler, Arizona

Úvodní scéna se podle syžetu odehrává v Chandleru v Arizoně. První, co divák vidí, je zcela obyčejné předměstí v příjemných pastelových tónech (obr. 1), s nízkými domy, stromy a zaparkovanými auty. Je to velice běžné prostředí – divák neočekává, že tady by se mohlo nacházet drogové doupě, a přesto právě tady se nachází.

72 BORDWELL, THOMPSON cit. 62. s. 159-160.

73 LABRECQUE, cit. 69. [Citováno 3. 3. 2017].



Obr. 1

V kontrastu s neutrálním prostředím se najednou objevují černě odění členové jednotky SWAT, kteří proti světlému okolí vypadají téměř jako siluety.

Dům, který je cílem zátahu, je navenek jedním z klasických předměstských domů. O to silnější je kontrast s jeho interiérem, který jednoznačně vytváří šok. Minimální vybavení domu naznačuje, že není určen k dlouhodobému obývání, divák tedy předpokládá, že slouží jako ilegální úschovna, jak se později ukáže, těl.

Šok způsobený jednak postavám a jednak divákovi by nebyl tak silný, pokud by bylo zvoleno méně neutrální prostředí. Je třeba vzít v potaz okolnosti spojené s prostředím předměstí – přítomnost rodin, dětí, rodinných aktivit (barbecue, narozeninové oslavy, atd.) - tím se kontrast mezi vnějškem a vnitřkem (i v metaforickém slova smyslu) ještě zvětšuje. Využití naprosto obyčejného rodinného domu jako provizorní márnice jasně naznačuje problematiku představenou ve filmu. Bezprostřední nebezpečí drogové války je přímo spojeno s obyčejnými životy.

7. 1. 2. Silviův dům, Nogales, Mexiko

Nogales je divákovi představeno ustavujícím záběrem, v němž je vidět Silviův dům, jeho policejní vůz (ačkoliv divák v tento moment ještě neví, že je jeho), ale hlavně prostředí téměř slumového charakteru. V jednom krátkém záběru je tedy skrz prostředí komunikována dávka informací o životě nižších tříd.

Interiér Silviova domu je odrazem jeho vnějšku – malý, chudý, ale na rozdíl od neutěšeného okolí, upravený. Zejména kuchyně prozrazuje hodně o Silviově rodinném životě – je čistá, příjemně prosvětlená a barevná (obr. 2), vyzařuje spokojenost. Stejně jako dům v Arizoně, i toto divákovi ukazuje, že ve světě dominovaném organizovaným zločinem žijí obyčejné, víceméně spokojené rodiny.



Obr. 2

7. 1. 3. Juarez

V úvodních kapitolách práce je Juarez přirovnán k džungli – nepřipravený jedinec v něm pravděpodobně nepřežije. Alejandro ho nazývá „bestií“. Ve scéně IIg voják přirovnává Juarez ke kuřeti s useknutou hlavou. Juarez je tedy v *Sicariovi* spíš organizmem než jenom místem, podobně jako džungle. Jako k organizmu je k němu také přistupováno.

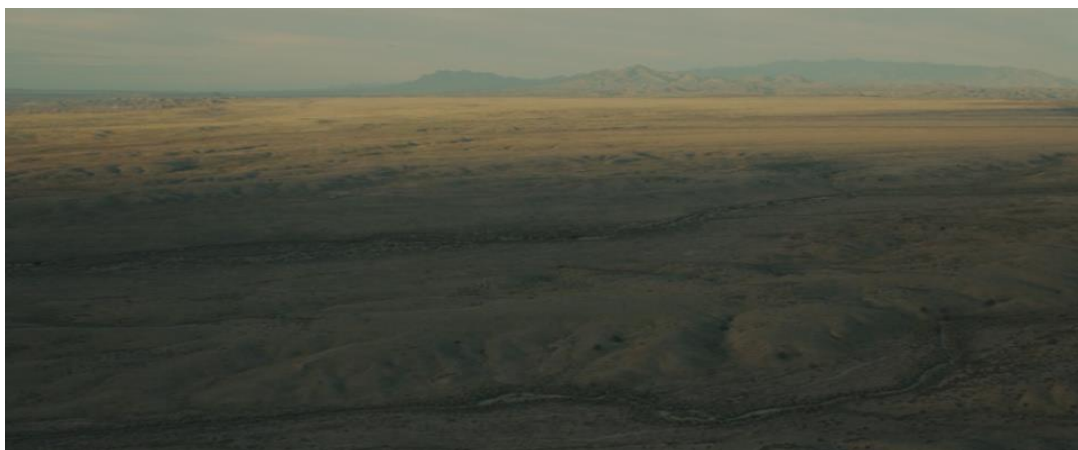
Villeneuve s týmem Juarez navštívil a v *Sicariovi* se snaží vyvolat v divákovi tytéž pocity, co během návštěvy měli oni. Prvky vytvářející toto prostředí jsou tedy motivovány zejména realisticky, přestože jinak je většina exteriérů a interiérů *Sicaria* stylizovaná. Zároveň jsou však použity záběry za účelem vyvolat šok – zohavená těla visící na mostě jen pár bloků od lidí bezstarostně hrajících tenis. Jde o jediné explicitní zobrazení toho, co se v Juarezu děje, v ostatních případech jsou použity spíše náznaky – policejní auta, nečitelné plakáty pohřešovaných osob na zdi, střelba v dálce.

Prostředí Juarezu je divákovi ukázáno jen v akčním radiu konvoje, buď pohledem přímo z auta nebo vnějším záběrem na místa, kterými konvoj projíždí. V rozboru kamery se dále věnuji tomu, jak kamera ve scéně přispívá k vytvoření napětí.

7. 2. Barvy

Barvy jsou v *Sicariovi* jedním z prostředků komunikace mezi filmem a divákem. *Sicario* je kompletně stylizovaný do barevné palety krajiny, ve které se odehrává. V leteckých záběrech vidíme odstíny stejných barev, jaké jsou využity v kostýmech a interiérech. Celému filmu dominují dvě barvy, modrá a béžová. Z dalších barev

pak šedá, hnědá a zelená (obr. 3, 4).



Obr. 3



Obr. 4

Červené tóny jsou výrazně použity jen ve scéně baru (Va) a samozřejmě v policejních majácích (společně s modrou), mimo to tvoří pouze detaily. Stejně tak žlutá ve formě policejních pásek. Četné nebo jakkoliv výrazné využití těchto barevných detailů je v *Sicariovi* znakem běžnosti, normalnosti, každodennosti.

„Villeneuve a Deakins vybrali různé barvy k reprezentaci určitých morálních ideálů, jako modrou pro spravedlnost, černou pro korupci a béžovou pro skutečnou morálně neutrální přirozenost lidských bytostí bez škatulek.“⁷⁴

Běžová je prominentní už v úvodní scéně (1a). Exteriéry Chandleru jsou sice vícebarevné – lze vidět zelenou (keře) a červenou (střechy), ale využití pastelových tónů umocňuje přítomnost béžové. Jak už je popsáno v rozboru prostředí, jde o to vytvořit co nejpřesvědčivější obraz klidného předměstí, který by kontrastoval s nálezem uvnitř domu.

74 RENÉE, cit. 8. [Citováno 10. 3. 2017].

Podobně pastelová je i scéna Id je tvořená výhradně béžovou a světle modrou (obr. 5). Interiér letadla je kompletně béžový, stejně tak základna, ze které je vyexpedován tým do Juarezu. Cestu letadla divák sleduje skrz letecké záběry krajiny, která, jak už bylo řečeno, sdružuje všechny barvy použité v mizanscéně.



Obr. 5

Scény po návratu z Juarezu (IId až IIf) jsou kompletně béžové. Interiér a předpokládané umělé osvětlení dodává žlutý nádech, jinak je béžová pouze občasně narušena modrou. Tato výrazná stylizace vypovídá mnoho o postavách, které se scény účastní, i o tom, co se v ní děje. Tuto nažloutlou béžovou lze nalézt i ve scéně IIIa.

Katein byt také příležitostně přebírá béžovou jako svou dominantní barvu. Scéna Va dokonce poskytuje záběr, který velmi explicitně naznačuje význam obou dominantních barev, nejen béžové (obr. 6).



Obr. 6

Namodralý odstín na Kateině straně je utlačován dominantní béžovým. Přirozená neutralita lidského charakteru tu převažuje nad Kateiným idealismem.

Ted v tento moment vypadá jako antagonista, vzhledem k tomu, že Kate fyzicky napadl, ale ve skutečnosti je stejně v šedé zóně, jako Graver. Podle jeho vlastních slov nevěděl, do čeho se pouští, když se s případem zapletl. Je to dokonce určitá podobnost se Silviem – Ted má také rodinu, kterou se snaží chránit.

Dále běžová převažuje i v domě Silvia (Ic), zejména v kuchyni (obr. 7, 8). Je však narušena mnoha barevnými detaily, které naznačují onu zmíněnou každodennost – chlapcovo zelené tričko, pomeranče, barevné nádobí. Ve scéně 3c mizanscéna bledne spíše do bílé (zmizely barevné detaily), jejíž význam je diskutován níže.



Obr. 7



Obr. 8

Modrá je, jak už bylo řečeno, v *Sicariovi* znakem a vyjádřením vlastností, které divák očekává od protagonistů. Do modrošedé jsou stylizovány prostory Kateina pracoviště, kostýmy určitých postav, některé záběry krajiny. Modrá také podléhá stupňování – bledne do neutrálních šedých tónů nebo naopak tmavne do černé.

Jak lze vidět u níže popsaného Kateina kostýmu, proměny modré pomáhají

divákovi porozumět duševním změnám, kterými postava prochází. Čím více se modrá blíží šedé, tím více se postava blíží přirozené neutralitě.

Poprvé je využití modré prominentní ve scéně Ib, zejména ve třetím plánu (prvnímu a druhému plánu dominuje šedá doplněná modrými detaily, obr. 9). Prostředí agentury je zde zatím prezentováno jako spravedlivá strana protagonistů. Další modré interiéry se objevují ve scéně IVc, barevnost banky je velmi podobná barevnosti v Ib, modrá je však přítomná v prvním plánu.



Obr. 9

Při srovnání scény Ib se scénou IVe lze vidět, že prostředí agentury je nyní šedé – odhalení určitých informací změnilo Katein a divákův náhled na ni. Nyní je blíže k neutralitě (obr. 10).



Obr. 10

Černá je v *Sicariovi* spojena hlavně se siluetami, které používá Roger Deakins, a uniformami. Černé SWAT uniformy, jak je řečeno níže, jsou motivovány zejména realisticky, ale také nesou symbolický význam, protože zakrývají rozdíly mezi postavami (obr. 11).



Obr. 11

Bílá je významově bohatší, přestože její využití není tak časté. Význam, který komunikuje divákovi, je nejjasněji viditelný při srovnání scén Ic a IIIId, a následně ve scéně IXa. Silviově kuchyni dominuje bílá, ale nepůsobí prázdně díky přítomnosti velkého množství barevných detailů (Ic), mezi nimi mimo jiné růžové tričko Silviovy ženy a zelený dres jeho syna. Ve IIIId jsou chlapec i žena oblečení v převážně bílé, proto se koncentrace bílé ve scéně zvětšuje a působí prázdně a pesimisticky. Význam bílé je rozšířen na konci filmu (IXa), kde má Kate na sobě bílé tričko (obr. 12). Přišla o iluze a začíná se s tím smířovat, dospěla do stavu nihilismu.⁷⁵



Obr. 12

Šedá je jakousi obměnou béžové pro protagonisty – přibližuje je k neutralitě, ale zároveň zachovává jejich status protagonistů. Její využití v interiérech jsem již

⁷⁵ RENÉE, cit. 8. [Citováno 10. 3. 2017].

popsala, význam v souvislosti s Kateinými kostýmy je rozebrán níže. Kromě nich je ve velkém množství přítomna skrz obleky Kateiných nadřízených (Jennings a spol.).

Scéna Va je jednoznačně nejbarevnější scénou v *Sicariovi*. Je v silném kontrastu s převažujícími šedými a béžovými tóny. Barvy použité ve scéně jsou jasné a výrazné. Bar je rozdělený do několika sekcí – u barového pultu dominuje modrá a růžová (obr. 13), u stolu ze strany Kate žlutá (obr. 14) a ze strany Reggieho zelená, když přichází Ted, je za ním vidět červená zeď. Jakmile začnou tančit, znovu dominuje žlutá (obr. 15). Nezvyklá sytost a různorodost barev zabraňuje divákovi (za předpokladu, že během sledování dekódoval barevnou stylizaci *Sicaria*) předvídat, co se bude dít.



Obr. 13



Obr. 14



Obr. 15

7. 3. Kostýmy

V *Sicariovi* se objevují dva typy oděvu – uniformy (SWAT a policie) a civilní oblečení. Podoby uniforem jsou motivovány realisticky, včetně jejich barev – SWAT uniformy jsou černé, policejní uniformy modré. V tomto případě barvy nevypovídají o tom, kdo uniformy nosí. Modře oděná policie by podle barevného kódování *Sicaria* měla být na straně protagonistů, přesto však Alejandro Kate upozorňuje, že na juarezskou policii si musí dát pozor (scéna IIa). Ve scéně VIIc je toto nejen jasně viditelné, ale ještě podpořeno použitím nočního a infračerveného vidění. Identity jsou pomocí těchto prostředků charakterům zcela odebrány a je vytvořen chaos.

Civilní šaty postav jsou více stylizovány. Jsou funkční a běžné – trička, džíny, bundy, obleky. Žádný kus oblečení není využitý čistě pro svoji estetickou hodnotu. Ve scénách Va a Vb se Kate pohybuje v baru, baví se, tančí, ale to všechno ve stejném genderově neutrálním oblečení, v jakém pracuje, ve stejných šněrovacích botách a bez make-upu. Změna kostýmu za účelem zvýraznění její ženskosti by nekorespondovala s povahou její postavy, zbytečně ji objektivizovala a odváděla divákovu pozornost jinam.

7. 3. 1. Kate

Když se Kate poprvé objevuje v civilu (krátká scéna mezi Ia a Ib, kdy se Kate sprchuje a ošetřuje si ránu na hlavě), má na sobě šedé tričko, které v průběhu syžetu dostane význam – otřes, částečná ztráta iluzí. V následující, mnohem delší scéně (Ib) má Kate modrou košili (obr. 16) – je zpátky ve své poloze konvenčního protagonisty. Světlejší, ale stále modré tričko má ve scéně Id, jeho barva Kate

odděluje od běžového okolí.

Kate postupně začíná nosit trička v odstínech šedé (obr. 17, 18, 19). Symbolizuje to její ztrátu iluzí a rozpad jejího idealismu. V její poslední scéně (IXa) má dokonce tričko bílé. To značí její prohru, která nastala v momentě, kdy podepsala dohodu o mlčenlivosti, společně s již zmíněným nově nabytým nihilismem.⁷⁶

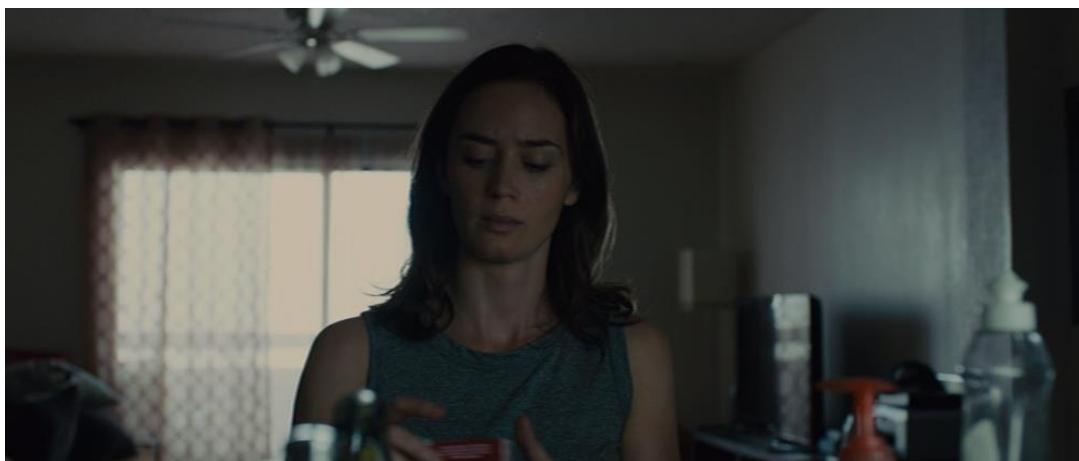


Obr. 16



Obr. 17

⁷⁶ RENÉE, cit. 8. [Citováno 11. 3. 2017].



Obr. 18



Obr. 19

7. 3. 2. Alejandro

Alejandro tráví většinu syžetu v béžovém obleku a tmavomodré košili. U jeho kostýmu je patrná záměrná stylizace – modrá košile ho staví na stranu protagonistů, béžový oblek naznačuje jeho neutralitu jako žoldáka.

Před výjezdem do Juarezu (Ie) si Alejandro svléká sako a nahrazuje ho černou kevlarovou vestou. To, že je tato zdánlivě bezvýznamná chvílka divákovi ukázána, svědčí o tom, že Alejandrovo oblečení dotváří jeho charakterizaci – Alejandro se tu na chvíli vzdává své neutrality, protože mise je pro něj do určité míry osobní.

Ve scéně výslechu (IIf) už se Alejandro pohybuje zase v saku. Je důležité si zapamatovat, že béžová nevyjadřuje neutrální postoj postav k problematice, ale neutralitu lidské povahy (tedy popírá černobílé rozdělení na dobré a špatné lidi). Alejandro je/byl, pokud interpretováno podle jeho kostýmu, člověk, který chce spravedlnost pro sebe a svou rodinu (modrá košile), ale na cestě k ní používá metody, které nelze z morálního hlediska plně schvalovat (béžová, obr. 20).



Obr. 20

A konečně ve scéně VIIIId je Alejandro kompletně v černé (obr. 21). Barva kostýmu je tu vyústěním spojení osobních zájmů a pracovní náplně – bez ohledu na to, která povinnost pro Alejandra v daný moment převažuje, Alarcon zemře.



Obr. 21

7. 3. 3. Matt Graver

Ve své první scéně (Ib) je Graver oblečený tak, aby mátl diváka – tričko s potiskem, neformální košile, plážové žabky (obr. 22). Je to v silném kontrastu s ostatními muži v místnosti, kteří jsou všichni oblečení podle toho, co jim pravděpodobně diktuje dresscode pracoviště – košile, kravaty, atd. Graver svým oblečením okamžitě upoutá divákovu pozornost a udrží ji, což je druhá z funkcí tohoto kostýmu.



Obr. 22

Až ve scéně Id se Graver objevuje v béžové košili odstínem podobné Alejandrovu obleku, ve které zůstává až do scény 6c, kde se převléká do vojenské kamufláže. Skutečnost, že některé postavy (jako Graver a Alejandro) se během syžetu nepřevlékají, má divákovi naznačit, kromě malého časového rozpětí syžetu, že oblečení je v *Sicariovi* je motivované i jinak, než pouze realisticky.

7. 4. Rekvizity

Rekvizitami pravidelně a často využívanými ve filmech akčního žánru jsou zbraně a auta. Eric Lichtenfeld se ve své knize mimo jiné věnuje tomu, jak důležité zbraně pro antagonisty i protagonisty v akčních filmech jsou.

V *Sicariovi* však na ně důraz kladen není. Zbraně tu nejsou ritualizovány nebo fetišizovány, nejsou ikonami, nejsou součástí image hrdiny ani jeho protivníka. Jejich přítomnost ve filmu je motivovaná realisticky a zbraně nejsou na scéně tak často, jak by divák pravděpodobně očekával, vzhledem k žánru. Celkový počet akčních scén, kde je příležitost zbraně využít, je poměrně nízký. Nejrozsáhlejší jsou scény Ia, IIb a VIIc, všechno jsou to skupinové scény s realisticky motivovanou choreografií. Zbraně a jejich použití jsou jejich součástí, ne dominantou.

Auta mají podobně limitovanou roli. Ve scéně IIb se pomocí barev a značek aut orientuje tým a chystá se na obranu proti střelbě, policejní auto zaparkované před Silviovým domem rozšiřuje divákovy znalosti o postavě, jiné policejní auto sledující konvoj skrz Juarez ukazuje, že juarezská policie nemusí být vždy na straně práva. Důležitější než auta jsou spíše jejich součástí, konkrétně okna, kterým se věnuje v kapitole o kameře.

Důležitou rekvizitou je také cigareta, která se poprvé objevuje ve scéně IIg.

Kate začíná pod vlivem stresu znovu kouřit, což je zmíněno během dialogu ve scéně IIIb. Kate si následně zapaluje cigaretu po traumatizujících zážitcích, jako je rvačka s Tedem nebo po odhalení pravdy v tunelu. Cigareta nebo doutník obvykle v akčních filmech slouží buď k umocnění mužnosti a drsnosti, nebo u žen ke zvýšení sex-appealu. V případě Kate a cigarety se neděje ani jedno, cigareta tu funguje jako prostředek úlevy od stresu.

Gumové modro-růžové náramky, kterými jsou svázané balíčky Díazových peněz, se během syžetu objeví pouze třikrát a uvádějí do pohybu jeden z menších konfliktů. Poprvé je divák vidí ve scéně IVc, následně ve IVd v ruce Díaze, který si s náramkem hraje během telefonátu, a nakonec ve scéně Vb, kde náramek spojí Teda s Díazem. Také tam si ho všimne Kate a následuje rvačka.

7. 5. Shrnutí

Nejvýraznějším prvkem jsou barvy, pomocí kterých jsou všechny ostatní součásti mizanscény kódovány. Dominuje modré a béžová. Modrá je barvou protagonistů, béžová vyjadřuje přirozeně neutrální povahu lidí a věcí. *Sicario* svou barevnou stylizací popírá černobílé vidění světa.

Celkově je mizanscéna velmi jednoduchá, aby neodváděla pozornost od postav. Vybavení interiérů je minimalistické, podobně jako kostýmy. Pomocí barev jsou interiéry více komunikativní než exteriéry.

Kostýmy jsou realisticky motivované a funkční – obleky, trička, kalhoty, uniformy. Stejně jako interiéry a exteriéry, i kostýmy jsou barevně kódovány a komunikují významy. Kostýmy jsou také tou složkou mizanscény, kde lze znovu nalézt stupňování, konkrétně v kostýmech Kate. Kate se převléká do šedých triček současně s tím, jak se mění její duševní stav a náhled na svět. Modré tričko značilo její již rozebíraný idealismus, bílá pak ztrátu iluzí, která u ní vlivem okolností nastala.

Zbraně a auta, rekvizity, na které je v akčních filmech často kladen největší důraz, jsou tady přítomné pouze na základě realistické motivace. Role cigarety se také liší od jejího konvenčního žánrového využití (což je buď ke zvýraznění drsné, mužné nátury hlavního hrdiny nebo ženského sex-appealu).

8. Kamera a střih

V této kapitole se nejdříve budu věnovat kameře *Sicaria* v rámci obecných charakteristik a poté budou rozebrány některé specifické znaky, které se opakovaně objevují v průběhu celého filmu. Pro bližší představu o tempu a střihu jsem použila program *Cinematics*.

Průměrná délka záběru se pohybuje okolo 6,5 sekundy, nejdelší záběr má pak 80 sekund. Jedná se o scénu IIc, která je složená pouze ze dvou záběrů – příjezdu aut na základnu a všeho, co následuje, tedy odvedení Guillerma dovnitř a dialogu mezi Kate a Graverem, který je snímán z neobvykle velké dálky ve velkém celku. Nejkratší záběry se vyskytují v akčních sekvencích s rychlým střihem a trvají přibližně 1 až 2 sekundy.

8. 1. Kamera v akčních scénách

Výrazné zrychlení střihu v akčních scénách je obvyklým postupem, protože koresponduje s tempem dění. Často také vytváří chaos, dezorientuje diváka a dotváří choreografii rvaček spolu s roztřesenou, rychle se pohybující kamerou. V *Sicariovi* kontrastuje zejména s dlouhými leteckými záběry krajiny, které slouží k vytvoření napětí.

Ve scéně Ia kamera střídá úhel pohledu pozorovatele s úhlem pohledu přímého účastníka dění – kamera se rychle přibližuje k domu poměrně nízko u země, což působí, jako by byla součástí vozu, následuje záběr v přibližně stejné úrovni zevnitř domu ve chvíli, kdy auto projede stěnou, a vzápětí je kamera uvnitř vozu, když se otevřou jeho dveře. Úhly pohledu se takto pravidelně střídají skrz první polovinu scény. Jakmile dojde k odhalení těl ve stěnách, kamera se vrací a nadále setrvává v pozici pozorovatele. Sledování dění uvnitř a vně domu je prokládáno záběry na těla ve stěnách, což udržuje atmosféru scény a zároveň vyvolává v divákovi očekávání, které je vzápětí naplněno výbuchem kůlny.

Scéna IIb se celá odehrává v pomalu popojíždějící koloně aut, která, ačkoliv je venku, funguje jako uzavřený prostor. Podobně jako v Chandleru i tady kamera střídá pozici pozorovatele a přímého účastníka – záběry zevnitř aut, skrz jejich skla a zpětná zrcátka vytváří iluzi, že kamera je jedním z pasažérů. Střih zrychluje až v momentě, kdy začne střelba, a stejně tak znovu zpomaluje, jakmile střelba skončí. Rychlý sled záběrů nenechává žádný prostor pro reakci jak diváka, tak Kate, která

netuší, co se vlastně děje. Toto zrychlení zároveň demonstruje zručnost členů týmu – jsou schopni reagovat okamžitě a precizně i v tak neočekávané situaci, jako je uvíznutí konvoje v dopravní zácpě.

Ve scéně Vb, kdy se strhne rvačka mezi Kate a Tedem, je dění zabíráno hlavně v polodetailech a amerických plánech, později, když rvačka plně propukne, se objevují celky. Kamera si tedy udržuje určitou vzdálenost, až do chvíle, kdy Ted získá převahu. V tu chvíli se opět začínají střídát úhly pohledu, tentokrát jsou však oba subjektivní a oba patří postavě, o které divák ví, že je na scéně přítomna – střídá se tedy Tedova perspektiva s Kateinou. V Kateině perspektivě jsou také zapojeny prvky percepční subjektivity, jako mírné rozostření a deformace Tedova obličeje a následně velmi silné rozostření siluety Alejandra, která se objevuje v Kateině zorném poli těsně poté, co kamera opouští Tedův úhel pohledu a snímá Kate vzhůru nohama.

Poslední scénou, kterou lze označit za akční, je VIIc. Použití kamery je tu ozvláštňeno zapojením nočního a infračerveného vidění a většina scény je natočena ze subjektivního pohledu některé z postav. Alejandro je od ostatních odlišen právě zmíněným infračerveným viděním. Divák tak pokaždé ví, kdy je dění prezentováno z jeho úhlu pohledu, zatímco s nočním viděním to tak zřetelné není – kamera se může identifikovat s kýmkoliv z týmu. Použití těchto prvků částečně zakrývá identity postav a vytváří chaos. Subjektivní úhel pohledu mizí, když tým dosáhne osvětlené části tunelu. Postavy jsou znovu rozpoznatelné díky světlu. Spíše než na samotnou akci se kamera soustředí na reakce Kate a její postup tunelem. Střelba je viditelná pouze jako záblesky, nepřítel není vidět vůbec.

Použití infračerveného vidění pouze u Alejandra jednak usnadňuje divákovi orientaci ve scéně a jednak naznačuje, že Alejandrova motivace je jiná, než motivace ostatních, stejně jako způsob, jakým akci vnímá – pro něj má osobní rozměr, protože mu umožní dostat se k Alarconovi.

8. 2. Snímání krajiny

V první třetině filmu se nacházejí dvě scény ložené výhradně ze záběrů krajiny. První je umístěná mezi scénami Id a Ie a trvá 34 sekund, druhá mezi Ie a Ila a trvá minutu a 7 sekund. Obě scény jsou snímány letecky. V první je na zemi vidět stín letadla (obr. 23), kterým Kate letí, druhá se podobá scéně Ia – do záběru krajiny vstoupí černé helikoptéry, podobně jako do záběru Chandleru vstoupila jednotka

SWAT.

První scéna zobrazuje krajinu jako drsnou, nehostinnou a cizí. Stín letadla na zemi je velmi malý a téměř ztracený. Druhá scéna ukazuje kontrast mezi civilizací a pustinou – pravidelný půdorys města proti prázdnému okolí, dráty elektřiny uprostřed ničeho, Juarez usazený v poušti. Zatímco v první scéně byla krajina sledována z úhlu kolmého k zemi, tady se úhly záběrů různí. Všechny záběry zdůrazňují rozlehlost a prázdnotu krajiny v kontrastu s nepatrností jedince, který je tu zastoupený například malým stínem letadla. Podobně jako Kate je jenom součástí většího plánu.



Obr. 23

Jon Fusco z webu *No Film School* vysvětluje, jak krajina v *Sicariovi* slouží ke zprostředkování Kateina napětí a předesílá povahu jejího budoucího osudu. K ilustraci používá minimalistickou video esej Ashley Perry.

„Podobně jako Sergio Leone zkoumal neplodnou krajinu starého Západu jako plátno pro lidskou chamtivost ve svých klasických spaghetti westernech, Villeneuveva poušť nám ukazuje krajinu, z jejíž zchátralosti lze těžit pouze skrz násilí a zločin. V průběhu filmu postava Kate Macerové zjišťuje, že lidé zapojení v kartelu, který vyšetřuje, jsou právě tak postradatelní jako zchátralé slumy Mexika. Nakonec pozná, že FBI přikládá podobnou hodnotu i jejímu životu. Toto nebezpečí převládá v její mysli a je vyjádřeno prostřednictvím krajiny.“⁷⁷

Fusco také poukazuje na rozdíl mezi neutrálním a formativním prostředím.⁷⁸ Zatímco Chandler byl neutrálním prostředím, tyto zdánlivě nijak nemotivované záběry z většiny anonymní krajiny jsou prostředím formativním a podle toho s ním

⁷⁷ FUSCO, cit. 9. [Citováno 13. 3. 2017].

⁷⁸ Tamtéž. [Citováno 13. 3. 2017].

kamera zachází – nesnímá ho jako pozadí pro akci, ale jako akci samu o sobě.

8. 3. Snímání explicitního násilí

Násilí je jedním ze znaků žánru akčního filmu, často je dokonce hlavním spektáklem. *Sicario* se tímto dost vymyká konvencím. Nejenže obsahuje nízký počet scén, které mohou být označeny jako akční, ale celková míra zobrazeného násilí je nízká. Násilí, které divák nevidí, kontrastuje s násilím, které je naopak vystaveno. Kamera z projíždějícího auta přímo zabírá těla na mostě, navíc ze subjektivního (Kateina) úhlu pohledu (scéna IIa), ale když Alejandro vyslyší Guillerma (scéna IIb), kamera zabírá odtok na podlaze a násilí je zprostředkováno pouze zvukem (obr. 24).

Scéna Ve také neukazuje výsledek, ale dává divákovi představu o tom, jak asi probíhal, protože ukazuje jeho výsledek – Tedův obličej. Přestože ve scéně zrovna neprobíhá žádné fyzické násilí, jde o jeden z nejkrvavějších záběrů filmu. Ve všech případech, kdy se kamera soustředí na něco krvavého, se jedná spíše o důsledky násilí, než o samotný akt násilí.



Obr. 24

Podobně skrytá je i střelba ve scéně VIIIId. Když Alejandro střílí, kamera ho ukazuje v polodetailu a střelbu následuje záběr na Alarconovu reakci (také v polodetailu). Až o dva záběry později, kdy se velikost rámu mění na celek, divák vidí, že Alejandro zastřelil obě děti i ženu. V předchozích kapitolách je zmíněno, proč se Villeneuve a Deakins rozhodli scénu natočit takto – potřebovali udržet v divákovi soucit s Alejandrem co nejdéle.

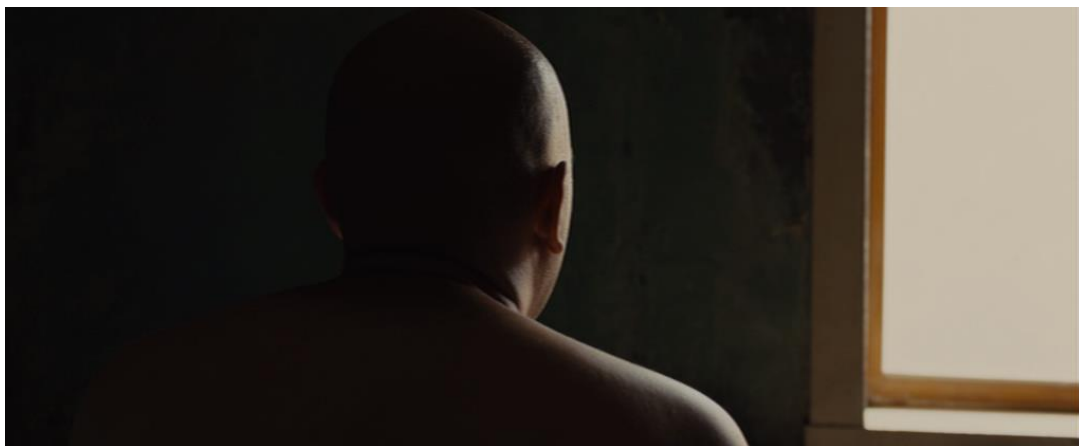
8. 4. Polodetail týlu

Tento záběr se opakuje několikrát během celého filmu a slouží dvojímu účelu. U postav, se kterými je divák již seznámen, záběr zezadu může znamenat nevědomost blížícího se nebezpečí. Reggie je snímán zezadu těsně před výbuchem v Ia (obr. 25), Kate je snímána zezadu, zatímco o ní mluví muži v zasedací místnosti. Obě postavy jsou v těchto momentech zobrazovány jako oslabené a zranitelné.

Některé další postavy jsou však tímto záběrem uvedeny do děje. Matta Gravera divák nejprve vidí zezadu, stejně jako Silvia (obr. 26) a Díaze (obr. 27). Jejich tváře a tím i identita zůstávají po několika záběrech skryté, což diváka zaujme a zároveň ho upozorní, že tyto postavy zřejmě budou nějak důležité pro příběh. Zároveň to naznačuje nejasnost jejich úmyslů – Graver od v začátku lže a Silviova role v syžetu není jasná až do scény VIId, kde se narativní linie protínají.



Obr. 25



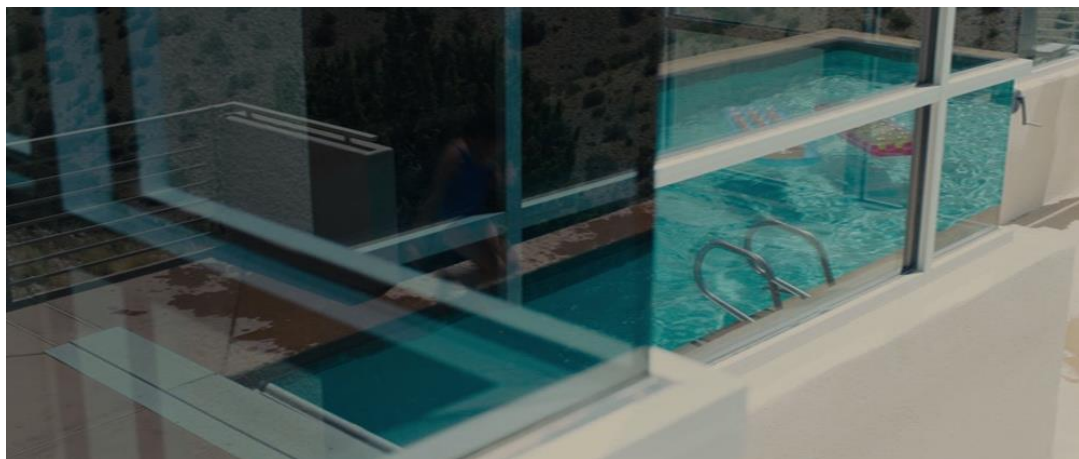
Obr. 26



Obr. 27

8. 5. Práce kamery s okny a zrcadly

Jedním z mnoha opakovaných prvků je záběr skrz nějaký materiál. Jde zejména o závěsy a okna. Závěsy doslova slouží k tomu, aby něco zakrývaly, okna pak většinou narušují obraz tím, že zároveň odráží jiný (obr. 28). To koresponduje s nejasností a neúplností informací, se kterými se Kate v průběhu syžetu potýká – pravda je krytá metaforickým poloprůhlednými vrstvami. Blíže toto rozebírám v následující podkapitole na příkladu scény IVd.



Obr. 28

8. 6. Postupné odhalování

Postupné odhalování je v práci kamery zastoupeno záběry skrz nejrůznější průhledné a průsvitné plochy. Jak je zmíněno výše, nejčastěji jde o závěsy a okna domů nebo aut. Prosklené plochy jsou častým prvkem mizanscény. Ve scéně Ib jsou plány odděleny skleněnými stěnami, stejně jako banka ve IVc a Díazův dům v IVd.

Kamera v Ib zabírá skrz prosklené stěny všechny tři plány scény. Divák tak

může sledovat Kate s Reggieem v prvním plánu, muže v druhém plánu, a běžný režim pracoviště v třetím plánu. Interiér banky v IVc je velmi podobný tomu z Ib – v prvním plánu jsou umístěny židle, v druhém prosklená místnost a ve třetím zbytek kanceláře. V prvním a třetím plánu se nic neděje, kamera se soustředí výhradně na akci izolovanou v druhém plánu a střídají se záběry mezi vnějškem a vnitřkem prosklené buňky.

Ve IVd dochází ke kombinaci zrcadlových a průhledných ploch, když kamera zabírá skrz sklo Díazův bazén. Obraz je napřed úplně roztržštěný a deformovaný překrývajícími se plochami, které odráží různé části bazénu. Jak se kamera pohybuje, obraz se zceluje, ale stále je rozostřený a dvojitý, postupně se zostruje, až nakonec se Díaz přesunuje dovnitř domu, kde ho divák vidí v polodetailu, ale kamera nezabírá jeho obličej. Místo toho následuje detail Díazovy ruky držící gumový náramek. Kamera tady Díaze spíše schovává a směřuje divákovu pozornost jinam – na děti v bazénu v druhém plánu, na náramek v prvním.

Díaz je to, co je prostřednictvím kamery postupně odhalováno. Úplně poprvé ho divák vidí na neostrých fotografiích - skrz sklo auta a pak venku se slunečními brýlemi. Osobně se objevuje až ve IVd. Napřed je zabírán v celku a skrz několik vrstev skla, navíc má sluneční brýle. Uvnitř domu se rámování mění na polodetail, ale jeho tvář zůstává zakrytá rukou s telefonem. Zůstává neodhalená až do VIIIb, kde polodetailu dominuje zpětné zrcátko, v němž se odráží Díazovy oči, tedy ta část obličeje, kterou divák dosud neviděl. V následujících několika záběrech kamera pracuje se subjektivním úhlem pohledu a sleduje Díaze skrz čelní sklo z pozice Alejandra. Až poté, co Silvio vystoupí z auta a rámování se změní na polodetail, divák konečně vidí Díaze ostře a jasně. Tím je tedy odhalen další z cílů na cestě k Alarconovi.

8. 7. Shrnutí

Stejně jako předešlé zmíněné stylistické a narativní složky filmu, i kamera pracuje s motivem postupného odhalování, jehož předmětem je tady postava Díaze. To udržuje divákův zájem a napětí. Liší se to od přístupu, který film zaujímá vůči postavě Alarcona, který se v syžetu objevuje až na konci, ve své jediné scéně VIIIId. S Díazem je zacházeno jako s hlavním antagonistou.

Kromě toho kamera velmi často zabírá postavy skrz závěsy nebo okna a tedy podává divákovi neúplný nebo narušený obraz, což souvisí se způsobem, jakým

jsou během syžetu předávány informace jak divákovi, tak Kate.

Kamera také málo přímo snímá explicitní násilí. Jak už bylo řečeno, celkový počet akčních scén je nízký a divákovi jsou tedy spíše ukázány výsledky násilí - úvodní scéna (těla ve stěnách), Juareza (těla na mostě), výslech Teda v autě a nakonec u Alarconova stolu (těla jeho rodiny).

Některé záběry se v průběhu filmu opakují a nesou určitý význam. Prvním z nich je polodetail týlu postavy, který může znamenat buď ohrožení, nebo oddalování odhalení identity, záleží na tom, zda byla postava divákovi již představena nebo ne. Druhým opakujícím se záběrem je letecký záběr ubíhající krajiny, která v *Sicariovi* slouží k vytvoření napětí. Kamera se v těchto záběrech často identifikuje s letadlem nebo helikoptérou.

Časté je použití subjektivního úhlu pohledu, kdy kamera přijímá identitu buď divákovi známé postavy jako je například Kate, nebo anonymního člena týmu. V případě scény tunelu je pak subjektivní úhel pohledu ozvláštněn použitím realisticky motivovaného nočního a infračerveného vidění.

Nejdelším záběr *Sicaria* má 80 sekund, nejkratší jsou pak sekundové záběry během akčních scén, kde se zrychluje střih. Nejčastěji použitým záběrem je polodetail, což je zapříčiněno velkým množstvím dialogu a častým sledování reakcí Kate spíše než okolní akce.

9. Zvuk

Sicario využívá převážně diegetického zvuku. Jedinou nediegetickou složkou je filmová hudba. Jak již bylo řečeno, není přítomen vypravěč, a voiceover lze najít pouze v českém dabingu.⁷⁹

9. 1. Hudba

Hudba Jóhanna Jóhannssona má, jak je zmíněno v kapitole o skladatelově tvorbě, připomínat zvuky z nitra Země. Výrazně se odlišuje od konvenční filmové hudby, protože zdánlivě nemá melodii, spíš jde o navrstvené a vygradované zvuky korespondující s okolím. To lze pozorovat zejména ve scénách přeletu nad krajinou, kdy hudba graduje, jak se helikoptéry blíží k Juarezu. V divákovi to vyvolá určitá očekávání a napětí, takže když pak tým vjíždí do města, divák předpokládá, že dojde ke konfliktu. Toto napětí je pak udržováno v průběhu celé scény, protože k očekávanému konfliktu dochází až při odjezdu, tedy na úplném konci.

Akční scény jsou obvykle doprovázeny energickou hudbou, která společně se střihem podtrhuje tempo choreografie. *Sicario* na rozdíl od toho v akčních scénách využívá většinou pouze diegetického zvuku. Ve scéně Ia není použitý vůbec žádný nediegetický zvuk, ve IIb se objevují náznaky hudebního podkresu, ale diegetický zvuk stále převažuje. Ve rvačce Vb je opět použit pouze diegetický zvuk, stejně jako ve VIIc. Téměř úplné vynechání hudby v těchto scénách přispívá k větší realističnosti zobrazovaného. Ruchy a šumy jsou zesíleny, divák slyší totéž, co postavy, a má iluzi přímé účasti na ději, což je konkrétně v VIIc podpořeno i subjektivním úhlem pohledu kamery.

9. 2. Mluvené slovo

Většina informací, jak už bylo zmíněno, je zprostředkována různými formami rozhovoru. Často je veden dialog, rozmlouvá skupina lidí, nebo jsou předávány informace a pokyny skrz vysílačku. Mluví se anglicky a španělsky. Navzdory vysoké míře komunikace mezi postavami je však divák, pokud jde o informovanost, na stejné úrovni jako Kate, kvůli omezené naraci. Dialogy jsou často neúplné nebo postrádají kontext, takže divákovi nesdělují dost na to, aby získal větší přehled.

⁷⁹ Je využita k přečtení titulku vysvětlujícího význam slova *sicario*, v originálním znění se nenachází.

Způsob řeči také dotváří postavy samotné. Kate má tendence si všechno konkretizovat a přesně pojmenovávat, každý poznatek okamžitě zaškatulkuje. Ukazuje to na její myšlení – vnímá svět jako sestavu těchto škatulek a každý v něm do nějaké patří.⁸⁰ Oproti tomu Matt Graver si i v mluvě udržuje neurčitost a neutralitu. Používá výrazy, které jsou v zásadě nicneřikající, na Katein dotaz, zda opravdu letí do El Pasa, reaguje neurčitým zamručením, a i ve chvílích, kdy zdánlivě poskytuje konkrétní informace, se zdržuje používání jmen a názvů a mluví jen v náznacích. Alejandro zase mluví velmi málo, v souladu se svou postavou, která má působit tajemně.

9. 3. Zdroj zvuku mimo záběr

V *Sicariovi* se také často nachází zvuk se zdrojem mimo záběr, zejména ve scénách, kde dochází k maskování násilí. Nejvýraznější je to ve scéně IIf, kdy je záběr na odtok v podlaze doprovázen nářkem, přicházejícím zleva. Divák nevidí, co přesně se vlevo odehrává, ale má určitou představu založenou na znalostech z podobných scén z jiných filmů žánru. Navíc v předchozí scéně Alejandro naznačil, jakým směrem se bude výslech ubírat, když zabránil Rafaelovi vstoupit do místnosti s ním.

Další příklad tohoto lze najít ve scéně IXb, kde je fotbal přerušen vzdálenou střelbou. Zdroj zvuku tady nevidí divák ani postavy, je fyzicky vzdálený a přitom symbolizuje všudypřítomnou hrozbu, která možná není manifestována právě tady a teď, ale to neznamená, že není skutečná. Scéna VIIIId funguje naopak, ačkoliv násilí se v ní také děje mimo záběr. Divák vidí zdroj zvuku – zbraň, ale nevidí, proti komu je násilí namířeno.

Ve scéně Ib je toto spojeno s již zmiňovanou neúplností rozhovoru a záběrem na týl a ramena v polodetailu. Kate je od neviděného zdroje zvuku oddělena skleněnou stěnou zvukotěsné místnosti a tudíž na rozdíl od diváka neslyší, co o ní muži říkají. Divák zase nevidí, kdo mluví, zatímco Kate už pravděpodobně měla šanci se na Matta Gravera alespoň letmo podívat. Spojením těchto prvků dochází k zadržení informací na obou stranách a zároveň to u diváka může vyvolat pocit, že momentálně ví více, než Kate.

Na příkladu scény Ib lze vidět, že toto umístění zdroje zvuku mimo záběr koresponduje se stále se opakujícím motivem zadržování informací, který lze

80 RENÉE, cit. 8. [Citováno 17. 3. 2017].

pozorovat i v ostatních složkách zvuku i celého filmu.

9. 4. Shrnutí

Sicario využívá převážně diegetického zvuku. I v akčních scénách se soustředí spíše na realisticky motivované ruchy a šumy, než na hudbu. Hudba je zde využita hlavně k vyvolání a udržování napětí na straně diváka, což je nejvíce patrné ve scénách tvořených výhradně záběry krajiny. Když hudba graduje při záběru na Juarez, divák předpokládá blížící se nebezpečí. (Tento pocit může být při opakovaném zhlédnutí ještě umocněn, pokud divák získal bližší informace o soundtracku – skladba, která takto téměř demonizuje Juarez, se jmenuje „The Beast“, což je také přízvisko, které pro město používá Alejandro.)

Dost časté je umístění zdroje zvuku mimo záběr, zejména ve scénách, kdy kamera záměrně neukazuje explicitní násilí, jak je rozebíráno v kapitole o kameře. V jiných scénách to dále rozvíjí motiv zadržování informací divákovi i protagonistovi, který je jinak zvukem zprostředkován hlavně skrz neúplné dialogy a používání vágních výrazů některými z postav.

Mluvené slovo je zásadní, protože pomocí dialogu probíhá veškerá expozice (jakkoliv lživá nebo neúplná). Zároveň způsob, jakým postavy hovoří o problematice nebo jen tak mezi sebou dotváří jejich charakter a roli v událostech syžetu. V mluveném projevu je také naznačeno postupné odkrývání, konkrétně informací, právě pomocí rozhovorů – některé postavy se s postupem syžetu stávají sdílnějšími, až nakonec odhalují pravdu.

10. Shrnutí a závěr

V této kapitole shrnu získané poznatky a určím jednak, zda se *Sicario* vymyká konvencím žánru akčního filmu, a jednak zda se podařilo dokázat motiv postupného odkrývání/stupňování jako dominantu filmu.

Jako první byla analyzována narace *Sicaria*. Už vynecháním úvodních titulků je divákovi naznačena nekomunikativnost narace, která je zachována po zbytek syžetu. Ten se odehrává v jednotném čase, bez využití flashbacků nebo flashforwardů, tudíž divák nedostává žádné informace navíc kromě těch předávaných v čase syžetu. Není využit žádný vypravěč a expozice je provedena formou dialogu. Divák se tak nejvíce ztotožní s postavou Kate, protože v hierarchii vědění jsou oba udržováni na stejné úrovni. Je využita komplikovaná forma, střídají se dvě narativní linie, jedna hlavní a jedna vedlejší. Vedlejší linie sledující policistu Silvia má roli 'odpočívadel', tedy oddaluje dosažení cíle, což poukazuje na použití stupňovité konstrukce. Ta je jedním z důkazů ozvláštňení. Dalším jsou pak samotné postavy, které navzdory své žánrové konvenčnosti nenaplnují svoje role nebo jsou nezařaditelné (z hlediska rozdělení protagonisty/antagonisty). Zároveň nedochází k naplnění očekávání pozitivního konce, přestože došlo k dosažení cíle, protagonista nezmátl.

Postupné odkrývání je v naraci přítomno právě způsobem, jakým jsou zprostředkovány informace. Kate se během syžetu musí k celé pravdě dobrat pokořováním menších cílů a odkrýváním jednotlivých vrstev nepravých informací, k čemuž dochází současně s jejím postupem hlouběji do problematiky celé akce.

Mizanscéna *Sicaria* je jednoduchá, interiéry jsou vybaveny minimalisticky a větší důraz je kladen na exteriéry. Krajina je využita k vytvoření napětí a zvýšení divákova očekávání. Obsahuje stejné barvy, které jsou použity v ostatních složkách mizanscény. Barevná stylizace mizanscény symbolizuje morální rozdíly mezi postavami a předesílá některé otázky, které *Sicario* řeší, zejména zda je možné vnímat svět černobíle. Modré odstíny jsou tu často spojovány s protagonisty, v celé mizanscéně však převažuje béžová, která poukazuje na přirozenou neutralitu lidského charakteru. Barevné kódování se odráží i v kostýmech. Kostýmy jsou také tou složkou mizanscény, kde je přítomno postupné odkrývání – Kate střídá během syžetu trička v odstínech od modré do bílé v závislosti na tom, jak se mění její postoj k situaci. Začíná jako idealistka se silným smyslem pro spravedlnost, ale

současně s odhalováním nových informací postupně přichází o iluze. Nejen díky této barevné stylizaci jsou pak rekvizity obecně spojované s akčním filmem (auta, zbraně) upozaděny a přítomny pouze na základě realistické motivace.

Kamera také výrazně pracuje s motivem postupného odkrývání, který soustředí hlavně kolem postavy Díaze. Nejen on je často zabírán skrz různé průhledné nebo přinejmenším průsvitné materiály – okna, skleněné stěny, závěsy. Cokoliv je předmětem záběru, je tak často rozostřené, nejasné nebo neúplné, což koresponduje s celkovým zdržováním informací. Explicitní násilí se často děje mimo záběr. Některé specifické záběry se během syžetu opakují, jako polodetail týlu postavy, který buď oddaluje odhalení identity postavy, nebo značí ohrožení a zranitelnost; dále pak letecký záběr krajiny. V některých scénách je využit také subjektivní úhel pohledu – kamera se stává anonymním členem týmu nebo se identifikuje s Kate. Střih se zrychluje během akčních scény, kdy se délka záběru z průměrných 6,5 sekundy snižuje přibližně na sekundu, což je v akčním žánru očekávatelný a konvenční postup – akční scény se vyznačují rychlejším tempem. Nejdelší záběr pak má 80 sekund.

Ze zvukové složky je největší důraz kladen na diegetický zvuk – dialog a realisticky motivované šumy a ruchy. Soundtrack je nejvýrazněji využit ve scénách tvořených záběry krajiny, kde napomáhá vytvoření napětí na straně diváka. Zdroj diegetického zvuku je často umístěn mimo záběr, často ve scénách, kde kamera záměrně nesnímá násilí. Dialog je důležitý, protože jeho prostřednictvím probíhá expozice a zároveň pomáhá dotvářet jednotlivé postavy pomocí specifické mluvy. Některé charaktery jsou právě dialogem postupně odhalovány – Alejandro při svém vstupu do syžetu téměř nemluví, ale čím více času stráví s Kate, tím je sdílnější. Pravdu o něm nakonec však odhaluje Matt Graver, který ji také v průběhu dění Kate dává – nikdy neřekne celou pravdu, až když je po všem.

Stupňování nebo nějakou formu postupného odkrývání tedy lze najít jak v narativní, tak ve většině stylistických složek filmu. V narativu je využito stupňování v rámci stupňovité konstrukce, a postupné odkrývání je přímo jedním z témat *Sicaria* – Kate odkrývá pravdu o akci, které se účastní, a o sobě (jak pevné jsou skutečně její morální zásady a nakolik jsou udržitelné v dnešním světě). V mizanscéně je toto přítomno v rámci různých odstínů barev, což lze nejlépe pozorovat odstínech triček, které Kate v průběhu syžetu vystřídá. Kamera tento

motiv zapojuje využíváním záběrů skrz různě průhledné nebo průsvitné plochy a středem motivu je tady postava Manuela Díaze, který je divákovi postupně odhalován přibližně od poloviny syžetu. Nejméně patrné, ale stále přítomné je postupné odkrývání ve složce zvuku. Tento princip tedy lze označit jako dominantu filmu.

Pokud jde o naplnění konvencí žánru, je třeba brát v potaz, že *Sicario* nebyl uveden jako čistě akční film. Přesto byl akční žánr určen jako možný dominantní díky několika faktorům obecně spojovaným s akčními filmy – elitní tým vydávající se na misi, postava žoldáka, postava muže, který zná Indiány (kartel, Mexiko), drsné prostředí, kartel jako hlavní antagonista, motiv pomsty. Ačkoliv některá témata zpracovávaná *Sicariem* spadají do klasicky akčních témat, provedení filmu ho poměrně výrazně odlišuje od prototypu. Celkový počet scén, které by mohly být označeny za akční, je nízký – pohybuje se mezi třemi až pěti, záleží na tom, zda do něj počítat scénu IIf, kde se akce (respektive násilí) děje mimo záběr, a scénu VIIIId, kde jsou sice přítomny zbraně a dochází ke střelbě, ale důraz je kladen spíše na dialog. V souvislosti s násilím je nutno zmínit, že často není vůbec v záběru a pokud je, pak není doprovázeno choreografií podtrhujícím soundtrackem. Dále s tím souvisí role zbraní a aut ve filmu – jsou použity na základě realistické motivace, není na ně kladen extrémní důraz a nejsou objektivními korelátory.

Dále *Sicario* nenaplnuje očekávání vyvolaná akčním žánrem v rovině postav – protagonista nevíteží, není zcela očividné, kdo je hlavním antagonistou, a nebezpečí není zažehnáno. Postava Alejandra má dokonce blíže k westernovému antihrdinovi, než k žoldákovi z akčního žánru – přišel jako outsider s temnou minulostí, pomohl porazit antagonistu (respektive toho, koho další postavy v syžetu určili jako antagonistu) a zase odchází. Matt Graver pak nezapadá do žádného akčního archetypu – je zosobněním přirozené neutrality, na kterou není v akčních filmech brán zřetel. Fikční světy v nic vytvářené bývají často čistě černobílé, kdežto *Sicario* vědomě pracuje s konceptem jakési šedé zóny, nutnosti výběru ze dvou zel a problematikou následků.

Přestože *Sicario* je obvykle kategorizován jako akční/krimi/drama nebo thriller, nepovažují ho za konvenční akční film. Zejména není založen na fyzické aktivitě, ale na dialogu, neprezentuje násilí jako spektakl a výlučně nenaplnuje žádnou z tendencí představených Lichtenfeldem nebo O'Brienem.

Seznam použitých pramenů a literatury

Prameny:

Sicario. Denis VILLENEUVE. 2015. [DVD]. Magic Box, leden 2016.

Literatura:

ARBEIT, Marcel. Sicario, žánrový traktát o neuchopitelném zlu. *Cinepur*. 25. 2. 2016. Dostupné z <http://cinepur.cz/article.php?article=3601>.

ATKINSON, Michael. Line in the Sand. *Sight & Sound*. listopad 2015. Dostupné z <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/november-2015-issue>.

BORDWELL, David: Historical Poetics of Cinema. In.: *The Cinematic Text: Methods and Approaches*, ed. R. Barton Palmer. New York: AMS Press 1989.

BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. *Umění filmu*. Akademie múzických umění, 2011 ISBN 9787-80-7331-217-6.

Box Office Mojo. Sicario. [online] Dostupné z <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=sicario.htm>.

BRADSHAW, Peter. Sicario review – Emily Blunt at the sharp end in war on drugs. [online] *The Guardian*. 8. 10. 2015. Dostupné z <https://www.theguardian.com/film/2015/oct/08/sicario-review-emily-blunt-at-the-sharp-end-in-war-on-drugs>.

BURNETT, Victoria. Portrayal of Juárez in ‘Sicario’ Vexes Residents Trying to Move Past Dark Times. [online] *New York Times*. 11. 10. 2015. Dostupné z https://www.nytimes.com/2015/10/12/world/americas/portrayal-of-juarez-in-sicario-vexes-residents-trying-to-move-past-dark-times.html?_r=0.

CARROLL, Rory. Mexico drug war: the new killing fields. [online] *The Guardian*. 3. 9. 2010. Dostupné z <https://www.theguardian.com/world/2010/sep/03/mexico-drug-war-killing-fields>.

COHEN, David. Cinematographer Roger Deakins on Crafting ‘Sicario’s’ Dark Look. [online] *Variety: Artisans*. Dostupné z <http://variety.com/video/cinematographer-roger-deakins-on-crafting-sicarios-dark->

look/.

FLEMING, Mike, Jr. Josh Brolin Joins 'Sicario'. [online] *Deadline*. 2014. Dostupné z <http://deadline.com/2014/05/josh-brolin-joins-sicario-738033/>.

FLEMING, Mike, Jr. 'Prisoners' Helmer Eyeing Tense Mexican Border Crime Drama 'Sicario' For Black Label. [online] *Deadline*. 2013. Dostupné z <http://deadline.com/2013/12/prisoners-helmer-eyeing-tense-mexican-border-crime-drama-sicario-for-black-flag-648311/>.

FLEMING, Mike, Jr. 'Gomorra's Stefano Sollima To Helm Benicio Del Toro & Josh Brolin In 'Sicario' Sequel 'Soldado'. [online] *Deadline*. 1. 6. 2016. Dostupné z <http://deadline.com/2016/06/sicario-sequel-stefano-sollima-benicio-del-toro-gomorra-1201765978/>.

FUSCO, Jon. The Lay of The Land: How Denis Villeneuve and Ridley Scott Create Mood with Landscape. [online] *No Film School*. 11. 3. 2016. Dostupné z: <http://nofilmschool.com/2016/03/using-lay-land-how-ridley-villeneuve-create-tension-landscape>.

HORTON, H. Perry. Paint It Black: The Silhouettes of Cinematographer Roger Deakins. [online] *Film School Rejects*. 23. 1. 2017. Dostupné z <https://filmschoolrejects.com/paint-it-black-the-silhouettes-of-cinematographer-roger-deakins-b5a57dc9b918#.xbbaq7os3>.

HORTON, H. Perry. Break On Through: The Invasive Humanity of Denis Villeneuve. [online] *Film School Rejects*. 9. 2. 2017. Dostupné z <https://filmschoolrejects.com/invasive-humanity-villeneuve-23e0f9474b78#.ifwkmk5a1>.

IMDb. Sicario: Release Info. [online] Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/releaseinfo?ref_=tt_ql_dt_2.

IMDb. Sicario: Filming Locations. [online] Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/locations?ref_=tt_dt_dt.

IMDb. Sicario: Box Office. [online] Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/business?ref_=tt_dt_bus.

IMDb. Sicario: Synopsis. [online] Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/synopsis?ref_=tt_stry_pl.

IMDb. Sicario: Awards. [online] Dostupné z http://www.imdb.com/title/tt3397884/awards?ref_=tt_ql_op_1.

Jóhann Jóhannsson to Score Denis Villeneuve's Sicario. [online] *Film Music Reporter*. 2014. Dostupné z <http://filmmusicreporter.com/2014/08/27/johann-johannsson-to-score-denis-villeneuves-sicario/>.

KROLL, Justin. Emily Blunt to Star in 'Prisoners' Director's Next Pic 'Sicario' (EXCLUSIVE). [online] *Variety*. 2014. Dostupné z <http://variety.com/2014/film/news/emily-blunt-prisoners-sicario-1201151464/>.

KROLL, Justin. Benicio del Toro Teams Up with Emily Blunt in 'Sicario' (EXCLUSIVE). [online] *Variety*. 2014. Dostupné z <http://variety.com/2014/film/news/benicio-del-toro-emily-blunt-in-sicario-1201151960/>.

KUHN, Annette, WESTWELL, Guy. *Oxford Dictionary of Film Studies*. 1. vyd. Oxford University Press. 2012. ISBN 978-0-19-958726-1.

LABRECQUE, Jeff. Roger Deakins on shooting Sicario: 'We wanted to go as bleak as possible'. [online] *Entertainment Weekly*. 24. 9. 2015. Dostupné z: <http://ew.com/article/2015/09/24/roger-deakins-discusses-shooting-sicario/>.

LAWSON, David Gregory. Interview: Denis Villeneuve. [online] *Film Comment Blog*. 26. 2. 2014. Dostupné z <http://www.filmcomment.com/blog/interview-denis-villeneuve/>.

LICHTENFELD, Eric. *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle and the American Action Movie*. Přepřacované vydání. Wesleyan University Press, Middletown, 2007. ISBN 978-0-8195-6801-4.

MALKIN, Elisabeth. Death Toll in Juárez Attack Rises to 14. [online] *New York Times*. 24. 10. 2010. Dostupné z

<http://www.nytimes.com/2010/10/25/world/americas/25mexico.html>.

MCFARLAND, K. M. Sicario Composer Jóhann Jóhannsson Is the Next Big Thing in Film Music. [online] *WIRED*. 24. 2. 2016. Dostupné z

<https://www.wired.com/2016/02/sicario-composer-is-the-next-big-film-composer/>.

MCCLINTOCK, Pamela. Cannes: Lionsgate Snaps Up U. S. Rights to 'Sicario'. [online] *The Hollywood Reporter*. 2014. Dostupné z

<http://www.hollywoodreporter.com/news/cannes-lionsgate-snaps-up-us-70187>.

O'CONNELL, Sharon. 'Arrival composer Jóhann Jóhannsson: "People are hungry for new sounds.' [online] *The Guardian*. 26. 11. 2016. Dostupné z

<https://www.theguardian.com/music/2016/nov/26/arrival-johann-johannsson-soundtrack-oscar-nominated>.

O'BRIEN, Harvey. *The Cinema of Striking Back*. 1. vyd. Columbia University Press. 2012. ISBN 978-0-231-16331-6.

PALMER, Landon. 6 Filmmaking Tips from Roger Deakins. [online] *Film School Rejects*. 13. 11. 2013. Dostupné z <https://filmschoolrejects.com/6-filmmaking-tips-from-roger-deakins-c04edb988f67#.3h4du1k1f>.

PERNO, G. S. Directors' Trademarks: Denis Villeneuve. [online] *Cinelix*. 24. 11. 2015. Dostupné z <http://www.cinelinx.com/movie-stuff/item/8643-directors-trademarks-denis-villeneuve.html>.

RAUP, Jordan. Roger Deakins To Reteam With The Coens and Denis Villeneuve This Year. [online] *The Film Stage*. 2014. Dostupné z

<https://thefilmstage.com/news/roger-deakins-to-reteam-with-the-coens-and-denis-villeneuve-this-year/>.

RENÉE, V. How the Color in 'Sicario' Reveals the Battle Between Good & Evil. [online] *No Film School*. 9. 2. 2016. Dostupné z:

<http://nofilmschool.com/2016/02/how-color-sicario-reveals-battle-between-good-evil>.

Regenerative Violence: Regeneration. [online] Dostupné z <http://xroads.virginia.edu/~hyper/hns/scalpin/mexicans.html>.

ROEPER, Richard. 'Sicario': The dark reality of the war on drugs. [online] *Chicago Sun Times*. 21. 9. 2015. Dostupné z <http://chicago.suntimes.com/entertainment/sicario-the-dark-reality-of-the-war-on-drugs/>.

Rotten Tomatoes. Sicario. [online] Dostupné z https://www.rottentomatoes.com/m/sicario_2015/.

Sicario Oficiální stránky. [online] Dostupné z <http://www.sicariofilm.com/quotes>.

SIEGEMUND-BROKA, Austin. How the 'Sicario' Team Took a Road Trip Through One of the World's Deadliest Cities. [online] *Hollywood Reporter*. Dostupné z <http://www.hollywoodreporter.com/features/making-sicario-how-cast-survived-844796>.

ŠIMÍČKOVÁ, Hedvika. *Groteskní jako hrůzné a komické v nejisté rovnováze – neoformalistická analýza filmu Brazil*. Bakalářská práce. Filozofická fakulta. Ústav filmu a audiovizuální kultury. Masarykova univerzita Brno. 2010.

THOMPSON, Kristin. *Breaking the Glass Armor*. 1. vyd. Princeton University Press. 1988. ISBN 0-691-01453-1.

TEODORO, José. Controlling Chaos. *Film Comment*, září/říjen 2015. Dostupné z <http://www.filmcomment.com/article/sicario-denis-villeneuve/>.

WITOSZEK, Martin. *Bordwell, Chatman a teorie vyprávění ve filmu: Srovnání dvou analytických přístupů pomocí analýzy tří filmů*. Magisterská diplomová práce. Filozofická fakulta. Ústav hudební vědy. Masarykova univerzita Brno. 2014.

NÁZEV:

Neoformalistická analýza filmu *Sicario: Nájemný vrah* (2015)

AUTOR:

Barbora Kapláňková

KATEDRA:

Katedra divadelních a filmových studií

VEDOUCÍ PRÁCE:

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

ABSTRAKT:

Cílem práce bylo provést neoformalistickou analýzu filmu *Sicario*, identifikovat dominantu a zároveň určit, zda film naplňuje konvence akčního filmu nebo se jim naopak vymyká. Byly využity základní nástroje neoformalismu popsané Kristin Thompsonovou v knize *Breaking The Glass Armor*. Žánrové konvence a archetypy byly odvozeny z knih zabývajících se akčním filmem od autorů Erica Lichtenfelda a Harveyho O'Briena, největší důraz byl kladen na prostředí a 'muže, který zná Indiány'. Jako dominantu filmu byl určen princip postupného odkrývání, který se v určitých podobách nachází jak ve stylistických, tak v narativních složkách filmu. Na základě analýzy bylo dále zjištěno, že *Sicario* nelze označit za konvenční akční film, protože není založený na fyzickém spektaklu a jeho postavy porušují žánrová pravidla.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Neoformalismus, analýza, dominantu, akční film, postupné odkrývání

TITLE:

Neoformalist analysis of the film *Sicario* (2015)

AUTHOR:

Barbora Kapláňková

DEPARTMENT:

The Department of Theatre, and Film Studies

SUPERVISOR:

Mgr. Milan Hain, Ph.D.

ABSTRACT:

The aim of this work was to do a neoformalist analysis of the film *Sicario*, identify its dominant and further decide whether the film fulfills the criteria of the action film genre or whether it defies them. The work uses the basic tools of analysis described in Kristin Thompson's book *Breaking The Glass Armor*. The genre conventions and archetypes were based on books by Eric Lichtenfeld and Harvey O'Brien, with the emphasis on surroundings and 'man who knows Indians'. The work identified the principle of gradual uncovering, which is, in various forms, present in both formal and narrative components of the film, as the dominant. It was further discovered, based on the analysis, that *Sicario* cannot be considered a conventional action film, because it is not based on physical spectacle and its characters defy the rules of the genre.

KEY WORDS:

Neoformalism, analysis, dominant, action film, gradual uncovering

Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta
Akademický rok:

Studijní program: Humanitní studia
Forma: Prezenční
Obor/komb.: Anglická filologie - Filmová věda (AF-FV)

Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta

PŘEDKLÁDÁ:	ADRESA	OSOBNÍ ČÍSLO
KAPLÁNKOVÁ Barbora	Mokrá 53, Mokrá-Horákov - Mokrá	F14677

TÉMA ČESKY: Neoformalistická analýza filmu *Sicario: Nájemný vrah* (2015)

TÉMA ANGLICKY: Neoformalistic Analysis of the film *Sicario* (2015)

VEDOUcí PRÁCE: Hain Milan, Mgr. PhD.

ZÁSADY PRO VYPRACOVÁNÍ: Cílem bakalářské práce je provést neoformalistickou analýzu amerického filmu režiséra Denise Villeneuva *Sicario: Nájemný vrah* (2015). Práce se bude metodologicky opírat o koncept Kristin Thompsonové rozpracovaný v knihách *Breaking the Glass Armor* (1988) a *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (spolu s Davidem Bordwellem, české vydání 2011). Analýza se bude soustředit na narativní uspořádání snímku, stejně jako na jeho stylovou složku tvořenou prací kamery, mizanscénou, střihem a zvukem. Úkolem práce bude identifikovat dominantní formální vzorce snímku a vyhodnotit je ve vztahu k převládajícím konvencím žánru akčního krimi. Vedle spisů Kristin Thompsonové proto budou druhý pilíř odborné literatury tvořit publikace věnované tomuto žánru. Bakalářská práce mimo jiné odpoví na otázku, do jaké míry *Sicario* koresponduje se současnými tendencemi v žánru akčního krimi, či se jim naopak signifikantně vymyká.

SEZNAM DOPORUČENÉ LITERATURY:

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ Kristin. *Umění filmu*. Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

LICHTENFELD, Eric. *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle, and the American Action Movie*. Wesleyan University Press, 2007. ISBN 978-0819568014.

O'BRIEN, Harvey. *Action Movies: The Cinema of Striking Back*. Wallflower Press, 2012. ISBN 978-0231163316.

THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*, 1998, roč. 10, č. 1, s. 5–36.

THOMPSONOVÁ, Kristin. *Breaking the Glass Armor*. Princeton University Press, 1988. ISBN 978-0691014531.

Podpis studenta: Harald Konec

Datum: 20. 5. 2016
Datum: 20. 5. 2016

Podpis vedoucího práce: Hai