

Krátký, Dan

### **Godzilla versus hrdinové**

In: Krátký, Dan. *Král monster! : filmy s Godzillou v letech 1954 až 1965*. Vydání první Brno: Masarykova univerzita, 2023, pp. 89-97

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

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/digilib.79767>

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.

## 6 GODZILLA VERSUS HRDINOVÉ

Uvidíme-li některý z japonských *kaiju* filmů, je vysoce pravděpodobné, že v naší paměti utkví právě monstra. Godzilla, Rodan, King Kong či Ghidorah ostatně mnohdy představují hlavní důvod, proč takové snímky sledujeme a vyhledáváme. Málokdo si oproti tomu vzpomene na pilota Kobayashiho nebo ambiciózního profesora Miuriho. Lidské postavy nám totiž v podobných dílech mohou v porovnání s titulními monstry snadno připadat vedlejší... skoro až nepodstatné. Jak ovšem v této kapitole vysvětlím, ve skutečnosti je vypravěčská práce s lidskými postavami v prvních šesti filmech o Godzillovi mnohem pozoruhodnější, než by se mohlo zdát.

Začneme ale mimo japonskou kinematografii a o pár desítek let dříve, totiž u vztahu mezi okouzující herečkou Ann Darrowovou a legendárním veleopem King Kongem ve stejnojmenném filmu z roku 1933. Ann, Kong i dobrodruh Jack Driscoll jsou vedeni kupředu prostřednictvím palety jasně čitelných vlastností a cílů. Mezi lidskými hrdiny dochází k setkáním, při nichž se jejich vztah posouvá kupředu, a definitivně se shledávají ve chvíli, kdy je veleop z vyprávění – a Empire State Building – odstraněn. Vyprávění přebírá jejich perspektivu a oba jsou v interakci s monstrem aktivními činiteli. Doktor Muller s mladým Frankem pomohou přivést Helen Grosvenorovou zpět do světa živých, když s pomocí bohyně Isis porazila mocného Imhotepa v hororu *Mumie* (1932). Doktor Carl Maia, Lucas i David Reed ve druhé polovině filmu *Netvor z Černé laguny* (1954) monstrum dokonce vyhledávají... a následně je připraví o život. Záměrně vybírám postavy z amerických filmů o monstrech, abych ukázal, jak vyrůstají z klasického hollywoodského paradigmatu. Mají tak několik jasných profilujících vlastností a víceméně totožnou roli uvnitř vyprávění, když jde ve všech případech o řídicí a aktivně konající hybatele dění, kteří jsou profilováni „souborem jasně daných vlastností a kvalit“.<sup>1</sup> Ze svých příběhů ve druhé polovině vyprávění nemizí, ba naopak v nich hrají klíčovou roli. Několik takových postav jistě najdeme i v sérii

filmů s Godzillou, ale zdaleka nejde o jediný, natož dominantní způsob nakládání s nimi. Funkce lidských postav se totiž v prvních šesti filmech dynamicky mění a flexibilněji se přizpůsobují rozmanitým potřebám vyprávění.

Hlavním úkolem odhodlaného novináře Ichira a fotografky Junko je sice snaha získat obrovské vejce pro dvě spřátelené kouzelné víly, jenže jejich role v osnově vyprávění filmu *Mothra vs. Godzilla* se v průběhu proměňuje. Ichiro ani Junko neprojdou nikterak výrazným vývojem a vlastně není ani jasné, jaké jsou jejich profilující vlastnosti. Aktivně navíc způsobí pouze dílčí posun v první části vyprávění příběhu, když zmíněné víly osvobodí, načež ustupují do pozadí a stávají se víceméně pasivními pozorovateli dalších událostí. A co nedobrovolní dobrodruzi Osamu a Kazuo, které vyšle pan Tako na tajemný ostrov za ještě tajemnějším monstrem? King Konga za ně nakonec uloví vesničané, zatímco hrdinové se pomalu stahují do pozadí a blížícímu se konfliktu dvou ústředních monster filmu *King Kong vs. Godzilla* jen přihlížejí.

Ano, hypotéza o pasivních postavách v *kaiju eiga* se zdá být stejně lákavá, jako je mylná. Vědec Serizawa drží v původním filmu jediný možný nástroj k porážení Godzilly, piloti ze snímku *Godzilla se vrací* přijdou s plánem ještěra porazit pomocí laviny a vynálezce Tetsuo z *Útoku z neznáma* zase ovládá dovednosti, které nakonec zabrání konci světa. Bez dílčího úspěchu Ichira s Junko by navíc *Mothra* lidem proti Godzillovi ve druhé polovině vyprávění filmu *Mothra vs. Godzilla* nepomohla.

Jak už bylo řečeno, jedním z klíčových nástrojů ozvláštňování se stalo zapojování více monster do jednoho příběhu. A jestliže právě jejich konfrontace měly být pro systémy jednotlivých filmů ústřední, představoval takový vývoj série nejeden vypravěčský problém. Jak různá monstra integrovat do příběhů, aby působily soudržně? Jak vést diváckou pozornost od odhalení přes objevení až po finální konfrontaci přerostlých tvorů? Má hypotéza představuje alternativu k jednoznačně pasivnímu či jednoznačně aktivnímu pojetí hrdinek a hrdinů. Odpovědí na výše položené otázky byla podle mě právě ona specifická a pravidelně se proměňující role hlavních lidských postav uvnitř prvních šesti godzillovských filmů. Chci přitom představit spektrum možností, jak tyto snímky přistupují ke konstrukci svých hlavních postav a jaké jim přisuzují role uvnitř svých narativních systémů.

Nikterak hluboká profilace postav typu Ichira a Junko ve filmu *Mothra vs. Godzilla* může být racionální tvůrčí volbou, protože těžiště naší pozornosti nevězí v identifikaci s nimi či v sledování jejich psychologického vývoje, ale v opojení monstry. Jinak je tomu u Emiko s Oगतou v prvním snímku, kde je nepřítomnost hlubší psychologizace funkčně vyvažována využitím vypravěčích vzorců vztahového dramatu, které představují vodítka, jak jejich jednání navzdory minimu vlastností psychologicky uchopit. Ještě jiný případ pak reprezentuje pilot

Kobayashi z filmu *Godzilla se vrací*, který vlastním psychologickým vývojem vcelku bezproblémově projde. Jak se k analýze tolika různých přístupů postavit?

Než hledat statické konvence výstavby hlavních postav v šesti filmech, navrhuji o postavách přemýšlet jako o kontinuu možností, a to skrze překrývání a dynamické proměňování se vztahů mezi třemi typy funkcí: transtextuálních, psychologizujících a referenčních. *Funkce transtextuální* „zahrnuje jakýkoliv odkaz ke konvencím jiných uměleckých děl.“<sup>2</sup> Jinými slovy, stejně jako mají dnešní diváci osvojené vzorce postav „z nuly hrdinou“ či „geniální vyšetřovatel“, předpokládala se u diváků v japonském publiku obeznámenost s různými typy postav v padesátých a šedesátých letech. Vycházelo se přitom jak z domácí, tak z například importované americké kultury. *Psychologizující funkci* rozumím jako ekvivalentu Bordwellova pojmu „hloubka vědění“. Značí, do jaké míry vyprávění proniká do psychologie postav, ať už prostřednictvím percepční, či mentální subjektivity.<sup>3</sup> Poslední a extrémně důležitá je *funkce referenční*, již volně přejímám od Romana Jakobsona, který navazoval na Karla Bühlera.<sup>4</sup> Jde o funkci odkazující, kdy se postava stává jakýmsi referenčním bodem, jenž svou přítomností odkazuje k něčemu jinému – v našem případě třeba k přítomnosti monstra. Stává se tak v první řadě takovým nástrojem pro vedení pozornosti diváků, jehož primární funkcí je zprostředkovat informace o monstrech.

Podstatné je, že hrdinové filmů s Godzillou jsou sice mnohdy aktivní, ne však nutně ve vztahu k monstrům. Pokud tedy fungují jako protagonisté klasického narativního paradigmatu jen občasně, musíme hledat alternativu jinde. Bordwell ve svém naratologickém výzkumu jednu takovou nabízí – jedná se o protagonisty uměleckých filmů, jak je definuje v knize *Narration in the Fiction Film*.<sup>5</sup> Hrdinové vyprávění těchto filmů často proplouvají pasivně a bezcílně, aniž by se nějak výrazně podíleli na jejich kauzálním vývoji.<sup>6</sup> Avšak ani jeho model postavy uměleckého filmu nelze adaptovat pro filmy s Godzillou, protože jde v první řadě o historický modus vyrůstající z obecnějších modernistických tendencí. Množství narativních strategií, jež tento modus využívá, ostatně dalece přesahuje izolované chápání jeho protagonistů – pracuje se subjektivitou, výpustkami a v mnoha případech s nekomunikativním vyprávěním.<sup>7</sup> Jestliže tedy lidé ve filmech s Godzillou odpovídají klasickým protagonistům spíše málo, těm modernistickým pak v jejich komplexnosti vůbec a podobně problematický je i nedostatek narativních analýz japonského populárního filmu, který by poskytl nástroje k uchopení v lokálním kontextu. Nabízí se i studium fikčních postav, které přináší Murray Smith, ale jeho výkladové ambice jdou jiným směrem.<sup>8</sup> Proto svou pozornost krátce obrátím k teorii literatury. Hrdina je pro ruského formalistu Borise Tomaševského „na jedné straně prostředkem k řazení motivů a na straně druhé jakousi ztělesněnou a zosobněnou motivací, která motivy pojí.“<sup>9</sup> V obecnější rovině pak pro něj postava představuje „orientační bod,

který umožňuje vyznat se v nakupených motivech.“<sup>10</sup> Tomaševskij specifikuje, jaké motivy jsou s protagonistou spjaty; na nejjednodušší úrovni je to jméno, poté například psychologická jednota.<sup>11</sup> V neposlední řadě ale postavy dělí do dvou obecnějších kategorií: neměnný charakter a charakter, který se mění. Druhá možnost je typická pro klasické texty, kde jsou charakteristiky postav spojeny s dějem azlom v charakteru je podle Tomaševského „změnou fabulační situace“.<sup>12</sup> A právě ke klasickým textům směřuje Tomaševskij svou pozornost. Pro nás ale bude klíčová naopak druhá rovina jeho výkladu, která pro něj zůstává spíše v pozadí.

V úvodu kapitoly je zmíněný novinář Ichiro Sakai typickým charakterem neměnným. Během celého vyprávění snímku *Mothra vs. Godzilla* totiž nedojde k přímému splnutí linie s monstry a linie jeho osobního vývoje, ba nenastane ani žádná proměna jeho osobnosti. Podobný případ je i pan Tako z *King Kong vs. Godzilla* nebo jeho zaměstnanec Osamu Sakurai. Oba mají negativních vlastností na rozdávání, ale v žádném ohledu nedojdou nápravy. A co víc, v celých šesti filmech můžeme najít pouze jednu postavu, která projde charakterovým vývojem – ačkoli neklasicky zkratkovitým –, a pouze dva páry, jejichž vztah se na konci vyprávění liší od stavu na začátku vyprávění. Podívejme se ostatně na přehledný soupis důležitých postav v analyzovaných filmech.

|                                    |                  |                    |                |                  |
|------------------------------------|------------------|--------------------|----------------|------------------|
| <i>Godzilla</i>                    | Hideo Ogata      | Emiko Yamane       | Kyohei Yamane  | Daisuke Serizawa |
| <i>Godzilla se vrací</i>           | Shoichi Tsukioka | Kojikawa Kobayashi | Hidemi Yamaji  | Yasuko Inouye    |
| <i>King Kong vs. Godzilla</i>      | pan Tako         | Osamu Sakurai      | Fumiko Sakurai | Kazuo Fijuta     |
| <i>Mothra vs. Godzilla</i>         | Ichiro Sakai     | Junko Nakanishi    | profesor Miura | víly Shobijin    |
| <i>Ghidorah, tříhlavé monstrum</i> | detektiv Shindo  | Naoko Shindo       | Selena Sano    | víly Shobijin    |
| <i>Godzilla – Útok z neznáma</i>   | Fuji             | Glenn              | Tetsuo Teri    | Haruno Fuji      |

Vědec Serizawa z prvního filmu je nejprve necitlivý vynálezce, který se nechce zapojovat do širších souvislostí útoku ještě na Japonsko. Posléze ho snoubenka Emiko s mladým vojákem Oगतou přesvědčí, aby využil své zařízení pro zničení Godzilly. Zlom v jeho jednání přichází v samotném závěru, kdy se odhodlá zničit veškeré materiály mocného destrukčního zařízení, jež vyvinul. Naše porozumění jeho charakteru doposud vychází z jeho odevzdanosti vědě a výzkumu, který obětuje, aby nepadl do nepravých rukou, a posléze se vzdá i svého života.

Napojení se na postavu skrze odhodlání k výzkumu a jeho následnou destrukcí není komplikovanou psychologizací fikční postavy, avšak změni se (a to nejen tím, že zahyne) ze sobeckého vědce v uvědomělého spasitele Japonska. Jeho změna – mj. pravidelně interpretovaná v textech o Godzillovi – se stává nejvýraznějším povahovým posunem ve filmu. Pilot Kobayashi na konci filmu *Godzilla se vrací* také umírá a rovněž v Kobayashiho případě dojde k posunu v jeho reprezentaci. V průběhu filmu totiž sledujeme několikero Kobayashiho interakcí s dívkou Yasuko v radiokomunikační místnosti. Zatímco v úvodu se znají, těsně před jeho smrtí a po ní dochází k plnému pojmenování jejich vzájemné náklonosti. Vztah sice stojí na vedlejší narativní koleji a vyprávění mu věnuje pozornost pouze útržkovitě, avšak k proměně vztahu dojde.

Do třetice jde o kosmonauta Glenna ze šestého filmu *Godzilla – Útok z neznáma*. Glenn se zamiluje do pozemské dívky, z níž se posléze vyklube obyvatelka nepřátelské Planety X. Jejich parafráze shakespearovského dramatu *Romeo a Julie* trvá velmi krátce, protože se setkávají pouze třikrát a žena následně umírá. Přesto dokáže astronauta změnit z volnomyšlenkářského sukničkáře v obětavého partnera. Znovu jde ovšem o vedlejší linii, která se s hlavními dějovými liniemi protne pouze v dílčích situacích. Čtvrtým důležitým hrdinou je pak vynálezce Tetsuo z téhož filmu, jehož vývoj v mnoha ohledech odkazuje na ten Serizawův. Z původně ambiciózního vynálezce – tentokrát ale s pragmaticky kapitalistickým uvažováním – se stane uvědomělý zachránce Země ochotný obětovat se pro ostatní... byť ne tak tragicky jako v prvním filmu. Tito hrdinové představují jediné psychologizované a napříč vyprávěním se vyvíjející postavy, které v rámci šesti filmů najdeme. Jinak řečeno, jde o jediné postavy, u nichž explicitně dominuje psychologizující funkce.

Funkce transtextuální pak převládá u postav jiných. Nejvýraznějším příkladem může být milostný poměr mezi Emiko a Oगतou v prvním filmu, v jejichž cestě stojí dívčin snoubenec, vědec Serizawa. Jenže – jak jsem zmínil výše – vývoj jejich vztahu není v osnově vyprávění okázale přítomný. V prvních třiceti minutách trvání osnovy se ukáže, že je Emiko zamilovaná do Oगतy, avšak nemohou být spolu, protože ji tíží zasnuby s někým jiným. V závěru je pak situace stejná stále jsou do sebe zamilovaní, povolení od otce ke sňatku nedostali –, jen Serizawa zemřel.

Navrhují tedy o této osobní rovině uvažovat jinak. Protože absentuje její explicitní kauzální vývoj, hlavním strukturním principem vztahu se stává implicitní možnost vývoje. Nabízí se tedy jako alternativa ke klasickému narativu, v němž bývá soukromá linie vyprávění naopak explicitně přítomna. Zde pro ni ovšem narativní systém nenachází místo, a proto ji načrtne pouze jako možnost, coby iluzi osobního vztahu, která drží diváckou pozornost na úrovni postav. Vychází totiž transtextuálně ze schématu melodramatického *gendai-geki*. Právě tyto filmy

totiž stávěly na milostných vztazích a milostného trojúhelníku často využívaly. Jak už jsme viděli, tento aspekt otevřeně reflektovala i paratextuální rovina dobové propagace, kdy série původních japonských plakátů do popředí vedle monster stavěla i s hrůzou a otevřenou nákloností se k sobě tisknoucí pár (4.02). Transtextuální funkce pak dominuje i v případě kouzelných víl, vycházejících z folklorního konceptu Yōsei, u detektiva Shindoa nebo u novinářů Ichira Sakaie a Junko Nakanishi.

Nabíledni je ovšem otázka: Jak je možné, že navzdory výše řečenému si takto pojímané postavy udrží diváckou pozornost i v dalších dílech? Proč nás zajímají, pokud nevytváří iluzi „žijících a měnících“ se lidí? Navrhují řešení spojené převážně s žánrovými rámci, jež filmy adaptují, a s právě popsanou transtextuální funkcí. Postavy bývají pojmenovány a je jim načrtnuto úzké pole vlastností. Například pan Tako je chamtivý, Ogata zamilovaný a Shindo sebevědomý, čímž referují spíše k obecnějším společensko-kulturním konstruktům v rámci divácké kulturní encyklopedie. V obecnějších souvislostech jednotlivé figury vystupují spíše jako encyklopedická hesla spojená s povoláním fikčních postav, jež si spojíme s jiným fikčním schématem. Serizawa tak v mnoha ohledech odpovídá fikčním reprezentacím geniálních vynálezců, Tako bezelstných a nenasytných funkcionářů, Ogata čestných vojáků, Ichiro Sakai dravých reportérů a Shindo zase odtažitých detektivů. Tato kulturně-encyklopedická hesla vyplňují ruptury v pojetí fikčních postav, které vznikají absencí hlubší psychologizace a komplexnějších setů osobních vlastností. Psychologizující funkce nás na postavy často napojuje právě skrze jejich vývoj, transtextuálně pak supljuje nedostatek onoho vývoje referencí ke známějším schématům. Vzpomeňme například hollywoodský film *Tenet* (2020), který svého protagonistu očesal prakticky o všechny vlastnosti a vystavil ho jako otevřenou hru s transtextuální podobou hlavních hrdinů. Ostatně i jeho pojmenování je ve filmu omezeno na Protagonistu. Vidíme tak naprostou dominanci transtextuální funkce nad psychologickou.

Tyto aspekty ale mohou vysvětlit pouze to, proč postavy stále drží naši pozornost, ovšem nikoli to, jakou roli hrají v celkových narativních systémech analyzovaných filmů. A zde se ke slovu dostává *funkce referenční*. Tvrdím přitom, že postavy zastávají primárně pozici *referenčního bodu* uvnitř systémů vyprávění – jsou sjednocujícími body, svazují narativ dohromady a zároveň poskytují motivaci k tomu, aby se vyprávění dostalo do blízkosti monster. To je podle mě hlavní důvod, proč postavy zůstávají, v návaznosti na Tomaševského terminologický aparát, oněmi neměnnými charaktery. Mou tezí je, že jakýkoliv vývoj psychologické drobnokresby a osobních vztahů by rozrušil narativní dynamiku, která využívá postavy jako referenční body, skrze něž vede diváckou pozornost. Jak ale takový konstrukční princip funguje v praxi?

Literární teoretik Tzvetan Todorov zkoumá roli postavy v *apsychologické* literární fikci, jíž jsou *Rukopis nalezený v Zaragoze* nebo *Tisíc a jedna noc*.<sup>13</sup> V kapitole pojmenované „Lidé – vyprávění: Tisíc a jedna noc“ Todorov tyto knihy staví do opozice k textu *The Art of Fiction* Henryho Jamese, který říká, že „každé vyprávění je popisem charakterů“.<sup>14</sup> Todorov totiž tvrdí, že pro *Rukopis* a podobné typy fikce popis charakterů postav nejenže nemusí být centrální, ba může být úplně vedlejší. Autor nabízí krátký příklad ve větě „X vidí Y“, kdy píše, že „pro Jamese je důležité X, pro Šahrazádu Y“,<sup>15</sup> čímž ilustruje diametrální rozdíl mezi dvěma typy fikčních textů ve vztahu k postavě. V případě klasického textu, jenž staví do popředí rozměr charakteru, je klíčový vztah mezi pozorovatelem X a objektem zájmu Y z perspektivy X. Todorov ale poukazuje právě na texty jako *Tisíc a jedna noc*, v nichž je – jinými slovy – děj důležitý jako takový, nikoli jako součást charakterového rysu hlavní postavy.<sup>16</sup> Může být i Godzilla podobným typem textu? Na základě výše zmíněných příkladů tvrdím, že ano. To ostatně vyplývá i z následujících otázek.

Když armáda přinese Konga v závěru filmu *King Kong vs. Godzilla* za Godzillou, aby podnítila velkolepý souboj, kde se nachází protagonisté Osamu a Kazuo? Kde je Ichiro Sakai, když dvě larvy zápasí s ještěrem? A co kosmonaut Fujii, když se Rodan s Godzillou osvobodí od mimozemského vlivu a zaútočí na Ghidoraha? Výčet otázek by mohl pokračovat, a přitom odpověď je stejná. Všechny tyto postavy přihlížejí souboji monster a do popředí se dostává jejich referenční funkce na úkor té transtextuální a psychologizující. V pátém a šestém dílu sice hrdinové nejprve řeší i vlastní žánrové podzápletky, ale poté opět primárně přihlížejí. Pokud Kobayashi, Tsukioka nebo Fumiko vidí Godzillu, není důležité, že coby fikční postavy jsou v blízkosti monstra, ale právě to, že skrze jejich blízkost monster vidíme monstra i my jako diváci. V první polovině osnovy jsou právě těmito postavami monstra představena a popsána, zatímco v té druhé zaujímají pozice komentátorů a přihlížejících, tedy referenčních bodů, skrze něž se motivuje přesun k souboji monster. Tato úloha má vždy přednost před psychologickým vývojem nebo samostatnými podzápletkami, jako je třeba kriminální příběh v pátém filmu. Ostatně ústředního mafiána zabije samotný Ghidorah, pročez postavy mohou přihlížet finálnímu souboji, aniž by je mafiánský příběh nadále vyžadoval. Monstrum jej prostě vyřeší paralelně.

Proto jsem výše ve vztahu k analýze postav mluvil o kontinuu, které implikuje pohyb mezi funkcemi, přičemž tyto se proměňují i v rámci jednoho filmu. U některých postav dominuje funkce transtextuální (Ogata, Emiko), u jiných funkce psychologizující (Glen, Serizawa) – a u většiny postavy pak tyto dvě vystřídá funkce referenční. Jako hlavní příklad takového posunu může posloužit Osamu Sakurai, kterého pan Tako přinutí odjet na tajemný ostrov ve filmu *King Kong vs. Godzilla*. Jak už bylo řečeno, spolu se svým kolegou Kazuem Fujitou jsou



pojati jako dvojice komických figur populárních v tehdejších *salarymen* komediích. Roztěkaní a sarkastičtí muži, kteří kombinují fyzickou komiku s verbálními přestřelkami a ironickým komentováním okolností. Do kontrastu vstupují i svými kostýmy, kdy pro důležitou a nebezpečnou výpravu za Kongem zvolí komicky barevné košile s krátkými rukávy a kytičkovanými vzory, jež implikují spíše dovolenou. Dvojice je tak ve vztahu k populárním komediím konstruována především transtextuálně, leč pravidelně do popředí vystupuje i psychologizující funkce. Kazuova přítelkyně Fumiko je totiž Osamovou sestrou, takže starost o ni, když monstra řádí po Japonsku, potlačí transtextuálně motivovanou komiku ve prospěch psychologizace starostlivých mužů. To však neznamená konec v posunech řídicích funkcí, protože když dojde k finální konfrontaci mezi Kongem a Godzillou, už nezbývá nic, co by mohli muži nad rámec úsilí o pozorování monster v akci dělat. Naprosto tedy převládne funkce referenční – a prostřednictvím obou postav se motivuje přesun vyprávění k opulentnímu souboji veleopa a veleještěra. Právě takovým způsobem se ve větší či menší míře dynamicky proměňují role postav ve všech prvních šesti filmech s Godzillou.

Roli postav v narativním systému prvních šesti filmů lze přitom částečně vysvětlit právě skrze Todorovův přístup k *apsychologické* fikci. Shledání s monstry není motivací k proměně povahových rysů nebo prolnutí osobní linie lidských (či lidem podobných) postav a linie monster. Jde spíše o pragmatický přesun divácké pozornosti, po němž postavy vyčerpají svou užitečnost v narativu – ale díky nim dostáváme příležitost pozorovat monstra. Až ve druhém plánu jsou transtextuální exploatací žánrových schémat a archetypů a teprve ve třetím slouží psychologizování uvnitř filmového díla. A právě z těchto postupů plyne ona odlišnost zamilovaného Ogaty z *Godzilly* a Jacka Driscolla z *King Konga*.

Poznámky ke kapitole:

- 1) BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985, s. 157. Přel. DK.
- 2) THOMPSONOVÁ, Kristin. Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod. *Illuminace*. 1998, roč. 10, č. 1, s. 16.
- 3) BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985, s. 57–62.
- 4) Srov. JAKOBSON, Roman. *Poetická funkce*. Jinočany: H & H, 1995, s. 78–79.
- 5) Srov. BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.
- 6) Tamtéž, s. 205–233.
- 7) Tamtéž.
- 8) Srov. SMITH, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press, 1995.
- 9) TOMAŠEVSKIJ, Boris. *Teorie literatury*. Praha: Lidové nakladatelství, 1970, s. 148.
- 10) Tamtéž, s. 145.
- 11) Tamtéž.
- 12) Tamtéž, s. 147.
- 13) TODOROV, Tzvetan. *Poetika prózy*. Praha: Triáda, 2000, s. 126–131.
- 14) Citováno tamtéž, s. 126.
- 15) Tamtéž, s. 128.
- 16) Tamtéž.

