



# Král monster!

Filmy s Godzillou v letech 1954 až 1965

Dan Krátký



MASARYKOVA  
UNIVERZITA





#528

**OPERA FACULTATIS PHILOSOPHICAE**  
UNIVERSITATIS MASARYKIANAE

**SPISY FILOZOFICKÉ FAKULTY**  
MASARYKOVY UNIVERZITY

**MUNI**  
**ARTS**



---

# Král monster!

Filmy s Godzillou v letech 1954 až 1965

Dan Krátký

---

**MASARYKOVA  
UNIVERZITA**

BRNO 2023

KATALOGIZACE V KNIZE - NÁRODNÍ KNIHOVNA ČR

Krátký, Dan

Král monster! : filmy s Godzillou v letech 1954 až 1965 / Dan Krátký. – Vydání první, elektronické. – Brno : Masarykova univerzita, 2023. – 1 online zdroj. – (Opera Facultatis philosophicae Universitatis Masarykianae = Spisy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity, ISSN 2787-9291 ; 528)

Anglické resumé

Obsahuje bibliografii a bibliografické odkazy

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

\* 398.4 \* 791.22/.23 \* 791.221.8:82-311.9 \* 791.622 \* 791.22 \* 316.7:7.011.26 \* (520) \* (048.8)

– Godzilla (fiktivní postava)

– 1951-1970

– 1954-1965

– monstra – Japonsko

– filmové náměty

– vědecko-fantastické filmy – Japonsko – 1951-1970

– kinematografie – Japonsko – 20. století

– filmové žánry – Japonsko – 20. století

– masová kultura – Japonsko – 20. století

– monografie

791 - Film. Cirkus. Lidová zábava [3]

Recenzovali: MgA. Karla Stojáková (Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze)  
Jiří Flígl (Kino Aero)

© 2023 Masarykova univerzita, Dan Krátký

© 2023 Petra Lemonnier (cover art)

ISBN 978-80-280-0297-8

ISBN 978-80-280-0296-1 (brožováno)

ISSN 1211-3034 (print)

ISSN 2787-9291 (online)

<https://doi.org/10.5817/CZ.MUNI.M280-0297-2023>

# OBSAH

<b>1 ÚVOD</b> .....	7
1.1 Godzilla a jiná monstra.....	9
1.2 Východiska a cíle.....	11
1.3 Výzkumný vzorek a historické vymezení.....	13
1.4 Godzilla na pozadí <i>kaiju eiga</i> .....	15
1.5 Synopse analyzovaných filmů.....	19
<b>2 GODZILLA VERSUS AKADEMIE</b> .....	27
2.1 Godzilla ve vedlejší roli přehledových dějin kinematografie .....	27
2.2 Godzilla v roli nástroje k interpretaci světa.....	29
2.3 Godzilla v hlavní roli .....	30
2.4 Godzilla a jeho role v této knize .....	33
2.5 Godzilla versus Západ .....	35
<b>3 GODZILLA VERSUS STRUČNÉ DĚJINY JAPONSKÉHO FILMU V LETECH 1930–1960</b> .....	43
<b>4 GODZILLA VERSUS VYPŘÁVĚCÍ TAKTIKY</b> .....	53
4.1 <i>Godzilla</i> .....	54
4.2 <i>Godzilla se vrací</i> .....	61
4.3 <i>King Kong vs. Godzilla</i> .....	65
4.4 <i>Mothra vs. Godzilla</i> .....	68
4.5 <i>Ghidorah, tříhlavé monstrum</i> .....	71
4.6 <i>Godzilla – Útok z neznáma</i> .....	73
<b>5 GODZILLA VERSUS POPULÁRNÍ KULTURA</b> .....	79
5.1 Godzilla versus jaderné zbraně (versus autorství) .....	80
5.2 Godzilla versus wrestling.....	82
5.3 Godzilla versus makrosvět.....	84
5.4 Godzilla versus dětské filmy.....	85
<b>6 GODZILLA VERSUS HRDINOVÉ</b> .....	89
<b>7 GODZILLA VERSUS STYL</b> .....	99
7.1 Godzilla versus dekorativní klasicismus.....	100
7.2 Godzilla versus vizuální hyperbola .....	109

7.2.1	Vizuální hyperbola jako nástroj intenzifikace prostorové continuity .....	110
7.2.2	Návaznosti a neexistující prostory .....	114
<b>8</b>	<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>121</b>
	Summary .....	123
	Bibliografie .....	125
	Seznam vyobrazení .....	137



# 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 žížal 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 nezajímala. 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 rozhýbou 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 obřích 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