

Krátký, Dan

## Úvod

In: Krátký, Dan. *Král monster! : filmy s Godzillou v letech 1954 až 1965*. Vydání první Brno: Masarykova univerzita, 2023, pp. 7-26

ISBN 978-80-280-0296-1; ISBN 978-80-280-0297-8 (online ; pdf)

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/digilib.79762>

Access Date: 21. 06. 2024

Version: 20240415

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

# 1 ÚVOD

Pokud budou jaderné testy pokračovat, tak se v jiný den,  
na jiném místě objeví Godzilla další.  
Kyohei Yamane, *Godzilla* (1954)

Godzilly se zdaleka nebojím tak jako šéfredaktora...  
on je totiž daleko zlejší!  
Jiro Nakamura, *Mothra vs. Godzilla* (1964)

Godzilla mě původně vůbec nezajímal. Existuje nespočet optimističtějších způsobů, jakými uvést knihu o jednom z nejpůvodnějších monster všech dob, ale chtěl jsem být upřímný. Godzilla pro mne po většinu života sestával ze tří náhodných setkání. Prvním bylo televizní uvedení remaku od Rolanda Emmericha z roku 1998, ze kterého mi v paměti utkvělo velké množství žízal a jakási poznámka o tom, že Američané příliš často žvýkají. Druhé setkání přišlo v antikvariátu, v němž jsem si jako zhruba desetiletý pořídil německou VHS kazetu s fantastickým obalem, na němž byla dvě monstra, Godzilla a jakýsi tříhlavý drak. Když jsem pak ale snímek s názvem *Duell der Megasaurier* (1991) sledoval, nemohl jsem se ubránit velkému zklamání z nesrozumitelného děje a podivně plyšových nebo gumových kostýmů. Třetí setkání nedokážu přesně identifikovat, ale muselo k němu dojít, protože jsem věděl, že existuje Godzilla – velký dinosaur populární v Japonsku. A to bylo vše.

Podobný typ zprostředkovaných setkání s Godzillou je pro naše kulturní prostředí vcelku běžný. Americká verze byla distribučně dostupnější, ačkoliv puristé mohou namítnout, že nešlo o „autentické“ setkání s ještěrem. Emmerichův film *Godzilla* je stejně legitimní reinterpretací jako jeho japonský předchůdce a americká verze z roku 2019 je stejně oprávněná existovat jako první film Ishira Hondy.

Různé verze, sestřihy nebo remaky nejsou méněcenné nebo deformující nedotknutelný originál, ale mají blíže k možnostem, jak převyprávět příběh o Godzillovi v jiných kontextech a jinými způsoby. Tato kniha se ovšem nevěnuje fenoménu Godzilly v jeho rozsáhlosti i mnohotvárnosti, ale využívá jej jako odrazový můstek k analýze. Zaměřuje se jen na prvních šest filmů, tedy na prvních šest pokusů japonského studia Toho vyprávět příběhy o monstrem jménem Godzilla. Klade si přitom otázky týkající se jejich *kontinuity* nebo *diskontinuity*. Jak si totiž ukážeme, rozhodně nejsou jednotvárné a své ústřední monstrem v některých ohledech reinterpetují podobně zásadně jako jejich pozdější američtí kolegové. Godzilla v prvním dílu je hrozivým monstrem, před nímž lidští hrdinové utíkají. Stejně monstrem je o pět dílů později velmi sympatickou figurkou, která si po porážce nepřítele radostně povyskočí a tleskne. Jde přitom o skutečný, byť nadsazený příklad, neboť určitý typ proměny byl v sérii přítomen už od úplného počátku, a proto považuji za důležité porozumět tomu, jak každý další díl na ten předchozí v některých ohledech naváže a v jiných je diametrálně odlišný.

Záměrem knihy, kterou právě držíte v ruce, tedy není vysvětlit, co „pravý“ Godzilla představuje a nepředstavuje, případně jak „pravý“ Godzilla vypráví nebo nevypráví. Namísto toho se snaží prostřednictvím důkladných analýz načrtnout a vysvětlit právě onu neustále se proměňující podobu populární série v jejích prvních šesti dílech. Nehledám žádnou godzillovskou esenci, pravou podobu nebo originální a původní dílo. Fenomén Godzilly naopak chápu v celé jeho flexibilitě a proměnlivosti.

K jakým čtenářům může takto vymezená kniha hovořit a v souvislosti s jakými tématy? Nejpravděpodobnějším čtenářem jistě může být filmový fanoušek, kterého zajímají nejen japonské (monster) filmy. Takového čtenáře mohou na jedné straně zaujmout historické kontextualizace, na straně druhé samotné formální analýzy, které odhalují, nakolik je zdánlivě čistě komerční série filmů o Godzillovi z let 1954 až 1965 ve skutečnosti mimořádně promyšlenou filmařinou. Ukáže, jak se tvůrci dokázali napojit na diskutovaná témata i populární žánry a zakomponovat je do svých vyprávění. A samozřejmě vysvětlí, jak se filmaři vyrovnali s výzvou vyprávět pořád dokola příběhy o soubojích velkých monster a nebýt u toho nudní.

Zároveň ale předpokládám, že by tato kniha mohla – zejména ve svých úvodních kapitolách – posloužit jako ukázka dialogu mezi akademií a populární kulturou. Důležité je zařadit můj výzkum Godzilly do souvislostí těch existujících, poukázat na některé probíhající diskuse a vysvětlit svou vlastní pozici ve vztahu k bádání na poli asijské kultury. Pokusím se nicméně zužitkovat zkušenosti filmového kritika a podstatné informace, tradice a debaty předestřít srozumitelně i bez přílišného zjednodušování.

Věřím však, že mým čtenářem může být nakonec kdokoliv, kdo se seriózně zajímá o analýzu populární kultury. I proto, že jsem se původně nacházel v úplně stejné pozici. Godzilla mě opravdu nezajímal. Jakmile se však přede mnou otevřel svět japonských filmových monster, všechno se změnilo. Způsoby, jakými tvůrci japonského filmového studia Toho činili své filmy stále zajímavějšími a divácky atraktivnějšími, mi přišly tím více fascinující, čím více jsem jim přicházel na kloub. Prakticky píšu knihu, kterou bych si před sledováním té zaprášené videokazety přál přečíst. I když bych jí v té době – stejně jako německému dabingu – nejspíš příliš nerozuměl.

## 1.1 Godzilla a jiná monstra

První celovečerní *Godzilla* z roku 1954 je jedním z nejvlivnějších japonských filmů druhé poloviny dvacátého století, a to pro domácí i mezinárodní trh.<sup>1</sup> Filmovou sérii o Godzillovi nyní tvoří více než třicet japonských celovečerních snímků, několik amerických adaptací a jedna italská verze.<sup>2</sup> Ba co víc, jeho radioaktivní dech, gigantická velikost i hrubá zelenkavá kůže se staly součástí hesla s pevnou pozicí v kulturních encyklopediích<sup>3</sup> diváků po celém světě. Když ve špionážní parodii *Austin Powers – Goldmember* (2002) hrdinové omylem rozhybou sochu zeleného dinosaura za přítomnosti několika panikařících Japonců, diváci ihned vědí, k jakému monstu filmaři odkazují. Podobně čitelná je komická vsuvka ve videoherní filmové adaptaci *Street Fighter: Poslední boj* (1994), v níž je souboj dvou mohutných bojovníků na krátkou chvíli doplněn modely měst a typickým řevem japonského ještěra. Lze tedy říci, že Godzilla je všeobecně známé a kulturně přenositelné heslo, jež může být nad rámec samotného obřího ještěra spojeno i s některými konvencemi z jeho filmů.

Na konkrétnější úrovni můžeme mluvit o dopadu filmů o Godzillovi na japonskou kinematografii. Pomohly propojit vědeckofantastický žánr s tradicí praktických triků zvanou *tokusatsu*,<sup>4</sup> čímž vznikl neustále se rozrůstající fenomén čítající stovky filmů i seriálů. Sem patří i tzv. *kaiju eiga*, japonské snímky o velkých monstrech. Jejich tradice se začala formovat právě v souvislosti s úspěchem *Godzilly* ve druhé polovině padesátých let. Počínaje tímto obdobím můžeme sledovat rostoucí počty obdobných produkcí, jejich vysokou návštěvnost v kinech, pozdější sledovanost na televizních obrazovkách a prodej do mezinárodní distribuce.<sup>5</sup>

Filmy o velkých monstrech přitom zůstávaly dlouhodobě spjaty i s tvůrci, kteří stáli za prvním dílem. S režisérem Ishirem Hondou, s producentem Tomoyukim Tanakou, ale zejména s režisérem trikových a akčních scén Ejim Tsuburayou, který dokonce na počátku šedesátých let založil vlastní produkční společnost,

v níž pomohl vytvořit několik samostatných *kaiju* a *tokusatsu* značek. Tou nejpopulárnější byl Ultraman,<sup>6</sup> který nově vzniknuvší společnosti přinesl čistý zisk ve výši několika miliard dolarů a v osmdesátých letech byl jednou z nejlépe prodávaných fikčních postav v Asii.<sup>7</sup> Tzv. Ultra série dosud čítá přes třicet seriálů a stejný počet filmů, přičemž zájem neustává. V roce 2019 se v původní tvorbě streamovací platformy Netflix objevil stejnojmenný anime seriál a pro rok 2023 se plánuje celovečerní *Shin Ultraman* (2021). Za posledním jmenovaným navíc stojí dvě úspěšné osobnosti japonského filmu.<sup>8</sup> Vedle Ultramana se poměrně brzy objevily podobné série *Kamen Rider* (1971–1973), *Super Robot Red Baron* (1973–1974) či *Five Rangers* (1975–1977), z nichž poslední jmenovaná se posléze stala světovým fenoménem ve své americké verzi *Strážci vesmíru* (1993–1996).

Postupně vznikající desítky dalších japonských filmových a televizních děl zapojovaly obrovská monstra do ustavených žánrových, ale i obecnějších tematických, vývojových a narativních schémat. Pomocí monster tak byly ozvláštněny žánry jako historický spektakl v trilogii *Daimajin* (1966), mysteriózní thriller v *Ultra Q* (1965–1967) nebo seriál pro děti *Johnny Sokko and his Flying Robot* (1967–1968). Příběhy těchto značek navíc pokračují i ve formě komiksů, rozhlasových inscenací, videoher nebo knih, nemluvě o síle fanouškovské základny produkující texty paralelně s těmi oficiálními.

Počátek fenoménu velkých monster je přitom nedílně spojen právě s Godzillou a padesátými i šedesátými léty. Pokud tehdy chtěla nějaká japonská filmová společnost zůstat konkurenceschopná, lze s nadsázkou říci, že musela mít vlastní monstrum. A tak třeba studio Daiei přišlo s *Gamerou* a studio Nikkatsu s podvratnou *Gappou*. Třebaže se moje pracovní vymezení tohoto fenoménu soustředilo primárně na texty, čímž zůstala stranou rovina marketingových značek či na ně navázaných *tie-in*<sup>9</sup> produktů, dostatečně z něj snad vyplynula jedna věc. A to, jak moc je prorostlý s japonským audiovizuálním i obecněji kulturním trhem a jak velkou roli v tom hrál právě Godzilla v mnoha svých podobách.<sup>10</sup> O to více zarážející ovšem může být, nakolik se Godzillova odborná reflexe zpravidla věnuje pouze prvnímu filmu z roku 1954 a ostatní opomíjí. Pokud totiž do popředí postavíme jen první film či jej učiníme zástupným příkladem pro celý fenomén, znamená to pro porozumění (nejen) Godzillovi množství problémů.

Jak už jsem naznačil výše, samotný Godzilla existuje v první řadě jako sdílené kulturně-encyklopedické heslo. Tato hesla bývají obecná a vazba mezi nimi a fikčním světem původních filmů poměrně volná. Radomír D. Kokeš uvádí příklad Sherlocka Holmese, jehož „vlastnosti se postupem času natolik staly součástí kulturně sdíleného encyklopedického hesla, že toto heslo existuje víceméně nezávisle na fikčním makrosvětě původních holmesovských povídek a románů.“<sup>11</sup> Tato obecně sdílená představa tak do jisté míry deformuje konkrétní fikční postavy či díla. I proto je možné, že se někteří ze čtenářů ani nepozastavili

nad výše zmíněnou hrubě zelenkavou barvou Godzillovy kůže, ačkoliv je Godzilla i uhlově šedý. Sám jsem si jej totiž dlouhé roky pamatoval především jako zelené monstrum. A co z toho vyplývá pro tuto knihu?

## 1.2 Východiska a cíle

Představa o Godzillově podobě se postupem času rozostřila a stejně jako celé jeho encyklopedické heslo nabízí zakonzervovaný, zjednodušující, stejnorodý a snadno přenositelný obraz, který ovšem neumožňuje porozumět Godzillovi i jeho sérii v jejich komplikovanosti a různorodosti. Na takové konzervaci se mohou podílet i neustálá opakování privilegované pozice prvního filmu z roku 1954. Ve své knize bych chtěl od abstraktní encyklopedické a v mnoha ohledech kanonické verze Godzilly odstoupit a nabídnout jeho komplexnější analýzu. Analýzu postavenou na konkrétních příkladech, na porozumění původní proměnlivé a flexibilní povaze Godzilly. Série se totiž ve svých prvních letech neustále transformovala, o čemž svědčí i vybrané citace výše, jež předcházejí této kapitole a reprezentují tonální posun mezi prvním a čtvrtým filmem. Jak bylo řečeno, to ohromující množství zmiňovaných audiovizuálních děl s velkými monstry by nevzniklo – či vzniklo v odlišné podobě –, pokud by jim nepředcházel úspěch Godzilly. Ovšem nikoli *Godzilly* jako jednoho filmu, ale Godzilly jako proměnlivé série. Tato kniha chce na jedné straně nabídnout původní příspěvek k probíhajícím mezinárodním diskusím o japonské kinematografii, ale na druhé straně představuje výsledek velmi členitého procesu hledání, jak vlastně ke Godzillovi jako objektu výzkumu přistoupit. Má původní badatelská východiska byla podobně problematická jako ono vzpomínání na zelenou barvu. Chtěl jsem analyzovat prvních šest dílů Godzilly s jasným cílem: popsat ustavování narativních norem, jež mám se sérií spojené dnes. Jak se ale ukázalo, současný stav série bych využíval jako shora dolů aplikované sémantické pole, a tak původním filmům vlastně neporozuměl: pokud Godzilla nyní reprezentuje XY, musím najít v původních filmech kořeny XY. Závěry jsou tak předem determinované, protože přístup vybírá jen ty prvky původních filmů, jež lze organizovat do mýtotvorného narativu „ustavování současné normy“. Musel jsem tedy kompletně obrátit perspektivu.

Při uvedení snímku *Godzilla* do japonských kin žádné *kaiju eiga* neexistovalo a podlehnout iluzi, že studio Toho mělo v plánu dlouhodobý cyklus filmů, notabene představu jejich soudržné narativní a stylistické tradice, bylo svůdné. Žel nepravdivé. Standardizace, již může pojem norma implikovat, mohla probíhat na úrovni studiové výroby a distribuce, jenže u samotného filmového textu nebyla tolik žádaná. Jestli totiž následující práce něco odhaluje a vysvětluje, tak

neustálou snahu filmařů se v rámci těchto šesti filmů jednotné narativní i stylistické podobě naopak vzepřít. Příběh Godzilly je příběhem variací a diskontinuit, kde se návaznost objevuje spíše jako jednotlivý prvek v pozadí. A tak je nutné k němu přistupovat.

Rozeberu prvních šest filmů ve snaze porozumět každému jednomu z nich a jejich vzájemnému rozvíjení odspodu, tedy nikoliv v teleologické snaze podchytit předem předpokládanou tradici. Výchozí výzkumná otázka by tedy mohla znít: Pokud mělo studio Toho v roce 1954 v rukou potenciálně výdělečný film, jakým způsobem se v následujících letech snažilo jednotlivé díly variovat a odlišovat, aby byly stále divácky atraktivní? Studio budovalo filmovou značku, kterou muselo na jedné straně propojit – jistým typem navracejících se prvků či jejich uspořádání –, ale na druhé straně také odlišit, aby zůstávala lákavá. Budování souboru prostředků, které si s *kaiju eiga* i godzillovskou sérií spojujeme dnes, tak neprobíhalo nutně s autorskou či studiovou intencí, nýbrž na pozadí průmyslové snahy o exploataci látky za účelem zisku.

Rozpoznávání kontinuity a diskontinuity na úrovních konstrukce vyprávění, funkční asimilace<sup>12</sup> vnějších schémat či práce s hrdiny tvoří dominantní část výkladu mé knihy. Stejně důležité je ale porozumět i stylistickým aspektům těchto snímků. Jak ukážu, ve vztahu k tzv. dekorativnímu klasicismu<sup>13</sup> můžeme sledovat, že filmy o velkých monstrech pozoruhodně reagují na některé již ustavené estetické tradice japonského filmu. Současně se ale zaměřím na funkční rovinu stylu. Kladu si totiž otázku, která je klíčová pro pochopení toho, jak filmy fungují ve své divácky nejatraktivnější rovině. Jaké postupy filmaři volili při dosahování efektu gigantičnosti monster a titěrnosti lidí ve sdíleném fikčním prostoru?

Klíčovým faktorem se přitom ukázalo porozumění historickému napojení Godzilly nejen na populární japonské žánry, ale především na americké filmy o monstrech. Japonské filmy s Godzillou, Gamerou či Gappou bývají mnohdy definovány v opozici k hollywoodské tradici filmů jako *King Kong* (1933) či *Tarantule* (1955).<sup>14</sup> Navzdory odlišnostem jsou ovšem jejich raná léta extrémně provázaná, protože americká produkce byla v Japonsku velmi populární, a svědčila o tom i snaha některých domácích společností se na tyto filmy napojit. Studio Zenshō Cinema v roce 1938 produkovalo snímek *King Kong Appears in Edo* a o pět let dříve studio Shochiku spojilo popularitu téhož monstra s krátkou komedií *Wasei Kingu Kongu* (1933). Šlo o otevřenou snahu exploatovat popularitu amerického veleopa v japonském prostředí. Vliv hollywoodského filmu na japonský je tedy nutné zohlednit, na což ostatně poukazují i americký badatel David Bordwell ve své knize *Ozu and the Poetics of Cinema*<sup>15</sup> nebo japonský kritik Tadao Sato, když cituje text Mansakua Itamiho z roku 1940 „The Life and Education of Movie Actresses and Actors“, který vzájemný vztah mezi americkou a japonskou kinematografií přímo pojmenovává a kontextualizuje.<sup>16</sup> Itami

otevřeně vyzýval filmaře ke sledování filmů dovážených ze Spojených států, k jejich poznámkování i k jisté formě opisování, obzvláště v hereckém projevu.<sup>17</sup>

Jak ještě podrobněji vysvětlím i v kapitole o akademických debatách kolem *Godzilly*, není proto vhodné stavět tyto dvě kinematografie do opozice, přičemž ta japonská bude reflektována jen jako soubor odchylek od klasického hollywoodského filmu, a stejně tak nelze definovat regionální japonský film jako derivát toho klasického hollywoodského. Bez zobecňujících tendencí se tedy budu držet v úzkém koridoru estetických, produkčních, distribučních a tematických vlivů, jejichž vzájemné překrývání chci napříč knihou rovněž zachytit a objasnit.

Posledním leitmotivem a výzkumnou otázkou knihy je téma autorství, vůči němuž se ovšem budu spíše vymezovat, než je následovat. Dominantní část dosavadního psaní o *Godzillovi* totiž probíhá právě na poli autorského filmu.<sup>18</sup> O Hondovi se uvažuje z pozice autora jako o osobnosti – tedy jako o konkrétní historické figuře, která má dar specifického vidění světa a přenáší je do svých děl.<sup>19</sup> Nejčastějším mýtem je tak obraz Hondy jako pacifisty, jehož přístup se vtělil do filmového díla a vznikl *Godzilla*.<sup>20</sup> Tato kniha chce tuto interpretaci problematizovat, a to jak s ohledem na produkční historii filmů, tak s ohledem na tendence opomíjet účast i dalších kreativních pracovníků, již se na výsledné podobě filmu velkou měrou podíleli.

### 1.3 Výzkumný vzorek a historické vymezení

Jak bylo řečeno, tato kniha se výzkumně zaměřuje na prvních šest filmů o *Godzillovi*, jež vznikly v období mezi lety 1954 a 1965: *Godzilla*, *Godzilla se vrací* (1955), *King Kong vs. Godzilla* (1962), *Mothra vs. Godzilla*, *Ghidorah, tříhlavé monstrum* (1964), *Godzilla – Útok z neznáma* (1965). Co ovšem odlišuje těchto prvních šest filmů od zbytku série, na jakém základě lze tato díla oddělit a proč sledované období ukončit právě rokem 1965? Je pravda, že hned v následujícím roce do japonských kin dorazilo pokračování s názvem *Ebirah, Horror of the Deep* (1966) a série bez větších přestávek úspěšně pokračovala až do poloviny let sedmdesátých, kdy vznikl snímek *Terror of Mechagodzilla* (1975). Přesto je ovšem výběr prvních šesti filmů i zkoumaného období logický, jak vysvětlím ze tří vzájemně provázaných perspektiv – kreativní, průmyslové a estetické.

Předně na sklonku tohoto období dochází k radikální obměně tvůrčího týmu, který dosud za sérií stál. Režisér akčních a trikových scén Eiji Tsuburaya postupně obrací svou pozornost k televizní tvorbě a v roce 1963 zakládá společnost Tsuburaya Productions, v níž se soustředí na vývoj výše zmíněných seriálů s Ultramanem či na dětský sitcom *Kaiju Booska* (1966–1967). Na jeho pozici se v rámci *godzillovské* série postupně přesouvá Sadamasa Arikawa<sup>21</sup> – a ačkoliv je



Tsuburaya uvedený v titulcích jako režisér speciálních efektů, podle dochovaných historických materiálů a výpovědí je od roku 1965 režíroval nově příchozí mladík a mistr pouze dohlížel.<sup>22</sup> Režisér Ishiro Honda zase po roce 1965 dává přednost projektům jako *King Kong Escapes* (1967) a společně s ním odcházejí i hudební skladatel Akira Ifukube či kameraman Hajime Koizumi. Hondu na pozici režiséra vystřídal Jun Fukuda, jehož jméno posléze najdeme pod celkem pěti filmy s Godzillou. To už jsou čtyři výrazné personální změny, z nichž dvě proběhly na nejvyšších kreativních pozicích.

Dokonce se mění způsob, jakým Toho s tvůrci spolupracuje. Dosud byly pozice režisérů vázané na roční smlouvu se stabilní mzdou.<sup>23</sup> Rok 1965 s sebou však nese propady ve filmových tržbách, s čímž se pojila snaha redukovat nadbytečné náklady, a tak studio rozvažovalo dlouhodobější kontrakty, které – i v případě Hondy – transformovalo v jednorázové spolupráce uzavírané projekt od projektu.<sup>24</sup> Došlo tak ke strukturálním změnám uvnitř studia, jež měly přímý dopad na dočasný odchod autorů od série s Godzillou. Přesun hlavního tvůrčího týmu k filmu s King Kongem navíc představoval pragmatické rozhodnutí. Jelikož právě Hondův kolektiv platil za nejschopnější tvůrce snímků o monstrech a jeho jméno u japonského publika rezonovalo, Toho se rozhodlo využít tyto stabilně nejúspěšnější tvůrce vědeckofantastických příběhů v důležitější produkci. Proč důležitější? *King Kong Escapes* byl japonsko-americkou koprodukcí s kreativní spoluúčastí Rankin-Bass Production, s předprodanými distribučními právy do zámoří a s výjimečným statutem, protože představoval součást oslav třicátého pátého výročí existence studia Toho.<sup>25</sup> Prestiž série s Godzillou tak ustupovala do pozadí vůči daleko nákladnějším titulům.

Právě v těchto letech se navíc každé velké japonské studio snaží produkovat vlastní filmy o monstrech, takže studiu Toho roste konkurence. Studio Daiei v roce 1965 vyrábí a distribuuje již zmíněnou *Gamera, the Giant Monster* (1965) a o rok později i historický *kaiju* spektakl *Daimajin*, zatímco společnost Toei se k trendu ve stejné době připojuje snímkem *The Magic Serpent* (1966). Co je ale ještě důležitější, hegemonii stálých kin narušuje rychlý růst popularity televize, která začíná postupně měnit divácké návyky. Pokles tržeb z kin se stane prvním náznakem finanční krize filmového průmyslu, která po dlouhodobém úpadku plně propukne o několik let později.<sup>26</sup> Zatímco v roce 1954, kdy se v kinech objevil první *Godzilla*, vlastnilo televizi pouze 0,3 % japonských domácností, na počátku let sedmdesátých se číslo vyšplhalo na 88 %.<sup>27</sup> K této proměně přitom došlo nejvýrazněji právě ve druhé polovině šedesátých let.<sup>28</sup>

A nakonec se souhrou předešlých změn proměňuje rovněž poetika série. Zatímco z prvních šesti dílů jich pět režíroval Ishiro Honda, posléze se jeho tvůrčí dominance ředí. U pěti filmů se na pozici režiséra objevil Jun Fukuda<sup>29</sup> a jedenkrát Yoshimitsu Banno.<sup>30</sup> I Tsuburaya ze série prakticky mizí a je nahrazen

výše zmíněným Arikawou. Honda se sice vrací ještě ke třem snímkům,<sup>31</sup> ale už v odlišných podmínkách a s novými tvůrčími týmy. Ty do série vnášejí jiné typy ozvláštňování a mění zaužívané postupy. Jednou z hlavních změn je postupné znovuzapojování a rekontextualizace již dříve natočených akčních scén z předchozích filmů, čímž se šetří finanční náklady a není třeba budovat tolik nových kulis či natáčet tak dlouho. Proměňuje se však i práce s prostorem, zapojuje se více statických záběrů trvajících déle než deset vteřin, Fukudův tým při akčních sekvencích systematicky pracuje s vychýleným rámováním a Banno zase využívá animované vsuvky.

Tříštění tvůrčích týmů studia Toho, přesměrování tvůrčích sil k potenciálně výdělečnějším projektům, změny ve smlouvách a diváckých návycích, nová konkurence ostatních studií a vliv televize tvoří nosný rámec pro oddělení prvních šesti filmů od zbytku série. Mohu tak na jejich případě coby relativně uzavřeného cyklu v rámci dlouhodobější série demonstrovat, jak flexibilní poetika této šestice děl byla a jakými způsoby v každém dalším filmu variovala určitý soubor prvků, zatímco jiný zachovávala.

## 1.4 Godzilla na pozadí *kaiju eiga*

Ačkoliv komplexní vymezení *kaiju eiga* jako žánru přesahuje možnosti, ambice i zájmy této knihy, nelze o Godzillovi mluvit nezávisle na něm. A tak je na místě jej s vědomím nutných omezení alespoň pracovním definovat a zasadit do širších souvislostí. Slovo *kaiju* (怪獣) znamená monstrum, *eiga* (映画) potom film. Spojení *kaiju eiga* se v kritickém i akademickém psaní ustavilo jako jednotící označení pro japonské filmy, v nichž se objevují velká monstra, která ohrožují nebo brání lidstvo.<sup>32</sup> Noël Carroll *Godzillu* ve své knize *The Philosophy of Horror* zmiňuje s tím, že symbolickou strukturou vytvářející tato monstra je magnifikace, zvětšení.<sup>33</sup> Takové vymezení je nicméně samo o sobě příliš volné, protože o filmech *Tarantule* či *Attack of the 50 Foot Woman* (1958) rozhodně neuvažujeme v kontextu *kaiju eiga*. Zachování japonského slovního spojení *kaiju eiga* i v anglofonním světě namísto hovoření o filmech s monstry konotuje (a) jistou lokální ukotvenost a (b) někdy explicitní, mnohdy však implicitní vytváření rétorické opozice mezi americkou a japonskou tradicí.

Rovinu jazyka a sémantického pnutí rozpoznává i Jason Barr ve sborníku *Giant Creatures in Our World*.<sup>34</sup> *Kaiju* podle něj sice označuje monstrum, ale na rozdíl od jednoznačného překladu konotuje i adjektiva jako *podivné* a *veliké*. Barr tvrdí, že veliký tyranosaurus rex z *Jurského parku* (1993) pravděpodobně *kaiju* nebude, jelikož jako diváci víme, že takový tvor dříve existoval. Splňuje tedy pouze faktor *velikosti*, nikoliv však *podivnosti*. Oproti tomu geneticky

modifikovaný indominus rex z pokračování *Jurský svět* (2015) by jím být mohl, protože experimenty už *podivnost* konotují.<sup>35</sup> I takové rozlišení ale vidím samo o sobě jako problematické.<sup>36</sup> Podstatnější než polemizovat pro nás ale nyní je, že kritici vnímají rozdíl mezi označeními *monstrum* a *kaiju*, a tak ani hollywoodský *monster film* není zaměnitelný s japonským *kaiju eiga*.

To však otevírá jinou otázku: Do jaké míry můžeme o *Godzillovi* v návaznosti na Carrolla uvažovat právě jako o hororu, potažmo o *kaiju eiga* jako jeho subžánru? Jak vysvětlím později, hororová rovina z vyprávění definitivně mizí třetím dílem, ba co víc, série se následně obrací k dětským divákům a je distribuována na festivaly pro mládež. Kategorie hororu by proto při snaze porozumět nejen celé sérii, ale i vybranému vzorku šestice filmů byla značně reduktivní a nekompatibilní s řadou jejích zástupců. Kategorie *kaiju eiga* tak nejenže není jednoznačným ekvivalentem hollywoodského *monster filmu*, ale není ani napojitelná výhradně na horor.

Na vyšší úrovni *kaiju eiga* množství autorů chápe jako samostatný žánr, ať už jde o konkrétní akademické práce, jimiž se budu zabírat dále, či o obecnější texty o japonské kultuře, které bez jakéhokoliv dalšího vymezení tuto žánrovou kategorii přebírají. Příkladem takového přístupu může být kniha o japonském vlivu na americké televizní vysílání pro děti, za níž stojí akademička Gina O'Meliová. *Kaiju eiga* v ní sice pravidelně označuje jako žánr, avšak nikdy se nepokusí o jeho konkrétní vymezení. Jde tak o jakýsi standardizovaný způsob uvažování o této japonské tradici,<sup>37</sup> přičemž velká část těchto autorů s *kaiju eiga* beztak pracuje pouze na pozadí, a proto není třeba pevných definic. Tak je tomu kupříkladu u knihy Josepha K. Heumanna a Robina L. Murraye, kteří se soustředí především na environmentální interpretace hororů, a tak se bez konkrétní definice *kaiju eiga* obejdou. Japonské filmy o monstrech pro ně tvoří pouze vedlejší dílek komplexnějšího, tematicky sevřeného celku.<sup>38</sup> Na druhé straně jsou tu ovšem akademici, kteří tyto filmy přímo zkoumají, ale termín *kaiju eiga* se jim zdá být natolik srozumitelný, až necítí potřebu jej explicitně vymezovat.<sup>39</sup> Jak ostatně s nadsázkou tvrdí Rick Altman: „Všechno se zdá tak jasné. Proč se trápit teoretizováním?“<sup>40</sup>

Předně je nutné pochopit, že otázka dostatečně flexibilní definice těchto filmů nebyla doposud zodpovězena, pročez je nutné mít se ve vztahu k termínu *žánr* a jeho implikacím na pozoru. Neměli bychom rovněž zapomenout, že *kaiju eiga* je primárně marketingové a průmyslové označení. V prvním případě se jedná o západní strategie při distribuci japonských filmů. Například americký řetězec kin Alamo Drafthouse tímto způsobem propagoval projekce japonských filmů v cyklu *DESTROY ALL DRAFTHOUSES – A KAIJU HULLABALOO*<sup>41</sup> a internetová televize spojená s distribuční společností Shout! Factory TV před několika lety připravila soubor devíti dílů *Godzilly* pod jednotným názvem *Kaiju Movie Marathon*.<sup>42</sup> Ve druhém případě pak šlo o termín zaužívaný v japonské filmařské

praxi druhé poloviny dvacátého století, v rámci níž označoval právě filmy o velkých monstrech. *Kaiju eiga* představovalo jakýsi terminologický konsenzus mezi distributorem a divákem.<sup>43</sup>

Ze všech výše zmíněných důvodů se většina autorů nepouští do konkrétního vymezení a *kaiju eiga* automaticky považuje za žánr, který v sobě, když si vypůjčím slovník Ricka Altmana, propojuje jak množství prvků sémantických<sup>44</sup> i prvků syntaktických,<sup>45</sup> tak představuje výsledek pragmatické domluvy na straně filmové kritiky a filmové propagace. Jedny rysy zastupuje přítomnost velkého monstra, armády, Japonska, zničených měst, modelů a latexových kostýmů, druhé pak konfrontace dobových a tradičních hodnotových systémů, pnutí mezi industrializací a folklorem či environmentalismem, ale také střetávání monstra s institucionálním kolektivem. Minimálně tak *kaiju eiga* působí po přečtení množství akademických a kritických publikací, jež se japonským filmům o monstrech věnují a o nichž bude řeč v následující kapitole.

Jak tedy bude o *kaiju eiga* referovat tato kniha? *Kaiju eiga* pro mě nepředstavuje statický žánrový rámec, ale kontinuálně se vyvíjející, proměňující a ozvláštňující koncept. V roce 1954 pravděpodobně nikdo – ať už v rovině produkční, distribuční, či kritické – nemluvil o žánru *kaiju eiga*. Naopak, pokud zůstaneme u Altmanovy terminologie, *Godzilla* se inspiroval v sémantických prvcích amerického hororu o monstrech, avšak jeho syntax už do jisté míry přestrukturoval. Důležitá je Altmanem později zdůrazňovaná procesualita žánrotvorby.<sup>46</sup> Žánrovění totiž probíhalo od roku 1954 dál, kdy japonské filmy o monstrech na jedné straně postupně nahrazovaly stále více sémanticko-syntaktických prvků amerických hororů, zatímco filmově-průmyslová praxe a kritické texty na druhé straně ustavovaly označení *kaiju eiga*. Byl to způsob, jak ozvláštňit zkušenost japonských diváků s americkými filmy o monstrech a posléze i japonskými žánrovými filmy, do jejichž konvencí se monstra zapouštěla. Považuji totiž za důležité brát ohled i na mimotextové souvislosti a způsob, jakým se o korpusu filmových textů mluví a píše.

Jak bylo naznačeno výše a jak vysvětlím v následujících kapitolách: Tyto filmy zaprvé nikdy nepředstavovaly statickou kategorii jako spíše proces neustálé výměny některých prvků či jejich strukturních pravidel. Zadruhé pracovaly s pohlcováním kulturně-společenských vlivů už v prvním díle, za nímž stála silná inspirace jak americkým snímkem *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953), tak v Japonsku extrémně populárním *King Kongem*. Ačkoli se tedy *kaiju eiga* a hollywoodské *monster filmy* jako kategorie liší, rozhodně nestojí v opozici a první jmenovaný ze druhého naopak explicitně čerpá a některé jeho prvky přepracovává. V případě *Godzilly* je navíc vztah těchto dvou kinematografií ještě mnohem těsnější, protože původní film sice vstoupil do japonské distribuce v listopadu 1954, ale známější je jeho americký sestřih z roku 1956, *Godzilla, King of the Monsters!*.

Nešlo přitom o totožný film, protože množství materiálu bylo dotočeno a přes dvacet minut zase úplně vystřiženo. Na nákupu práv se podíleli producenti Edmund Goldman a Harry Rybnick, s financováním a marketingem pak pomohl Joseph E. Levine. Nové scény režíroval Američan Terry O. Morse a obsadil do nich populárního herce Raymonda Burra, čímž se snažil přiblížit kulturně odlišný film americkému publiku. Došlo tak ke značně specifickému kulturnímu překladu, aby nově vzniknuvší sestřih rezonoval u amerického publika. Následující snímek *Godzilla se vrací* měl být dokonce původně kompletně přestříhán a přetočen do americké verze, jež byla pracovní nazvaná *The Volcano Monsters*. Mělo jít o kompletně samostatný film využívající pouze trikové sekvence toho původního.<sup>47</sup> Z toho však sešlo, a nakonec do kin vstoupil pouze pozměněný sestřih pojmenovaný *Gigantis, the Fire Monster* (1959). Spolupráce mezi americkou a japonskou kinematografií kontinuálně pokračovala, ať už tvorbou vlastních sestřihů pro americký trh, nebo financováním koprodukcí jako *Godzilla – Útok z neznáma*. Jsou tu tak tři různé perspektivy, které nejdou zkoumat samostatně. Na jedné straně jsou to japonské verze filmů, japonští filmaři a japonské publikum. Na té druhé jde o americké sestřihy, americké tvůrce a americké diváky. Do třetice je tu transkulturní vztah mezi nimi i proces kulturní výměny kulturního překladu a restrukturalizace. Žádná z nich však neexistuje bez těch ostatních a bez dalších historických souvislostí.

U *kaiju eiga* jde ale zároveň o typ filmů, který v určité podobě v japonské kinematografii existoval i před rokem 1954. Výše zmíněné japonské adaptace King Konga to dosvědčují, byť opravdu populárním se stal až po premiéře prvního *Godzilly*. Z toho je patrné, že fenomén *kaiju eiga* procházel dlouhodobým dynamickým vývojem, který se vzpírá jeho populárnímu statickému žánrovému vymezení a klasifikaci. Anotovaná filmografie *Carnal Curses, Disfigured Dreams: Japanese Horror and Bizarre Cinema 1898–1949*<sup>48</sup> kupříkladu důkladně mapuje, nakolik jsou velká monstra pevnou součástí japonské kinematografie, minimálně od počátku třicátých let. Velký úspěch slavil třeba trikový film studia Buddha Eiga *Daibutsu Kaikoku* (1934), v němž filmař Edamasa Yoshiro vytvořil – prý inspirovan premiérou *King Konga* – příběh obrovské živé sochy Buddha.<sup>49</sup> A rok předtím studio Shochiku nechalo rovněž v návaznosti na *King Konga* natočit krátkou poctu s mužem v kostýmu monstra s názvem *Wasei Kingu Kongu*,<sup>50</sup> stejně jako o několik let později vznikl *King Kong Appears in Edo* od studia Zensho Kinema.<sup>51</sup> *Kaiju eiga* se nevyskytlo zázračně se vznikem prvního *Godzilly*.

Skutečné porozumění *kaiju eiga* v této mnohohrstevnatosti stojí mimo možnosti i zájmy této knihy, a budu-li se k němu odkazovat, půjde o zastřešující pojem pro značně různorodou skupinu filmů, nikoli o jasně vymezenou žánrovou kategorii. Jinak řečeno, ačkoli s pojmy *kaiju* a potažmo *kaiju eiga* pravidelně pracuji a odkazuji se k nim, moje vědomě funkční pojetí nemá ambici fungo-

vat jako zobecňující ani úplná kategorie. Pro účely své knihy proto jako *kaiju eiga* označuji původně japonské filmy, případně koprodukce s japonskou účastí, v nichž vystupuje nejméně jedno obrovské monstrum a vznikly od roku 1954 dále. Žánrovost bude ve výkladu hrát roli pouze ve vztahu k volnější práci s rozpoznatelnými opakujícími se motivy, narativními schémata a vývojovými vzorci. Těmi budu chápat zejména ty prvky ve filmech s Godzillou, které otevřeně referují k normám filmů konvenčně rozpoznávaných jako špionážní, dobrodružné či válečné, případně k historičtěji zakotveným japonským žánrům jako *salarymen* komedie a *gendai-geki*.

## 1.5 Synopse analyzovaných filmů

Pro větší srozumitelnost a přehlednost výkladu následujících kapitol považuji za užitečné předložit svého druhu orientující mapu, a sice dějové synopse všech šesti filmů hlavního vzorku, k nimž bude možné se v průběhu čtení vracet jako k pomocnému nástroji.

### *Godzilla*

Osnova původního filmu začíná montáží lodních katastrof, jež má na svědomí neznámý pachatel. Po sérii útoků, pokusů o záchranu a reakcí ze strany námořníků dochází postupným objasňováním událostí k prvnímu odhalení. Na ostrově Odo se objevuje gigantický ještěr zvaný Godzilla a zanechává za sebou trosky domů a obrovské stopy v zemi. Po Godzillovi pátrá doktor Kyohei Yamane a jeho zasnoubená dcera Emiko, současně zamilovaná do Ogaty. Čtvrtou důležitou figurou je dívčin snoubenec, vědec pracující na tajemné zbraňi, Daisuke Serizawa. Po drtivém útoku na Tokio hrdinové přesvědčí vědce, aby jim poskytl svůj ničivý vynález. Finální konfrontace s monstrem proběhne na otevřeném moři a při souboji Serizawa obětuje, aby zlikvidoval Godzillu, nejen svou zbraň hromadného ničení – ale i sebe jako jejího tvůrce.

### *Godzilla se vrací*

Piloti rybářské společnosti Tsukioka a Kobayashi jsou po pádu letadla přinuceni přistát na tajemném ostrově, kde se stanou svědky souboje Godzilly s novým ještěrem, kterého později na základě knihy o ještěrech pojmenují Anguirus. Prostřednictvím vysíláčky jsme zároveň seznámeni i s Hidemi, partnerkou prvního z pilotů. Vrací se doktor Kyohei Yamane, aby vysvětlil, že tentokrát jde o dru-



hého Godzillu. Japonsko už ale nemá k dispozici Serizawovo ničivé zařízení, a tudíž musí najít jiné řešení. Godzilla zaútočí na Ósaku, objevuje se Anguirus a monstra spolu začnou znovu bojovat, přičemž Godzilla vítězí a po zabití protivníka mizí v oceánu. Zatímco lidé organizují obnovu zničeného města, Tsukioka a Kobayashi jsou převeleni na ostrov Hokkaidó. Při večírku se však dozvědí, že Godzilla potopil další z jejich lodí. Spojí se proto s armádou, aby ještěra našli a zničili. Po sérii náletů za pomoci japonských leteckých sil muži navrhnou zavalit netvora lavinou. Nepřítel sice po dlouhém souboji na malém ledovém ostrůvku opravdu mizí pod sněhem, ale Kobayashiho to stojí život.

### *King Kong vs. Godzilla*

Pak Tako, ředitel společnosti Pacific Pharmaceuticals, zjistí, že na tajemném ostrově Farou by mělo žít monstrum, které lze využít pro zvýšení publicity. Dva jeho zaměstnanců, Osamu Sakurai a Kinsaburo Furue, se proto po stopách monstra vydávají. Dějová linie tropického ostrova se střídá s druhou dějovou linií, v níž americká vojenská ponorka narazí na ledovec, v němž skončil v minulém filmu uvězněný Godzilla. Ještěr se osvobodí, zničí ponorku a zaútočí na blízkou základnu japonské armády. Mezitím na ostrově Farou hrdinové zjistí, že oním tajemným monstrem je King Kong, který nakonec usne po vypití šťávy z místních bobulí. Sakurai s Kinsaburoem toho využijí, naloží Konga na vor a odváží ho do Japonska. Pan Tako je spokojený s objevivší se publicitou, protože veleop se zdá být úspěšnější než ještěr. Kong nicméně uprchne a následuje série soubojů. Armáda se snaží obě monstra neúspěšně zneškodnit, až je nakonec postaví znovu proti sobě. Po dlouhém boji společně spadnou do oceánu, přičemž v závěru se vynoří pouze Kong a vydá se zpět na domovský ostrov.

### *Mothra vs. Godzilla*

Reportér Ichiro Sakai s fotografkou Junko dokumentují následky tajfunu, když se na pobřeží objeví obrovské vejce. Tajemný objekt přiláká množství vesničanů a vědců, ale také muže jménem Kumayama, který tvrdí, že ho od vesničanů koupil. Prakticky ihned z něj udělá turistickou atrakci, což se nelíbí fotografce, novináři ani nově příchozímu profesoru Miurovi. Objevují se víly Shobijin a vyžadují návrat vejce na ostrov Infant, protože patří tamější obrovské můře zvané Mothra. S tímto požadavkem však Kumayama nesouhlasí a pokusí se víly polapit. Víly za pomoci Sakaie, Junko a profesora mizí zpátky na ostrov Infant bez vejce. Zanedlouho se objevuje Godzilla a začíná bez varování ničit Japonsko. Trojice hrdinů vyhledá víly Shobijin se žádostí o pomoc. Po krátkém přemlouvání víly i Mothra souhlasí, avšak hned první souboj můra prohrává, protože je příliš slabá. Smrt

kladného monstra střídá nová naděje, protože z tajemného vejce se vylíhnou dvě obří larvy Mothry a Godzillu porazí. Ještěr končí uvězněný v kokonu, ze kterého – zdá se – není úniku.

### *Ghidorah, tříhlavé monstrum*

Princezna Selina z himalájské monarchie Selgina za tajemných okolností vyskočí z letadla, a unikne tak pokusu o atentát. Ve stejnou dobu na Zemi dopadne tajemný meteorit způsobující výkyvy počasí a objeví se neznámá dívka kázající o konci světa, která je zmizelá vládkyni velmi podobná. Po ztracené princezně pátrá z politických důvodů skupina vrahů vedená Malnessem, ale také detektiv Shindo a jeho sestra Naoko. Z hibernace se probudí Godzilla i pterodaktyl Rodan, kteří začnou ničit Japonsko ve snaze vzájemně se porazit. Opět se objevují vily Shobijin a Mothra, jež se ještě stále ve stadiu larvy snaží dvě bojující monstra přesvědčit ke spolupráci. Na Zemi totiž řádí i Ghidorah, gigantický tříhlavý drak, jenž předtím vyhledal cizí planetu. Kázající dívka se ukáže být princeznou, již posedl duch právě této vyhlazené planety, a obě linie vyprávění se tak spojují – snaha hrdinů uniknout vrahům a souboj monstra Ghidorah s trojicí Mothra, Godzilla a Rodan. V závěru jsou poraženi jak úkladní vrazi, tak tříhlavý netvor.

### *Godzilla – Útok z neznáma*

Astronauti Glen a Fuji přistávají za Jupiterem na Planetě X. Tam se setkají z tzv. Xilieny, humanoidními mimozemšťany, kteří je poprosí o zapůjčení dvou monster ze Země – Rodana a Godzilly –, aby porazili Monstrum Nula, Ghidoraha. Výměnou za to lidem poskytnou lék na všechny známé nemoci. Mezitím se na Zemi Fujihio sestra Haruno setkává s přítelem a vynálezcem Tetsuem. Godzilla s Rodanem jsou podle dohody převezeni na Planetu X, kde poráží Ghidoraha, výměnou za balíček s léčivou látkou. Ta se ale na Zemi ukáže jako nefunkční, protože šlo ve skutečnosti jen o součást plánu, kterým chce Planeta X ovládnout Zemi. Vypustí na ni všechna tři monstra, nyní kontrolovaná mimozemským zařízením. Po dlouhém souboji lidé vyhrávají, Godzilla s Rodanem se vymknou ovládnutí svých myslí a Ghidoraha porazí.

\* \* \*

*Král monster!* je původně diplomovou prací, za jejímž přepisem do současné podoby jsou stovky hodin práce. A rozhodně nejen mé. Radomír D. Kokeš mi před několika lety dovolil – k mému velkému překvapení – vyměnit Martina Friče za



Godzillu a přetavit desítky stran poznámek naškrábaných u televize v relativně soudržnou diplomovou práci. A diplomovou práci v knihu. Za příležitost i konzultace, rozhovory nad pastou i kávou – díky! Kačka Šardická pak roky četla a poznámkovala prvotní verze kapitol a důkladně ukazovala na jejich slabá místa. Taký vyslechla stovky hodin monologů o monstrech s chapadly na místech, kam slunce nesvítí. Dnes je asi největší český odborník na šestého Godzillu, který ten film nikdy neviděl. I díky ní je kniha taková, jaká je.

Za poznámky k mé práci, uvažování i psaní o filmu si zaslouží díky Pavel Skopal jako neúnavný hlas akademické racionality a inspirace, Šárka Gmíterková za dveře, které otevřela, Jaromír Blažejovský jako nejšimavější oponent v dějinách, ale i Ondřej Pavlík a Martin Kos za spoustu super diskusí, a ještě lepších kaváren. A děkuji i všem ostatním z Ústavu filmu a audiovizuální kultury FF MU, a především Patrycji Twardowské, bez které by katedra nemohla existovat. Doopravdy. Nemohla. Velký dík patří i Michalu Česákovi, Šáře Furdíkové, Anně Holešinské, Natálii Jordanové, Kamilu Krajčovi, Alžbětě Novotné, Michalu Šaškovi, Jáchymu Tomáškoví a vůbec všem studentům mého godzillovského kurzu. Jejich skvělé postřehy i společné diskuse pomohly dostat knihu do finále. V neposlední řadě pak děkuji Jirkovi Flíglu, Karle Stojákové a Karolíně Kyselové. Bez nich by *Král monster!* nikdy nevznikl, protože bych neměl tak silný vztah k japonskému filmu. Díky!

Za materiály, konzultace a pomoc v různých fázích výzkumu děkuji Johnu Berrovi, Alex Václavíkové, Edu Godziszewskému a Richardu Nowellovi, který změnil způsob, jakým uvažuji o psaní.

Speciální dík si zaslouží má rodina za nekonečnou podporu i sbírku obskurních videokazet, které byly v té hnědé skřínce v obýváku před dvaceti lety.

Upřímně doufám, že se mi v této knize podaří kromě svých zjištění předat i část nadšení, které k filmům o Godzillovi chovám. Během jejího psaní jsme prožívali hořkosladký vztah. Od čiré radosti při objevení nějakého nového poznatku, postupu či detailu přes frustraci ze slepých cest a neustálého sledování týchž scén stále dokola zpět k radosti, jež nakonec vždy vyhrála. Ačkoliv se to při pohledu na robustního ještěra nemusí zdát, Godzilla je příběhem outsidera. Je příběhem těch bizarních filmů s latexovými kostýmy, barevnými kulisami a podivně bojujícími monstry. Filmů přežívajících v nostalgických fanouškovských skupinách nebo vyzývajících k ironickému a povýšenému sledování. Má kniha chce prostřednictvím historické kontextualizace a pečlivé analýzy dokázat, že i takový outsider může přispět k našemu porozumění filmařské kreativě a filmovému umění.

Poznámky ke kapitole:

- 1) Ve filmografickém zápisu filmových děl vycházím z *Formálních pravidel písemných prací* Ústavu filmu a audiovizuální kultury Masarykovy univerzity, která předepisují posloupnost ve výběru názvů: z tuzemské kinodistribuce, televize, videodistribuce a festivalu. Pokud ani jedna z možností neexistuje, je možné využívat zavedených mezinárodních anglických názvů, což bude v mé práci nejčastější, protože drtivá část z citovaných děl do tuzemské distribuce nikdy nevstoupila. Při citování audiovizuálních děl se – pro přehlednost – přikloním k mezinárodnímu anglickému názvu, který povětšinou přebírám z historické publikace *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*, jež čerpá z oficiálních distribučních a produkčních materiálů. Jedinou výjimku, kdy využívám vlastní překlad názvů, představuje šestice filmů stojících v centru výkladu této knihy, z nichž čtyři nemají český distribuční název a první díl byl uveden jako *Probuzená zkáza*, což by bylo v kontextu mého výkladu matoucí: *Godzilla* (1954), *Godzilla se vrací* (1955), *King Kong vs. Godzilla* (1962), *Mothra vs. Godzilla* (1964), *Ghidorah, tříhlavé monstrum* (1964), *Godzilla – Útok z neznáma* (1965). Ze stejných důvodů využívám – i s určitým sebezapřením – anglickou transkripci japonštiny, nikoliv českou. Srov. GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008.
- 2) Za všechny jmenuji americké filmy *Godzilla* (2014), *Godzilla II Král monster* (2019) či *Godzilla vs. Kong* (2021). Existuje i kultovní italský sestřih původního japonského filmu přezdívaný *Cozzila* (1977) po svém autorovi jménem Luigi Cozzi. Jde o kolorovanou a mnohdy neoficiálními kanály distribuovanou kopii.
- 3) Kulturní encyklopedie tvoří diváckou „pomyslnou zásobárnu informací o skutečném světě a na její přítomnost spoléhá jakákoli osnova vyprávění a jakékoli aranžmá fikčního makrosvěta“. KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Filip Tomáš – Akropolis, 2016, s. 23.
- 4) Termín označuje typy triků, které spoléhají na kaskadéry v kostýmech monster i hrdinů či budování miniatur měst, jež jsou posléze zničeny za doprovodu množství pyrotechniky. NORMA, James. „Pacific Rim“ (2013). *Film & History*. 2014, roč. 44, č. 1, s. 45.
- 5) Pro konkrétnější příklady viz GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008 a KALAT, David. *A Critical History and Filmography of Toho's Godzilla Series* [online]. 2nd. Jefferson: McFarland & Company, 2010 [cit. 2021-01-18].
- 6) Postava je dokonce důležitým vizuálním prvkem současných internetových stránek společnosti dodnes. Company Profile. *Tsuburaya Productions Co., Ltd* [online]. [cit. 2021-02-08]. Dostupné z: <https://en.tsuburaya-prod.co.jp/company/>.
- 7) Brad Warner shrnuje obchodní potenciál značky ve WARNER, Brad. *Hardcore Zen: Punk Rock, Monster Movies and the Truth About Reality*. Somerville: Wisdom Publications, 2015, s. 44.
- 8) Shinji Higuchi se podílel na kriticky nadšeně přijaté trilogii s Gamerou v devadesátých letech, již odstartoval *Gamera: Strážce vesmíru* (1995). Režíroval také extrémně úspěšné adaptace manga a anime série *Attack on Titan* (2015). Hideki Anno je pak hlavní tvůrčí silou za kultovním mecha anime *Neon Genesis Evangelion* (1995–1996).
- 9) Tie-in jako „vedlejší“ zboží navázané na původní produkt jsou zároveň formou propagace pro produkt hlavní a také přinášejí dodatečné zisky. Srov. KOTLER, Philip. *Moderní marketing: 4. evropské vydání*. Praha: Grada, 2007.
- 10) Pro širší kontextualizaci a dopad série s Godzillou na japonský filmový i kulturní trh obecně doporučuji MARTINEZ, Dolores P. (ed.). *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shif*

- ting Boundaries and Global Cultures* [online]. Cambridge: Cambridge University Press, 2009 [cit. 2021-02-09]. Dostupné z: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511470158>.
- 11) KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Filip Tomáš – Akropolis, 2016, s. 25.
  - 12) Pojem asimilace využívám ve smyslu přizpůsobení menšinového externího prvku tomu větší novému internímu. V tomto případě chápu jako externí nějaký aspekt japonské populární kultury zapojený do systému filmového textu pro pragmatické zvýšení atraktivity. Významové tak pojem volně přejímám ze sociologie a antropologie. Ještě blíže mému užití je v přeneseném smyslu proces asimilace rasy Borgů ze seriálu *Star Trek: Nová generace* (1987–1994). Ti každý externí prvek (rasu, technologii) nejprve vyhodnotí, a pokud se jeví jako pragmaticky užitečný, tak jej asimilují. Tím si ho do jisté míry přizpůsobí, avšak přejmou všechny jeho výhody a nové informace. K samotnému pojmu srov. SOKOL, Jan. *Filosofická antropologie: Člověk jako osoba*. Praha: Portál, 2003.
  - 13) BORDWELL, David. A Cinema of Flourishes: Japanese Decorative Classicism of the Prewar Era. In: Arthur Nalletti, Jr. a David Desser (eds.). *Reframing Japanese Cinema: Authorship, Genre, History*. Bloomington: Indiana University Press, 1992, s. 328–350.
  - 14) Dobrým příkladem může být kniha KALAT, David. *A Critical History and Filmography of Toho's Godzilla Series* [online]. 2nd. Jefferson: McFarland & Company, 2010 [cit. 2021-01-18].
  - 15) BORDWELL, David. *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton: Princeton University Press, 1988.
  - 16) SATO, Tadao a Gregory BARRETT. *Currents in Japanese Cinema: Essays by Tadao Sato*. New York: Kodansha International, 1987.
  - 17) Tamtéž.
  - 18) Zástupným příkladem může být Peter H. Brothers, který stojí za čistě autorsky vymezenou knihou *Fantastic Cinema of Ishiro Honda*. Viz BROTHERS, Peter H. *Mushroom Clouds and Mushroom Men: the Fantastic Cinema of Ishiro Honda*. Seattle, Washington: CreateSpace Books, 2013.
  - 19) STAIGER, Janet. Authorship Approaches. In: David A. Gerstner a Janet Staiger (eds.). *Authorship and Film*. London: Routledge, 2002, s. 33–40.
  - 20) Znovu může jít o Brotherse, ale i biografii *Ishiro Honda, A Life in Film*, případně filmografii Davida Kalata. Srov. BROTHERS, Peter H. *Mushroom Clouds and Mushroom Men: the Fantastic Cinema of Ishiro Honda*. Seattle, Washington: CreateSpace Books, 2013; RYFLE, Steve a Ed GODZISZEWSKI. *Ishiro Honda: A Life in Film, From Godzilla to Kurosawa*. Middletown: Wesleyan University Press, 2017; KALAT, David. *A Critical History and Filmography of Toho's Godzilla Series* [online]. 2nd. Jefferson: McFarland & Company, 2010 [cit. 2021-01-18].
  - 21) GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008, s. 234 a 251.
  - 22) Srov. KALAT, David. *A Critical History and Filmography of Toho's Godzilla Series* [online]. 2nd. Jefferson: McFarland & Company, 2010 [cit. 2021-01-18].
  - 23) MILNER, David a Yoshihiko SHIBATA. *Kaiju Conversations: Interviews with Individuals Who Have Taken Part in the Production of Japanese Kaiju Eiga, or Monster Movies* [online]. 1992 [cit. 2021-02-03]. Dostupné z: <http://www.davmil.org/www.kaijuconversations.com/honda.htm>.
  - 24) RYFLE, Steve a Ed GODZISZEWSKI. *Ishiro Honda: A Life in Film, From Godzilla to Kurosawa*. Middletown: Wesleyan University Press, 2017, s. 230.
  - 25) GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008, s. 240.
  - 26) Tamtéž, s. 1–34.

- 27) CHUN, Jayson Makoto. *A Nation of a Hundred Million Idiots: A Social History of Japanese Television, 1953–1973*. London: Routledge, 2009, s. 4.
- 28) Pro důkladnější popis problematiky televize a jejích dopadů na divácké návyky a volnočasovou aktivitu japonských rodin viz tamtéž.
- 29) Jmenovitě *Ebirah, Horror of the Deep, Son of Godzilla* (1967), *Godzilla vs. Gigan* (1972), *Godzilla vs. Megalon* (1973), *Godzilla vs. Mechagodzilla* (1974).
- 30) *Godzilla vs. Hedorah* (1971).
- 31) *Destroy All Monsters* (1968), *All Monsters Attack* (1969) a *Terror of Mechagodzilla* (1975).
- 32) Někteří kritici jako Jay McRoy či Allen A. Debus využívají označení *daikaiju eiga*, jež vzniká dosazením znaku *dai* (大) znamenající velikost. Doslovně tedy „filmy o velkých monstrech“. Příkladem může být původní název filmu *Rodan* (1956). Ten obsahoval tři znaky *daikaiju* (大怪獣) v originálním názvu – *Sora no Daikaijū Radon* (1956). Ale *kaiju* i *daikaiju eiga* představují souběžně existující pojmy, jež se ničím nevylučují. Srov. MCROY, Jay. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*. Amsterdam – New York: Rodopi, 2008, s. 6; DEBUS, Allen A. *Dinosaurs Ever Evolving: The Changing Face of Prehistoric Animals in Popular Culture*. Jefferson: McFarland, 2016, s. 114.
- 33) CARROLL, Noel. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. Routledge, 1990, s. 48. Přel. DK.
- 34) MUSTACHIO, Camille D.G. a Jason BARR (eds.). *Giant Creatures in Our World: Essays on Kaiju and American Popular Culture*. Jefferson: McFarland, 2017, s. 3–4.
- 35) MUSTACHIO, Camille D.G. a Jason BARR (eds.). *Giant Creatures in Our World: Essays on Kaiju and American Popular Culture*. Jefferson: McFarland, 2017, s. 4.
- 36) Vezměme si například velociraptora, který průkazně existoval a objevil se i v *Jurském parku* a *Jurském světě*. Navzdory tomu jsou jeho nám známé přirozené vzorce chování výrazně posunuty. Velociraptor v *Jurském parku* se navíc chová a částečně i vypadá jinak než velociraptor v *Jurském světě*. Znamená to, že velociraptor projde transformací z monstra (*Jurský park*) v *kaiju* (*Jurský svět*)? Ba co víc, jak ukázal postupující paleontologický výzkum, jeho podoba ve filmech se od té historického liší ještě více, než jsme si mysleli. Proměnil se tedy s vývojem historického poznání z monstra v *kaiju*?
- 37) O'MELIA, Gina. *Japanese Influence on American Children's Television: Transforming Saturday Morning*. London: Palgrave Macmillan, 2019, s. 216.
- 38) MURRAY, Robin L. a Joseph K. HEUMANN. *Monstrous Nature: Environment and Horror on the Big Screen*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2016.
- 39) Zůstaneme-li v rovině environmentalismu, kniha filmového historika Seana Rhoadse a japonské ložky Brooke McCorkle Okazakiové také nabízí čtení filmů ve vztahu k životnímu prostředí, ale jen v případě *kaiju eiga*. Jejich úvodní kapitola je pro automatické přejímání žánrové kategorie příznačná, protože nenabízí žádné explicitní vymezení mimo: „This is a book about daikaiju eiga, [...] The genre of Japanese monster films is so vast that we could not possibly cover it in its entirety [...]“ Právě slovo žánr se line celou knihou bez systematického vymezení. RHOADS, Sean a Brooke McCorkle OKAZAKI. *Japan's Green Monsters: Environmental Commentary in Kaiju Cinema*. Jefferson: McFarland, 2018, s. 1–5.
- 40) ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*. 1989, roč. 1, č. 1, s. 17.
- 41) DESTROY ALL DRAFTHOUSES: A KAIJU HULLABALOO. *Alamo Drafthouse Cinema* [online]. [cit. 2021–02–10]. Dostupné z: <https://drafthouse.com/show/destroy-all-drafthouses>.

- 42) Shout! Factory Admin. Kaiju Movie Marathon. *Shout! Factory* [online]. [cit. 2021-02-10]. Dostupné z: <https://www.shoutfactory.com/blog/kaiju-movie-marathon/>.
- 43) Zde mohou být příkladem dobové plakáty k filmům *Godzilla*, *Godzilla se vrací* i k pozdním *kaiju eiga*, jež označení staví do popředí.
- 44) „Žánrové stavební bloky“ typu „společných rysů, postojů, postav, záběrů.“ Srov. ALTMAN, Rick. Sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru. *Illuminace*. 1989, roč. 1, č. 1, s. 22.
- 45) „Konstitutivní vztahy mezi předem neoznačenými a různými proměnnými [...] struktury, do nichž se tyto [sémantické] bloky zasazují.“ Tamtéž, s. 22.
- 46) ALTMAN, Rick. Obaly na vícero použití. Žánrové produkty a proces recyklace. *Illuminace*. 2002, roč. 14, č. 4, s. 5–40.
- 47) RYFLE, Steve. *Japan's Favorite Mon-Star. The Unauthorized Biography of „The Big G“*. Toronto: ECW Press, 1998, s. 70–71.
- 48) KOBAYASHI, Kagami Jigoku. *Carnal Curses, Disfigured Dreams: Japanese Horror and Bizarre Cinema 1898–1949*. Shinbaku Books, 2019.
- 49) Tamtéž, s. 80.
- 50) Tamtéž, s. 78.
- 51) Tamtéž, s. 108.