

Krátký, Dan

Godzilla versus styl

In: Krátký, Dan. *Král monster! : filmy s Godzillou v letech 1954 až 1965*. Vydání první Brno: Masarykova univerzita, 2023, pp. 99-120

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

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/digilib.79768>

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.

7 GODZILLA VERSUS STYL

Jestliže jsem v úvodních kapitolách zmiňoval konkrétnější analýzy i obecnější přehledové publikace o *kaiju* filmech, jeden z důležitých rysů výstavby těchto snímků v nich zůstával ještě více opomíjen než jiné, a sice filmový styl. Jak chce přitom tato kapitola ukázat, právě styl je další důležitou cestou k vysvětlení, čím je první šestice filmů o Godzillovi umělecky tolik inspirativní. Nabídnu v ní přitom dva odlišné úhly pohledu.

Zaprvé zasadím Godzillu do souvislostí tradice tzv. dekorativního klasicismu v dějinách filmového stylu, jež sice bývá spojována s japonským filmem, nicméně skoro výhradně ve vztahu k významným autorským režisérům. Tak je tomu třeba v knize Davida Bordwella *Ozu and the Poetics of Cinema*, v níž Yasujira Ozua zasazuje do obecnějšího kontextu japonské kinematografie dvacátých a třicátých let. Tvrdí přitom, že využívala nejen divadelních a knižních přepracování západních narativních principů, ale i hollywoodských pravidel struktury a stylu.¹ A třebaže americký styl pro mnohé japonské filmaře představoval referenční rámec pro práci s kamerou, střihem nebo mizanscénou, podle Bordwella se od něj v některých momentech naopak výrazně odchylovali a nabízeli jeho variaci. Do relativně soudržného a přehledného stylu totiž zapouštěli jednotlivosti plnící čistě dekorativní či expresivní funkce.² Jak vysvětlím dále, právě stopy této tradice lze podle mě nalézt i v prvních šesti godzillovských filmech.

Zadruhé představím vlastní koncept intenzifikace prostorové continuity, který shledávám pro filmy s Godzillou – a potažmo *kaiju eiga* obecně – typický. Pokusím se odpovědět na veskrze jednoduché otázky o skladebných principech prostorového usouvztažňování monster a lidských postav. Při tradičním využití latexových kostýmů monster totiž tvůrci stáli před úplně novými typy uměleckých problémů, které museli při natáčení vyřešit. Pokud jsou představitelé monster v kostýmech přibližně stejně velcí jako představitelé lidských postav, jak docílit iluze velikosti a z toho plynoucího napětí? Při hledání vysvětlení se přitom

obrátním k pojmu *vizuální hyperboly*, jež přebírám z terminologie architektonické fotografie a z práce Claire Zimmermanové.³

7.1 Godzilla versus dekorativní klasicismus

Už jsem zmínil, že David Bordwell zasazuje Ozua do širšího kontextu japonské kinematografie, jež podle něj postupně zapracovávala západní narativní principy a hollywoodské stylistické postupy. Zjednoduším-li jeho výklad, hollywoodské normy pro Bordwella představují základní pole soudržnosti, od něhož se japonští filmaři odklání právě v expresivních či dekorativních jednotlivostech. Avšak takový přístup je, podobně jako Bordwellovy diskuse nad zesílenou kontinuitou,⁴ dílem problematický. Jak tvrdí, klíčovou součástí konceptu klasického hollywoodského filmu tvoří stylistická flexibilita a schopnost neustále se přizpůsobovat funkčním požadavkům normy. Něco, co označuje jako princip funkční ekvivalence. Při potlačení jedné části technik přichází posílení části jiné.⁵ Kolik dílčích obměn však klasický film unese, než přestane být klasickým filmem? Kolik lokálních expresivních či dekorativních efektů asimiluje, abychom o něm stále mohli uvažovat jako o referenčním bodu pro srovnání s japonským stylem? Podobně zdrženlivý postoj zaujímá i Ben Singer, který zdůrazňuje problém binarizace Japonska a USA.⁶ Nesnažím se jít s Bordwellovým tvrzením do konfrontace, jisté aspekty jeho teze mi ostatně poslouží jako východisko podkapitoly, avšak je nutné být k takovým tvrzením vzhledem k jejich jednoznačnosti obezřetný a nepřebírat je jako obecně platná. Přesto je zřejmé, že japonští filmaři adaptovali velké množství klasických hollywoodských postupů a zároveň vycházeli z tradic lokálních. V tamějších filmech, především pak od dvacátých do padesátých let minulého století, můžeme najít spoustu expresivních a dekorativních momentů, které se střetávají s klasickým stylem. Ostatně Bordwell není ve svém tvrzení osamocen, protože srovnatelně vystupoval například Daisuke Miyao ve své knize *The Aesthetics of Shadow*⁷ a podobný typ expresivně-dekorativních jednotlivostí pojmenovává i Mitsuyo Wada-Marciano v knize *Nippon Modern*.⁸ Oba tak však činí o poznání opatrněji než Bordwell. Určitý rozměr stylizace bývá v japonském filmu obecně velmi často přítomen – a Godzilla není výjimkou.



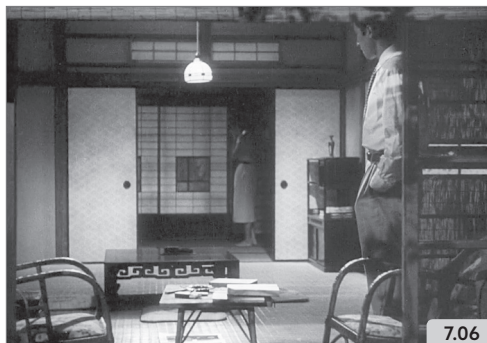
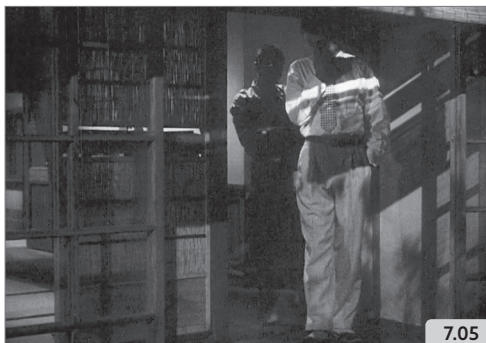
Jedním z nejvýraznějších stylových aspektů hned prvního godzillovského filmu je práce s hloubkou prostoru a kompozicí sledující diagonální linie, svého druhu stylistická geometričnost. V poslední třetině filmu se třeba nachází krátká televizní a rozhlasová sekvence shrnující právě proběhnuvší události i následky ještěrových útoků, z níž nás zajímá srovnání dvojice po sobě jdoucích záběrů. První z nich nabízí poměrně zalidněnou mizanscenu, v jejímž centru se nachází rozhlasový přijímač (7.01), kolem nějž je více než desítka postav organizovaná

do několika kruhů. Různorodý obraz podtrhává množství rozličných kostýmů, stříhů a dvou typů postojů – klečících a stojících figur. Některé z nich jsou ke kameře čelem, jiné zády (7.02). Samotný prostor je relativně mělký a celý záběr je přesycený vizuálními podněty. Ostrým stříhem se však přejde do jeho opozice, do obrazu zcela jinak symetrického i organizovaného, v němž se členové sboru v několika typech totožného oděvu nacházejí rovnoměrně rozloženi v prostoru. Stojí navíc ve dvou vzájemně se doplňujících liniích. Spodní část rámu diagonálně prohlubuje hloubku prostoru, horní ji horizontálně rámuje (7.03, 7.04). Jde o inspirativní střet překvapivě odlišných kompozic, z nichž každá je symetrická úplně jiným způsobem. Pokud se tedy vrátím k vlastnostem expresivním a dekorativním, oba záběry je mohou dobře ilustrovat. První působí neorganizovaně, ale jak jsme si ukázali, opak je pravdou. Nabízí chytře inscenovaný výjev, který do popředí staví expresivní rozměr situace, postojem figur i zvukem rádia. Druhý záběr expresivní rovinu doplňuje o silně dekorativní rozměr hry s prostorem a geometrickými liniemi. Obě funkce spolupracují na tom, aby byla sekvence co možná nejvíce působivá.

Nejde však o osamocené jednotlivosti, na nichž bych svou hypotézu postavil. *Godzilla* totiž s dekorativními či expresivními prvky pracuje systematicky. Jako příklad odlišného – ovšem neméně dekorativního – způsobu práce s hloubkou prostoru lze uvést jednu z nejtěšších scén téhož filmu, již zhruba v jeho čtyřicáté minutě. Jde o zlomový moment celého vyprávění. Skrze dřevěnou zárubeň vstoupí Ogata s přítelem (7.05) a pokračují na levou stranu rámu, dokud nedojdou až do obývacího pokoje. Pomocí přerámování jsme srozuměni s kompletním pohybem postav až do centrální místnosti domu, v níž se oba na chvíli zastaví. Nyní vidíme celý prostor obývacího pokoje ve statickém záběru. V zadním plánu stojí právě příchozí Emiko a z pravé části rámu ji pozoruje Ogata (7.06). Ve chvíli, kdy se poručík posadí, uvolní prostor svému příteli, který může projít na levou stranu (7.07). Všimněme si, že Oगतův přítel čeká, ačkoliv má volnou cestu. Jeho vyčkávání není odůvodněno psychologíí nebo etiketou, ale prostým vedením pozornosti v prostoru – je patrné, že ta je vedena k Emiko, nikoliv k pohybu postav v popředí.

Ogata i jeho přítel se ke kameře otáčejí zády, přičemž dívka se začne pomalu pohybovat směrem ke středu rámu. Nyní přichází působivý moment přenesení pozornosti, protože Ogata stále sedí na křesle s hlavou otočenou do prostoru, zatímco jeho přítel se usadil na levé straně a začel se, čímž vyrovnal kompozici a přenesl pozornost na Emiko, která se nyní pomalu svléká v samém centru rámu (7.08). Figury se v prostoru rytmicky střídají v provedených pohybech bez jakýchkoliv replik, aby byl divák pomalu srozuměn nejen s každou jejich akcí, ale především s motivem tíživého ticha před bouří. Nyní se stříhne do mimoobrazového prostoru, aby se odhalilo, že do pokoje přichází doktor Yamane (7.09).





Ten vchází z druhých dveří na pravé straně, kamera ho znovu sleduje, až tento prostor spojí s obývacím pokojem. Doposud byla centrem rámu Emiko; to se však s příchodem jejího otce mění a dominantní figurou se stává on. I proto už dívka není v zadním plánu přítomna a převlékání dokončuje mimo záběr (7.10). Yamane se přesune směrem ke středu rámu, aby stál v centru, a zeptá se, zda jeho dcera dorazila domů (7.11). Pozornost na sebe strhnou nejen první pronesená slova ve scéně, ale především centralizace jeho figury v prostoru. Dívka se nejprve ozve zpoza zdi a poté vstoupí do záběrového prostoru. Všechny mužské postavy ji sledují, takže se dívají směrem od kamery, čímž k jejímu příchodu vedou diváckou pozornost (7.12).

Skupina se konečně sešla v jedné místnosti. Emiko se posadí ke stejnému stolu jako její otec (7.13) a všichni zaujmou svá místa. Levou i pravou stranu kompozice lemují dřevěné zdi, které směřují diváckou pozornost do středu obývacího pokoje. V předním plánu si čte Ogata, v dalším jeho přítel, za nimi se natahuje pro pití doktor Yamane a v posledním „zabydleném“ plánu se nachází Emiko. Krátká scéna na sebe navíc upozorňuje i využitím delších záběrů, než dominují zbytku filmu. Vše se odehrává v bezmála taneční orchestraci pohybů a gest. Každý pohyb a potlačení slov přitom utužuje expresivní dopad scény, tiché očekávání čehosi hrozivého, jež vyvrcholí právě hlasitým útokem Godzilly. Samotné inscenování a práce s vedením pozornosti jsou silně dekorativní a do jisté míry podobné estetice tzv. *tableau inscenování*. Označením navazují znovu na práci Davida Bordwella, ale třeba i Bena Brewstera a Ley Jacobsové, kteří *tableau* vidí jako evropskou alternativu amerického analytického, zpravidla rychlejšího střihu a mělkého inscenování, alternativu spočívající ve využívání delších záběrů a komplikovanějšího inscenování v hloubce záběru.⁹ Podstatná je v našem případě i výjimečnost takové volby, protože nic podobného se v *Godzillovi* už neobjeví.

Z jiného úhlu pohledu se tak vracíme zpět k nejednoznačnosti Hondova autorství. Producent Tanaka totiž k prvnímu filmu přizval zkušeného kameramana Masaa Tamaie s řadou zkušeností se snímáním herců v hlubokém prostoru studiových interiérů, kterých nabyl dlouhodobou spoluprací na melodramatech zásadního japonského režiséra Mikia Naruseho. Dekorativní a expresivní podoba tiché scény tak mohla mít kořeny i zde. *Godzilla* nicméně nabízí i množství dalších – až parametrických – stylistických postupů dekorativní povahy, například v konstrukci flashbacků, které jsou vždy rámovány nájezdem na tvář vyprávěcího a následným odjezdem v symetrické kompozici.

Objevují se však i prvky převážně expresivní. K samotným explicitním záběrům monstra a destrukce se ještě detailněji dostaneme, ale jako určitou alternativu k nim můžeme chápat například záběr z úplně prvního útoku Godzilly na loď. Na první pohled není nikterak zásadní, ale v doprovodu hrozivé hudby



7.14



7.15



7.16



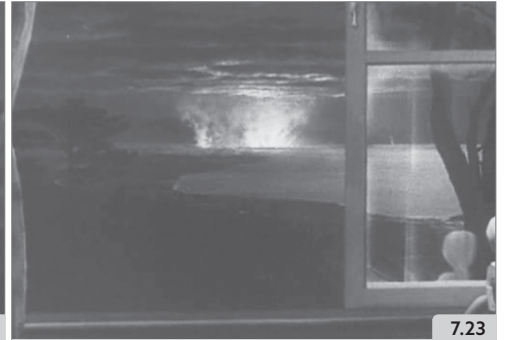
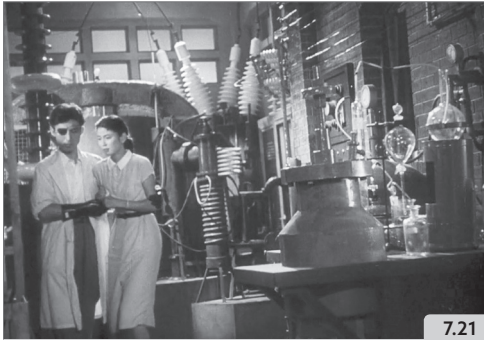
7.17

a řevu anonymního monstra jde o subtilní vyobrazení neštěstí, jež potkalo posádku lodi. Protože se filmaři snaží v první části osnovy snímku podobu monstra skrývat, po značnou část jeho útaku zůstává kamera expresivně přikována k palubě, zatímco drama probíhá v mimoobrazovém prostoru. Na zem jen padají předměty reprezentující klid, zábavu a volný čas. Nejprve pracovní řetěz (7.14), poté stolička se stolní hrou (7.15), následně kytara (7.16) a nakonec notový sešit (7.17). Podobně působí i moment, kdy Serizawa demonstruje svůj vynález Emiko. Při sledování hrozivého zařízení je nejprve dvojice zabírána z podhledu a stín jim zakrývá velkou část obličeje (7.18). Ve světle se nachází jen ta nejdůležitější část, a sice oči sledující tragický výjev. Když se pak vyprávění k téže situaci vrací formou flashbacku, expresivní snímání nemizí. Nejprve je dvojice snímána skrze nakloněnou rovinu rámování (7.19), načež znovu vidíme detail tváře, ale tentokrát i s prostřihy na akvárium (7.20) – a katastrofa končí opět v nakloněné rovině rámování (7.21).

Příklad dominantně expresivních stylistických momentů ovšem nabídne i následující *Godzilla se vrací*, konkrétně ve scéně hořící Ósaky. Bezmocná žena z dálky pozoruje důsledky ničivého souboje dvou monster a oblak kouře, který se z trosk města zvedá, připomíná hřib po výbuchu jaderné bomby (7.22 a 7.23). Film tu rozrušuje již ustavenou vnitřní práci se stylem na úkor expresivního efektu, který vytváří vizuální paralelu s historickou událostí atomového bombardování. Podobného účinku dosahuje i množství záběrů z prvních dvou filmů, jež staví do popředí černobílý obraz a práci s osvětlením ve vztahu k monumentálnímu monstu.

Výraznější dekorativní i expresivní stylistické odchylky od čistého zprostředkování prostorových vztahů pak nabízí *King Kong vs. Godzilla*, aktivně využívající svého širokoúhlého formátu a barevného materiálu. Výrazněji totiž pracuje s kompoziční návazností, zvukovými můstky či komplexním inscenováním.

Začneme momentem, když poprvé uslyšíme Godzillu a na stropě ponorky se objevují plameny. Film se do dalšího záběru dostane prostřednictvím zvláště kontrastní kompoziční návaznosti. Nejprve vidíme plameny ve vrchní části rámu, které vycházejí z jeho levé strany (7.24), načež se přesuneme naopak na vodní hladinu, jejíž čeření se podobá právě pohybu šířících se plamenů. Objevuje se však ve spodní části rámu a vychází z jeho pravé strany (7.25). Tato promyšlená variace se ve filmu nenachází opakovaně, nýbrž probleskuje jako dekorativní jednodlivosť. Hru s expresivní funkcí pak představuje zvukový můstek o několik minut později, který stojí na komické paralele. Když ve dvacáté třetí minutě začne rituál na exotickém ostrově a bouří proniká Kongův řev, dva hrdinové se vystrašeně krčí mezi skupinou původních obyvatel (7.26). Takový typ kompozice a práce s barvou lze současně chápat i jako druh dekorativnosti. Kongův



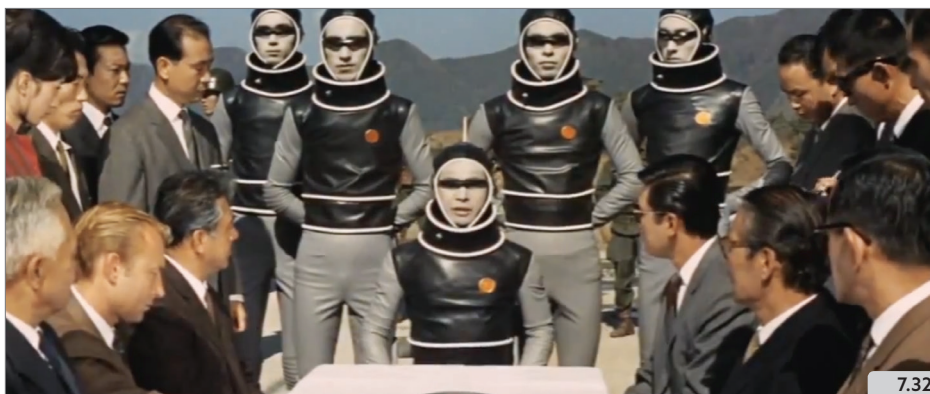


zvukový projev navíc slouží jako zvukový můstek do následující scény, jež začíná řevem lva na televizní obrazovce uprostřed klidného domácího prostředí (7.27).

Můžeme tedy na několika případech pozorovat, jak filmaři ve filmech o Godzillovi pravidelně narušují hladké zprostředkování prostorových vztahů prostřednictvím zařazení dekorativního nebo expresivního prvku.

Je na místě zmínit ještě jednu pozoruhodnou korelaci. Bordwell ve svém článku „Visual Style in Japanese Cinema, 1925–1945“¹⁰ nachází specifický typ rámování, který v desátých letech systematicky využívaly evropské i americké filmy, zatímco ty japonské jej začaly zapojovat až o něco později. Šlo podle něj o tzv. dekorativní rámování. Figura je v rámci něj zasazena do určitého typu prostorové mřížky, kdy některé prvky mizanscény blokují divácký výhled, přičemž vytvářejí netypické a dekorativní kompozice.¹¹ A najdeme je i v *Godzillovi*, jak můžeme vidět na příkladu promyšleného řešení, jež nás o prostorových vztazích informuje netradičním způsobem. Scéna z bytu Fumiko totiž obratně využívá zrcadel, aby se do jedné kompozice dostaly tři postavy v různých částech prostoru (7.28). Jde přitom jen o jeden z příkladů, jak si Hondův tým dokázal najít způsob dekorativního ozvláštňení záběru při zachování jeho prostorové přehlednosti. Návratu tohoto dekorativního efektu si lze všimnout rovněž v osmadvacáté minutě šestého filmu *Godzilla – Útok z neznáma*, když jeden z hrdinů testuje nové zařízení. Ve středu rámu se nachází nejvýraznější figura, která je jako jediná osvětlena teplou a výraznou barvou, zatímco se pozornost odvádí tím, že je zády. Na pravé straně rámu přitom dohlíží jiná postava, jejíž pozici barevně vyvažuje šedá televize nalevo. Mezi figurou v šedém obleku a nasvícenou figurou je pak umístěno zrcadlo, skrze něž může divák vidět pro změnu nově příchozí figuru (7.29). Znovu se tak v rámci filmu ojedinele objevuje dekorativní a zároveň prostorově funkční kompozice.

U šestého dílu se pozastavme ještě v souvislosti s takovou kompozicí, která nachází oporu ve struktuře fikčního světa, když odlišuje dvě úplně jiné rasy s různými motivy a zájmy právě na úrovni filmového stylu. Hondův tým totiž rozlišuje mezi subsvětem lidí a subsvětem mimozemšťanů nejen v rovině motivů, ale hlavně ve způsobu, jakým se tyto dvě skupiny obyvatel fikčního světa objevují v prostoru. Výrazná stylizace se dostává do popředí hlavně v mimozemských lodích, na cizí planetě nebo technologicky pokročilých zařízeních (7.30). Dobové Japonsko a obyčejné kanceláře jsou oproti tomu snímány především funkčně skrze ustavující celky, záběry, protizáběry a drobná přerámování, navíc v převládající šedé a bílé, zatímco mimozemský svět hýří výraznými barvami (7.31). Příkladem konfrontace těchto dvou kompozičních pojetí může být první setkání obyvatel Planety X s Pozemšťany. Na Zemi Honda inscenuje především ve vertikálních liniích do hloubky prostoru, zatímco na Planetě X v liniích horizontálních v celé šíři rámu. A když se obě místa protnou, situuje lidské hrdiny



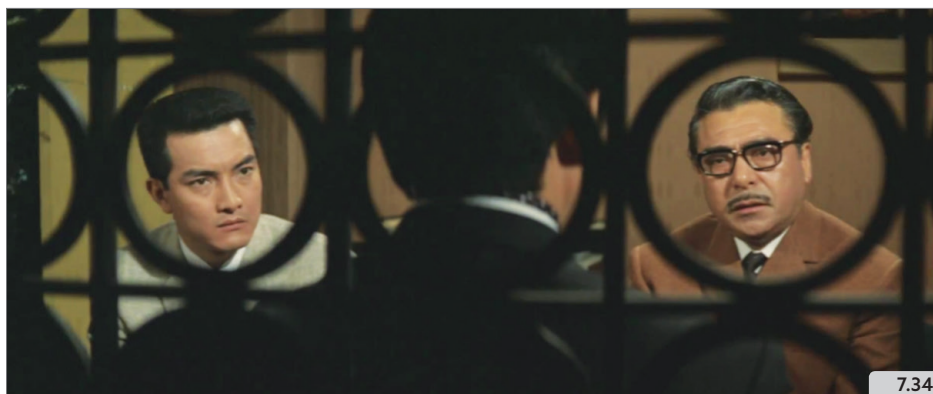
vertikálně do hloubky a směrem ke středu rámu, zatímco mimozemšťany do horizontální linie (7.32). Znovu je přítom podobně jako u prvního filmu důležitá geometričnost.

Tato práce s kompozicí současně reflektuje i organizační strukturu obou skupin postav. Jestliže lidé jsou vysoce organizovaní a spoléhají na diskuse, rozpravy a společná řešení, potom mimozemšťané jsou jasně hierarchizovaní a homogenní. V popředí je vybraný vůdce, který ostatním přiděluje rozkazy, a tyto jsou striktně dodržovány, žádná rozprava neexistuje – což ostatně motivuje i jednu z hlavních milostných linek filmu. *Godzilla – Útok z neznáma* tak nachází způsob, jakým do práce s prostorem vizuálně zapustit i organizační strukturu jednotlivých subsvětů. Dva subsvěty, dva přístupy, dva druhy práce s mizanscénou.



Prvních šest filmů s Godzillou tedy můžeme sledovat v širším kontextu japonské kinematografické tradice *dekorativního klasicismu*. Popsané dekorativní a expresivní momenty totiž často vystupují do popředí a strhávají na sebe pozornost. Tuto tradici Bordwell demonstruje na příkladu filmu *First Steps Ashore* (1932), kde nachází záběr, v němž sice část mizanscény blokuje výhled (7.33), ale tato mřížka diváka nelimituje, nýbrž jeho zkušenost s prostorem dekorativně ozvláštňuje.¹²

Jak přitom vedle řady již výše zmíněných příkladů ukazuje třeba i nečekaně podobná kompozice (7.34) z *Godzilly – Útok z neznáma*, principy dekorativního klasicismu následují i filmy s Godzillou. Jinak řečeno, dekorativní klasicismus je sice něčím typickým pro velké množství významných japonských filmařů, avšak nemusí se nutně vázat pouze na tyto kanonické autory. Sérii o Godzillovi lze navíc považovat i za sloučeninu vlivů a autorských pozic, která pravidelně redistribuovala tvůrčí sílu. Tvůrci přitom do stylistických systémů zapojovali i samostatné prvky s dekorativním či expresivním efektem, jež soudržnost narušovaly a dělaly styl o něco více uvědoměným, než bychom mohli u filmů o velkých monstrech očekávat.



7.2 Godzilla versus vizuální hyperbola

Latexové kostýmy monster, v nichž kaskadéři ničí miniatury měst, budou zřejmě jednou z prvních asociací, které si mnozí filmoví fanoušci v souvislosti s japonskými filmy o Godzillovi vybaví. Využití těchto praktických efektů je s *kaiju eiga* velmi silně spjato, ale i přes globální rozpoznatelnost této konvence se jedná o vysmívaný aspekt. I J. D. Lees ve své, jinak nadšeně fanouškovské, knize *The Official Godzilla Compendium* poznamenává, že po technické stránce Godzillovi stále něco chybí. Avšak vynahrazuje to podle něj svým šarmem.¹³ Značná část akademiků a kritiků, kteří o sérii píšou, považuje za důležité technickou stránku filmu omlouvat, jako by bylo nutné přenést čtenářovu (potažmo divákovu) pozornost jinam, k pozitivnějším stránkám těchto děl.

Negativní vnímání latexových kostýmů krátce shrnuje John E. Petty ve své diplomové práci *Stage and Scream: The Influence of Traditional Japanese Theater, Culture, and Aesthetics on Japan's Cinema of the Fantastic*.¹⁴ Identifikuje v ní přitom několik důvodů tohoto opovržení. Tím nejdůležitějším je podle něj složité přenesení Godzilly a latexových kostýmů do ustavených západních žánrů, čímž dochází k diváckému posměchu a zmatení. Pokud jeho hypotézu rozšířím, do jisté míry odmítavý přístup by mohl pramenit (a) z odlišných konvencí vědeckofantastických filmů ve Spojených státech, ale také (b) z důvodu naprosté rekontextualizace původního *Godzilly* americkým sestřihem. Podle Pettyho si diváci nejsou úplně jistí, zda je Godzilla hororem o monstře, nebo sci-fi filmem o důsledcích radiace, takže do sebe narážejí dva stabilní hollywoodské žánrové rámce.

Petty navrhuje, že *Godzilla* může být chápán jako specificky japonský a nelze na něj nahlížet skrze západní kulturní paradigmatu.¹⁵ Jedná se v rámci jinak diskutabilní kapitoly jeho diplomové práce o inspirativní poznámku,¹⁶ jakkoli Pettyho závěr je v mnoha ohledech zjednodušující. Úskalí vidím především v rovině

samotného uchopení *Godzilly* čistě z perspektivy japonských kulturních paradigmat. Máme k nim vůbec přístup? A co ona silná paralela mezi *Godzillou* a americkými filmy o monstrech, k nimž se otevřeně vztahuje a ze kterých mnohdy i vychází? Jak ke všemu vysvětlit tři relativně úspěšné americké filmy – *Godzillu* z roku 1998, *Godzillu* z roku 2014 a *Godzillu II Krále monster* z roku 2019 –, animovaný seriál *Godzilla* (1998–2001) či americké komiksové řady? Ba co víc, Petty klade rovnítko mezi selektivní akademickou či kritickou reflexí a divácké přijetí na Západě. Jenže jestli nás kulturní historie něco naučila, tak to, že kritika, akademie a publikum nejsou zaměnitelné a homogenní skupiny.

Přesto si myslím, že Pettyho práce je v mnoha ohledech inspirativním východiskem mého dalšího výkladu. Latexové obleky, které byly v prvopočátku důsledkem finančních omezení a jež fanoušci dodnes cítí potřebu „omlouvat“, se v dlouhodobém horizontu transformovaly v jasně rozpoznatelnou filmařskou konvenci pevně spojenou právě s Japonskem. V jiných národních kinematografiích se využití živých herců v oblecích velikých monster prakticky neobjevovalo a neobjevuje. A pokud ano, tak jako transtextuálně motivovaná reference právě k japonské kinematografii, jako třeba ve filmech *Street Fighter: Poslední boj* (1994) nebo *Zastav a nepřezíješ – Vysoké napětí* (2009). Tento přístup, na Západě pojmenovaný jako *suit-mation*, se stal respektovaným domácím řemeslem, jehož dědictví přežívá dodnes – jmenovitě ve filmech *Shin Godzilla* (2016) či *Shin Ultraman* (2021).

Ještě na jednu věc však Petty ve své analýze filmů o Godzillovi zapomíná, a sice na další trikové postupy. Ve skutečnosti jsou totiž filmy o Godzillovi směsí velkého množství dovedných praktických, stříhových a kamerových technik. Nejde pouze o využití praktických efektů, miniatur a modelů, ale i o promyšlené spojení konstruktivního stříhu, práce s perspektivou, vícenásobné expozice a praktické pyrotechniky. Klíčovou roli přitom v jejich souvislosti nehraje Ishiro Honda, nýbrž režisér speciálních efektů Eiji Tsuburaya. A právě vysvětlení konstrukce prostoru v trikových scénách s monstry se budu dále věnovat, přičemž si vypomohu konceptem vizuální hyperboly, jež přebírám z terminologie architektonické fotografie.

7.2.1 Vizuální hyperbola jako nástroj intenzifikace prostorové kontinuity

Historička umění Claire Zimmermanová pojmenovává fotografii jako jednoho z nejdůležitějších spojenců architektury. V návaznosti na mezioborový vztah tvrdí, že klíčovou vlastností zmíněné umělecké disciplíny je manipulace s velikostí: „Fotografové běžně vytvářejí iluzi velikosti či malosti skrze technické manipulace a umnou juxtapozici objektů jasně rozpoznatelných měřítek.“¹⁷ Vizuálně hyperbolický obraz podle ní determinuje reprezentaci objektu skrze specifické

techniky fotografie.¹⁸ Důležitou osobností je pro ni fotograf Yukio Futagawa, jehož konkrétní techniky zvětšení staveb v textu popisuje.¹⁹ Zimmermanová na chvíli zabrousí i k filmu *Godzilla*, od čehož se ve svém výkladu odrazím, protože obratně vysvětluje právě kamerové techniky, kterými Tsuburayův tým docílil iluze velikosti ještěra.

Godzilla pro Zimmermanovou představuje sérii juxtapozic odlišných měřítek: lidé jsou herci v normální velikosti, monstrem zase normálním člověkem v kostýmu z jiné perspektivy; Tokio reprezentují jak záběry na infrastrukturu opravdového města, tak miniatury postavené ve studiu.²⁰ Když je pak filmaři postaví vedle sebe do vzájemně provázaných sekvencí, vznikne dojem oné iluzivní velikosti. To však platí pro iluzi mezi záběry, ale co uvnitř záběru? Vnitrozáběrovým srovnáváním perspektiv vzniká vizuální hyperbola, jež současně vytváří jak dojem velikosti monstra, tak i falešného miniaturního města. Muž v kostýmu snímáný z podhledu v kontextu malého města bude působit jako obrovský. Dokonce i samostatně natočené objekty se postprodukčně vrství v jednom záběru a prací s expozicí a maskou vzniká iluze prostorové kontinuity.²¹

Pojďme si ale tento koncept na godzillovské filmy aplikovat pečlivěji. Nejjednodušším příkladem vizuální hyperboly shledávám úplně první záběr, v němž se Godzilla objeví na ostrově. Spodní část rámu obsahuje celek na travnatý kopec, který je zaplněný komparzisty, zatímco vrchní část vyplňuje muž v kostýmu – stejné velikosti jako vesničané – snímáný z podhledu a postprodukčně spojený se záběrem prvním (7.35). Postup se samozřejmě pravidelně v průběhu filmu vrací v různých variacích, např. v okamžiku, kdy se v prvním plánu nachází skupina komparzistů v roli armády, zatímco vrchní část rámu vyplňuje miniatura hořícího města se zmenšeninou, nikoliv mužem v kostýmu Godzilly (7.36). Postprodukčními manipulacemi s obrazem se vytváří iluze prostorové hloubky, které by v tradičním záběru nebylo možné dosáhnout.

Práce s vizuální hyperbolou není omezená pouze na první film, ale navrací se v průběhu série pravidelně. I ve filmu *King Kong vs. Godzilla* najdeme postprodukční spojování dvou samostatných záběrů, jejichž kompozice se opakují. Spodní část vyplňují herci v normální velikosti, v zadním plánu se pak nachází herec v kostýmu snímáný z podhledu a ve větší velikosti rámu pro dokreslení hyperbolického efektu (7.37).

Při sledování analyzovaných filmů je patrné i to, že se podobné trikové záběry zapojovaly poměrně málo. Mohlo jít o pragmatickou tvůrčí volbu. Přece jen je v jejich případě nutné nejen synchronizovaně nasnímat dva či více záběrů, ale především je postprodukčně spojit v jeden. Objevuje se tak množství triků mimo rámec praktických efektů i postprodukčních laboratorních prací, což mohlo snižovat množství nákladů během všech výrobních fází. Dominantním principem pro vytváření velikosti monster totiž není pouze vizuální hyperbola,



7.35



7.36



ale především konstruktivní střih, jehož prostřednictvím vznikají fiktivní prostory spojující záběry na lidské figury natočené Hondou se záběry na herce v kostýmech, jež měl na starosti Tsuburaya. Typickým příkladem převahy střihového řešení nad vizuální hyperbolou může být krátká scéna ze čtvrtého dílu, v níž se Godzilla probouzí a vylézá z písku poblíž lidských hrdinů.

Nejprve vidíme polocelek Sakaie s Junko, jež vytvoří základní osu akce pohledem mimo rám. Jeho návazností můžeme propojit lidské postavy s probouzejícím se monstrem (7.38 a 7.39). V následujícím záběru přichází první a poslední juxtapozice, v níž se znovu spojují lidé v prvním plánu a herec v kostýmu v zadním (7.40). Využití hyperboly v této části scény je logické, protože definitivně ustavuje vztah mezi záběrem prvním a druhým uvnitř rámu záběru třetího. Poté se tedy kamera může přesunout blíže k probouzejícímu se monstremu (7.41) a v reakci prostříhnout na prchající lidi, protože vztah mezi monstrem a lidmi je už ustaven (7.42). Po krátké montáži, jež zobrazuje poplašná hlášení a mobilizaci armády, se objevuje několik juxtapozic herce v kostýmu v zadním plánu a prostředí opravdového Tokia v předním (7.43 a 7.44), aby se mohlo přejít v destrukci miniatur (7.45).

Z důkladné analýzy prvních šesti filmů je funkce vizuální hyperboly zřejmá: vytváří dojem prostorové soudržnosti a pomocí iluze posiluje vztah mezi lidskými postavami a monstrem. Činí tak systematicky, i když počet podobných záběrů se v průběhu prvních šesti filmů proměňuje. Nejčastější je jejich využití v sérii – první, třetí, čtvrtý a do jisté míry pátý díl zapojují vizuální hyperbolu v sériích kratších záběrů navazujících na několikero návazností pohledu.

Při druhém útoku na ostrov ve filmu *Godzilla* se po dvaadvacáté minutě projekce objeví tři vizuálně hyperbolické záběry ve dvou minutách. Maskou se vykryje spodní část rámu, kde se nachází hora s herci, a vrchní část rámu zabírá monstrem. Kratší záběry tedy nejenže rytmizují útok, ale utvrzují mezizáběrovou prostorovou kontinuitu. Postavy jsou doopravdy v blízkosti Godzilly, a tím



pádem jim hrozí nebezpečí. Další série takových záběrů se objevuje po pětáctýřicáté minutě projekce při útoku na Tokio, po šestapadesáté minutě a posléze v několika kratších sériích po hodině filmu.

Třetí i čtvrtý díl fungují totožně – série kratších vizuálně hyperbolických záběrů zasazuje postavy do přímého prostorového vztahu s monstry a rytmičuje akční scény. Ať už jde o souboj opa s chobotnicí a jeho následné usnutí (velmi dlouhá série kratších vizuálních hyperbol), či o únos dívky. Čtvrtý díl však přináší jisté ozvláštňení, když se funkce vizuální hyperboly obrací v přítomnosti dvou malých víl. V záběrech s nimi totiž práce s maskou nezobrazuje malost lidí poblíž monster, ale naopak jejich relativní velikost ve vztahu k malým vílám.

Druhý, šestý a v mnoha ohledech pátý díl pak pracují s vizuální hyperbolou spíše sporadicky a každý po svém. Série kratších záběrů ustupují jednotlivému využití jako potvrzení prostorových vztahů, protože jejich páteř tvoří spíše střih s návazností pohledu. *Godzilla se vrací* tak nabízí dva delší vizuálně hyperbolické záběry v úvodu, několik jednotlivých při útoku na Ósaku a v závěru mizí úplně. Ještě méně pak vizuální hyperbolu využívá *Godzilla – Útok z neznáma*, kde nalezneme jen minimum podobně vystavěných kompozic. Takto konstruované záběry se tedy napříč filmy i celým cyklem neobjevují neustále, ale jako nástroj dílčího potvrzení prostorových vztahů. Míra využití této techniky se v průběhu série mění. Jde o další způsob variace volených postupů a můžeme ho považovat za součást daleko komplexnějšího systému norem. Skrovné využití hyperboly nicméně implikuje jinou otázku: Jaký je tedy dominantní způsob, kterým série zprostředkovává prostorové vztahy mezi lidmi a monstry?

7.2.2 Návaznosti a neexistující prostory

Jak jsme viděli, ačkoliv pomocí vizuální hyperboly vznikly pravděpodobně ty nejikoničtější záběry zkoumaných filmů, rozhodně se nejedná o převládající postup, jímž by se prostor mezi lidmi a monstry budoval. Základním stavebním kamenem totiž není vnitrozáběrová juxtapozice, ale juxtapozice mezizáběrová. Vysvětleme si nyní pečlivěji, jak za pomoci návazností pohledu a akce filmy s Godzillou vytvářejí fikční prostorové vztahy mezi lidskými postavami a monstry, které spolu sice sdílí scénu, ale jejich představitelé se mnohdy nenacházejí ani ve stejném studiu a jsou režírováni odlišným týmem.

Když se Godzilla úplně poprvé dostane do Tokia, využívají filmaři několik sofistikovaných postupů k tomu, jak zdůraznit jeho padesátimetrovou velikost, aniž by ho neustále vkládali do vnitrozáběrových juxtapozic. Ano, reprezentace útoku začíná, v návaznosti na mou předchozí tezi, vizuální hyperbolou,

v níž se kombinují lidské postavy a muž v kostýmu (7.46). Hrdinové uniknou (7.47) a objeví se krátký celek na skutečný jedoucí vlak (7.48), po němž následují rytmizační prostřih na detail kol (7.49), střih do kabiny ke strojevodoucímu (7.50) a další vnitrozáběrová juxtapozice spojující muže v godzillím kostýmu, prchající komparzisty a vlakové nádraží v levé spodní části (7.51). Tím se potvrzuje či utužuje vztah mezi všemi předchozími záběry. Poměrně explicitně se zde pracuje s *deadlinem*: Dorazí vlak na nádraží právě ve chvíli, kdy na něm řádí Godzilla? Nyní se záběry zkracují a plní hlavně rytmizační, napětí budující funkce: celek na model vlaku (7.52), návrat vnitrozáběrové juxtapozice v odlišné kompozici, aby film zdůraznil prostorové vztahy mezi Godzillou a kolejíštěm (7.53), znovu kola vlaku, kabina a první nahlédnutí do jednoho z vozů plného civilistů (7.54). Film zde chytře posiluje pocit hrozby z nadcházející kolize rytmicky se zkracujícími záběry, takže dává divákovi možnost s napětím očekávat, kdy se oba prostory střetnou. Následuje Godzillova hlava směřující pohledem na kolejíště (7.55) a nový pohled z kabiny vlaku, kde v pozadí můžeme rozpoznat blížící se ještěrovu nohu (7.56). Ve stupňování napětí pokračuje panikařící strojvůdce (7.57) a srážka modelu vlaku s hercem v kostýmu (7.58). Katastrofický výjev je zakončen rapidmontáží detailů vybuchujícího modelu (7.59) s panikařícími pasažéry (7.60). Na úplném konci přichází detail na Godzillovu hlavu žvýkající vlakovou soupravu (7.61), který nejenže ukončuje dramatickou sekvenci, ale představuje rovněž vizuální paralelu k podobnému záběru z původního *King Konga*.

Nyní je jasnější, jak tyto scény pracují. Vizuální hyperbola sice tvoří posilující dílčí prostředek, leč dominantní část scény vzniká spojováním lidských herců ve studiu (kabina a vagón vlaku), záběrů opticky zveličeného muže v kostýmu a detailních prostřihů na ničení modelu vlaku. Skrze návaznost akce a pohledu – doplněnou o tři vnitrozáběrové juxtapozice – se přitom buduje fikční prostor, v němž se všechny prostorové rámce setkávají. A právě tato kombinace postupů se stala komplexní normou prvních šesti filmů série, v jejichž průběhu procházela pouze drobnými variacemi.

Nejvýraznější z těchto drobných variací představovala pozice přihlížejících lidských postav, již jsem výše připisal referenční funkci. Skrze jejich pohledy jsme totiž jako diváci srozumění s pozicí monstra, a právě díky návaznosti pohledu můžou filmaři spojit protagonisty s monstry. Ve filmu *King Kong vs. Godzilla* tvoří takový hlavní referenční bod dva zaměstnanci, kteří nad soubojem monster prolétají v helikoptěře (7.62 a 7.63). Ve filmu *Mothra vs. Godzilla* přihlížejí lidské postavy nejprve z kopce poblíž, poté z lodi, a nakonec skrze třídu studentů základní školy (7.64–7.66). *Ghidorah* přináší paralelně rozvíjenou lidskou podzápletku, avšak po jejím rozřešení hrdinové opět slouží k tomu, aby jejich pohledy zpřístupňovaly řádění monster (7.67 a 7.68).





A nakonec *Godzilla – Útok z neznáma* dělí akci mezi pozorování monster (7.69 a 7.70) a komentování mimozemské invaze (7.71 a 7.72).

Je pozoruhodné, že byly tyto scény zpravidla natočeny dvěma týmy filmařů, z nichž první vedl Ishiro Honda a druhý Eiji Tsuburaya. Filmy s Godzillou přitom ukazují, jak produktivně bylo možné spojovat nejen fikční prostorové rámce, ale zároveň i různé, samostatně natočené typy materiálů. Šlo o pragmatický způsob, kterak efektivně naložit s omezenými prostředky a vytvořit prostorově soudržný film. Vztáhneme-li to k tomu, kterak jsem v předchozích kapitolách vysvětlil propojování amerických tradic s japonskými či populární kultury s tématem jaderné války, jeví se i práce s prostorem potvrzovat, že prvních šest filmů s Godzillou jako by neustále spojovalo nespojitelné.





Poznámky ke kapitole:

- 1) Srov. BORDWELL, David. *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton: Princeton University Press, 1988, s. 22. 2 Bordwell rozpoznává čtyři funkce filmového stylu: *denotativní, expresivní, dekorativní a symbolickou*. Na jeho terminologii navazuji, přičemž *expresivní funkci* chápu jako prostředek vytváření napětí nebo atmosféry, zatímco dekorativní funkce operují často nezávisle na vyprávění. Ozdobně. BORDWELL, David. *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley – Los Angeles – London: University of California Press, 2005, s. 34; BORDWELL, David. *Ozu and the Poetics of Cinema*. Princeton: Princeton University Press, 1988, s. 22; A BORDWELL, David. Cinema of Flourishes: Japanese Decorative Classicism of the Prewar Era. In: Arthur Nolletti Jr. a David Desser (eds.). *Reframing Japanese Cinema: Authorship, Genre, History*. Bloomington – Indianapolis: Indiana University Press, 1992, s. 327–345.
- 3) ZIMMERMAN, Claire. The Monster Magnified: Architectural Photography as Visual Hyperbole. *Perspecta: The Yale Architectural Journal*. 2008, č. 40, s. 136–146.
- 4) BORDWELL, David. Zesílená kontinuita: Vizuální styl v současném americkém filmu. *Iluminace*. 2003, roč. 15, č. 1, s. 5–30.
- 5) Srov. tamtéž; BORDWELL, David, Janet STAIGER a Kristin THOMPSON. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1988, s. 5.
- 6) SINGER, Ben. Triangulating Japanese Film Style. In: Daisuke Miyao (ed.). *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*. New York: Oxford University Press, 2014, s. 33–61. Dostupné z: doi:10.1093/oxfordhb/9780199731664.013.020.
- 7) MIYAO, Daisuke. *The Aesthetics of Shadow: Lighting and Japanese Cinema* [e-kniha]. Durham – London: Duke University Press, 2013 [cit. 2022–12–16].
- 8) WADA-MARCIANO, Mitsuyo. *Nippon Modern: Japanese Cinema of the 1920s and 1930s*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2008.
- 9) Obě pojetí *tableau* se od sebe v jistých konceptuálních nuancích liší, ale pro můj výklad nejsou jejich vzájemné rozdíly tak důležité. Srov. BREWSTER, Ben a Lea JACOBS. *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*. New York: Oxford University Press, 1997; BORDWELL, David. Nordisk and the Tableau Aesthetic. In: Lisbeth Richter Larsen a Dan Nissen (eds.). *100 Years of Nordisk Film*. Copenhagen: Danish Film Institute, 2006, s. 80–95.
- 10) BORDWELL, David. Visual Style in Japanese Cinema, 1925–1945. *Film History*. 1995, roč. 7, č. 1, s. 5–31.
- 11) Tamtéž, s. 12.
- 12) Tamtéž, s. 12.
- 13) LEES, J.D. a Mark CERASINI. *The Official Godzilla Compendium*. Random House, 1998. ISBN 0679888225, s. 7.
- 14) PETTY, John E. *Stage and Scream: The Influence of Traditional Japanese Theater, Culture, and Aesthetics on Japan's Cinema of the Fantastic*. Denton, 2011. Diplomová práce. University of North Texas. Vedoucí práce Harry Benshoff, s. 49–55.
- 15) Tamtéž, s. 53.
- 16) Nabízí se totiž poznámky směřující k tomu, jaké typy diváků autor vlastně myslí. Americké diváky na konci padesátých let, kteří v kinech viděli americký sestřih filmu? Americké diváky sledující v průběhu sedmdesátých let pozdější díly série v televizi? Diváky v letech devadesátých, kdy se začala plošně distribuovat původní japonská verze? Nebo diváky současné?
- 17) ZIMMERMAN, Claire. The Monster Magnified: Architectural Photography as Visual Hyperbole. *Perspecta: The Yale Architectural Journal*. 2008, (40), 136–146. Přel. DK.
- 18) Tamtéž, s. 138.
- 19) Tamtéž, s. 142–146.
- 20) Tamtéž, s. 138.
- 21) Tamtéž, s. 138–140.