

Krátký, Dan

Godzilla versus populární kultura

In: Krátký, Dan. *Král monster! : filmy s Godzillou v letech 1954 až 1965*. Vydání první Brno: Masarykova univerzita, 2023, pp. 79-88

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

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/digilib.79766>

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.

5 GODZILLA VERSUS POPULÁRNÍ KULTURA

Asimilování rozličných žánrových rámců jako nástroj ozvláštňování bylo jedním z dominantních, ale nikoli jediným způsobem, jehož prostřednictvím studio Toho dlouhodobě udržovalo atraktivitu godzillovského cyklu. Můžeme totiž mluvit rovněž o soustavné asimilaci rezonujících fenoménů japonské populární kultury, již vysvětlím na čtveřici příkladů:

- (a) tématu jaderných zbraní;
- (b) zapojení wrestlingu;
- (c) populárních monster;
- (d) postupů z dětských filmů.

Odražme se od vzniku původního filmu, který je silně spojený s biografickou legendou Ishira Hondy. Co si představit pod biografickou legendou? Toto označení přebírám od Davida Bordwella,¹ který pod ní rozumí okolnosti, jež autora obepínají nad rámec filmových textů, a hlavně způsob, jakým se o své tvorbě sám vyjadřuje. Ono banální „co tím chtěl autor říct“ však není přijímáno jako automatická pravda, nýbrž důkladně a kriticky interpretováno. Legenda obepínající autora se stává součástí kritického uvažování, nikoliv jediným a správným výkladem. A biografická legenda vystavěná kolem autorství Ishira Hondy je pevně právě spjata s tématem jaderných zbraní.

5.1 Godzilla versus jaderné zbraně (versus autorství)

Produkcí *Godzilly* obepíná mytický narativ o Hondově vysněném projektu, který zůstává dodnes prakticky nenarušen a do jisté míry jej reprodukuje i Godziszewski a Ryfle v biografii *Ishiro Honda: A Life in Film, from Godzilla to Kurosawa*.² Pojdme si jej zrekonstruovat: Před neúspěšnějším obdobím své režijní kariéry Honda strávil roky jako voják ve druhé světové válce, a několik měsíců dokonce v čínském zajetí, jak jsem ostatně načrtával v kontextové kapitole. Do rodného Japonska se vrátil až na konci roku 1946 a v následujících letech svého života se netajil protiválečnými názory.³ O pár let později se tak dostal k vytouženému protiválečnému projektu, v němž mohl artikulovat své pacifistické postoje. Zde teleologický narativ vrcholí – a sice režijní prací na vysněném snímku *Godzilla*, který se stává jedním z neúspěšnějších protiválečných filmů v Japonsku padesátých let. Honda-autor tu má dar specifického vidění světa, které přetavil v úspěšný film. *Godzilla* jako by zpřítomňoval hodnotový řád, jež režisér zastával. Takový přístup je sice legitimní, protože lze předpokládat, že tvůrci si vybírají spíše filmy, s jejichž tematickou rovinou souzní, avšak příliš jednoznačný a reduktivní. Honda jistě svou pozici odpůrce války a příznivce výkladu *Godzilly* jako komentáře k nukleárním katastrofám pravidelně utužoval. Godziszewski a Ryfle citují desítky rozhovorů pro japonská periodika,⁴ ale příkladem může být i Hondova série rozhovorů s kritikem Davidem Milnerem.⁵ Jde tedy o vědomě a dlouhodobě budovaný autorský obraz. Přihlédneme-li však k (před)produkčním souvislostem, k přítomnosti dalších (neméně důležitých) tvůrců a k několika dobovým materiálům, začne se problematizovat. Geneze projektu totiž v těchto souvislostech není ani tak odrazem Hondova charakteru, jako spíše výsledkem produktivní spolupráce několika tvůrců, kteří obratně asimilovali tematické rámce úspěšné v dobové japonské populární kultuře.

V tomto případě šlo zejména o rámec jaderných zbraní, který se do japonské kinematografie nedostal ani Hondovou zásluhou a ani s *Godzillou*. Od začátku padesátých let totiž začali význační režiséři typu Kaneta Shindoa, Hidea Obeho či Hidea Sekigawy točit právě filmy s válečnou tematikou. Obe podle Shindoova scénáře v roce 1950 adaptoval knihu *Zvony Nagasaki*, Shindo sám pak režíroval *Děti Hirošimy* (1952) a Sekigawa *Hirošimu* (1953). Diskuse rozvířil rovněž incident lodi s názvem Šťastný drak číslo pět (Daigo Fukuryū Maru),⁶ kterou v březnu roku 1954 zasáhl radioaktivní spad po testu bomby Castle Bravo na atolu Bikiny. Spojené státy chybně vypočítaly její sílu a místo očekávaných 4 až 8 Mt TNT vybuchla s účinkem 15 Mt TNT, takže šlo o největší atomový výbuch tehdejší historie.⁷ V návaznosti na incident se stal národní osobností lodní radista Aikichi Kuboyama, který upadl do kómatu několik měsíců po havárii a o necelých třicet dní později zemřel. Tato smrt byla klíčová pro občanský, politický i kulturní

protijaderný aktivismus, protože přišla devět let po bolestivém bombardování civilního obyvatelstva, a to znovu ze strany Spojených států. Kuboyamova veřejného pohřbu se zúčastnilo přes čtyři sta tisíc lidí a celá situace posílila pacifistické tendence v japonské společnosti, která volala po omezení jaderných testů. Do roku 1955 podepsalo petici proti nukleárním zbraním na třicet milionů Japonců.⁸ Možným výsledkem těchto společenských pnutí byl i překvapivě vysoký počet dalších válečných i protiválečných filmů. Paralelně však slavila úspěch i studiovým systémem soustavně vyráběná vztahová dramata ze současnosti, *gendai-geki*, jež pravidelně dominovala žebříčkům návštěvnosti a tvořila významnou část dobové produkce.⁹ Melodramata, protiválečné tendence a téma nukleárních zbraní tak lze považovat za důležitou oblast japonské kultury krátce před polovinou padesátých let.

Čtvrtou její významnou součástí byl vliv Spojených států amerických. Význam inspirace, kterou americká popkultura poskytovala lokálním filmařům, přitom nenačrtává jen Donald Richie,¹⁰ ale nověji třeba Marcos Martín v článku „The Misleading Discovery of Japanese National Cinema“.¹¹ Právě Martín nachází v Japonsku padesátých a šedesátých let množství příkladů toho, co označuje za „materializaci transkulturních kódů“, a sice stylizaci japonských hrdinů po vzoru těch hollywoodských či opatrné přebírání westernové ikonografie.¹² Na formování těchto kódů se podílel i počet distribuovaných zahraničních filmů v japonských kinech, jenž byl oproti předchozím rokům dvojnásobný.¹³ Studia jako Nikkatsu začala navíc vytvářet svou verzi hvězdného systému, jemuž dominovaly právě kulturně přenositelné a mezinárodně srozumitelné typy hrdinů připomínající ty západní.¹⁴

Uvažování o *Godzillovi* jako o výsostně autorské estetické manifestaci Hondových pohledů na svět se zkomplikuje o to více, když zohledníme, že velkou část filmu režíroval Eiji Tsuburaya a na kompoziční i inscenační rovině se silně podílel kameraman Masao Tamai. Ba co víc, výchozí kroky v přípravě filmu udělal producent Tomoyuki Tanaka, který s Hondou v první fázi vzniku vůbec nepočítal a režisérem měl být Senkichi Taniguchi.¹⁵ Právě Tanaka projekt inicioval a jal se spojovat čtyři výše popsané rámce. *Godzilla* byl adaptací v Japonsku vysoce populárního amerického žánru (filmy o monstrech), asimilací společensky rezonujícího tématu (nukleární zbraně) i dvou velmi populárních domácích žánrů (melodramatických *gendai-geki* a válečných filmů). Nešlo tedy o Hondovu autorskou promluvu, nýbrž o pragmatickou exploataci soudobé (populární) kultury. *Godzilla* neměl být uměleckým filmem či rétorickým gestem, ale především promyšleným velkofilmem, což dokazuje i transmediální snaha o budování značky, kdy byl film doprovázen rozhlasovou hrou, novelizací i mangou.



5.01



5.02

5.2 Godzilla versus wrestling

Jakkoli výše popsaná témata plynule prostupují i do druhého filmu, *Godzilla se vrací* přináší rovněž asimilaci populárního prvku z úplně jiného zdroje, a sice wrestlingu. Historik japonské kinematografie Aaron Gerow ve své studii „Wrestling with Godzilla“¹⁶ popisuje komplexní vztah mezi vysokou popularitou japonského profesionálního wrestlingu (*puroresu*) a souboji monster v sérii s Godzillou. Gerow svůj výklad směřuje spíše k intertextualitě a vztahu fikce ke společnosti, ale tato korelace se jeví jako významná i z perspektivy poetiky. Vztah mezi wrestlingem a Godzillou je přitom ještě o poznání provázanější, než by se mohlo na první pohled zdát.

Roku 1955 kreslíř Shigeru Sugiura v rámci propagační kampaně k filmu *Godzilla se vrací* nakreslil několik komiksových okének, přičemž podle Gerowa je zajímavé především to z nich, na němž Godzilla útočí na jiné monster chvatem zvaným *karate chop*, a to krátce poté, co je využit chvat nazývaný *H-Bomb Throw*¹⁷ (5.01).¹⁸ Historik Gerow spojuje první útok s extrémně populárním japonským wrestlerem Rikidōzanem, který v průběhu padesátých a šedesátých let slavil velké úspěchy nejen na televizních obrazovkách.¹⁹ Právě on *karate chop* pravidelně využíval, dokonce i ve wrestlingovém filmu *Rikidōzan no Tetsuwan Kyojin* (1954; 5.02). O poznání zajímavější je ale druhý z chvatů, který Gerow nikterak nekomentuje. Chvat hodů (*throw*) nepřítel implikující sílu vodíkové pumy (*H-Bomb*) totiž opět rekontextualizuje téma jaderného bombardování, přičemž původně hrozné téma spojuje s wrestlingem a vytváří exploatační úder, ba dokonce značku. *Rikidōzan no Tetsuwan Kyojin* ostatně ve stejném roce jako *Godzilla* pojednával nejen o wrestlingu, nýbrž i o problematice ozáření a radioaktivním spadu. Bylo-li tedy jaderné bombardování společensky silně rezonujícím tématem a kultura jej pravidelně asimilovala, wrestling byl v těsném závěsu.

Zapojení soubojů dvou monster ve filmech *Godzilla se vrací* a *King Kong vs. Godzilla* lze tedy vztáhnout i k dobové popularitě wrestlingu. A co víc, od této doby začaly i všechny následující díly série směřovat k vzájemné konfrontaci monster, čímž se do jisté míry rozpadá sama *zeitgeistová* interpretace filmů o velkém ještěrovi. Zapojit téma jaderného bombardování se stejně jako wrestlingové prvky jeví především jako pragmatické tvůrčí rozhodnutí, která mělo přilákat do kinosálů co nejvíce diváků. Samotná paralela mezi wrestlingem a souboji monster se možná může zdát vágní, jakkoli s ohledem na mangy od Sugiury nabývá o něco konkrétnější podoby. Zásadním argumentem je nicméně samotná podoba soubojů ve filmu, pročež mé hlavní vysvětlení směřuje trochu jinam než Gerow – a to k asimilaci wrestlingu na úrovni filmového díla konkrétními způsoby inscenování a snímání.

Hned na začátku filmu *Godzilla se vrací* na sebe dvě ústřední monstra útočí, zatímco je hrdinové pozorují. Po krátkém pohledu z perspektivy lidí se kamera dostává do větší výšky, aby snímala konfrontaci Godzilly s Anguirem na poměrně omezeném prostoru (5.03), jež tvoří jakýsi kamenný ring. Skály ohraničují jejich bojiště a jasně vymezují prostor, na kterém se bude duel odehrávat. Oba protivníci dokonce zaujmou místa po stranách onoho pomyslného ringu a krátce se provokují, než dojde k opravdovému souboji. I jejich druhou konfrontaci ve filmu provází (a) krátké provokace k útoku a (b) jasně vymezený prostor, tentokrát přístav ohraničený vodou (5.04). Ačkoliv se Anguirus standardně pohybuje po čtyřech, v úvodu boje se postaví na zadní a zaútočí. Kamera je umístěna nízko, aby poskytla dostatek prostoru k provedení techniky blízké tzv. *grapplingu*, způsobu boje na blízko, který má za cíl soupeře chytit a skrze páky či tlaky jej porazit na zem (5.05). Duel monster je provázen nejen rytmickými prostřihy k lidským hrdinům, ale především krátkými vsuvkami provokací, jimiž se monstra snaží – znovu v zřejmé návaznosti na wrestling – vydráždit protivníka k předčasnému útoku. V jedné části dokonce Godzilla škrtí Anguiru tím, že jeho hlavu dostane pod jednu z paží a nasadí mu, lidově řečeno, kravatu. Je tedy vysoce pravděpodobné, že kombinací přetahování, škrcení, úderů a kopů soubor monster referuje k tehdy populárním wrestlingovým soubojům.

Když se Godzilla poprvé potká s Kongem ve filmu *King Kong vs. Godzilla*, k žádnému boji nedochází, protože veleještěr prakticky okamžitě vyhrává díky svému radioaktivnímu dechu, jímž veleopa popálí. Jejich první opravdový souboj tak přichází až deset minut před koncem filmu, když po krátkém pronásledování nastane fyzická konfrontace, která i tentokrát výrazně reflektuje soudobou popularitu wrestlingu. Kong leží na zemi po neúspěšném pokusu chytit ještěřův ocas a Godzilla se snaží utéct. Kong ve variaci na wrestling a řeckořímský zápas skočí po ocasu ještěra (5.06), jako by byl v ringu (který znovu tvoří ostré skály ohraničující prostor souboje; 5.07). Když se mu to podaří, plynule přejde k provedení páky (5.08). Godzilla se uvolní a následuje další pohyb, který byl ve wrestlingu populární coby provokace soupeře: otočí se ke Kongovi čelem a začne mávat horními končetinami (5.09). Jejich následovné „objetí“ pak připomíná kontaktní souboj, který je doprovázen údery do žeber (5.10). Celý souboj je tak protkán drobnými odkazy k bojovým sportům a otevřenou reflexí wrestlingových pravidel. Jinak řečeno, ať už jde o provokativní gesta, konkrétní údery, nebo různé páky, *King Kong vs. Godzilla* a *Godzilla se vrací* proti sobě staví dvě monstra zjevně v návaznosti na populární televizní zábavu s reprodukováním některých jejích snadno rozpoznatelných lákadel. Toto tvrzení přitom nachází oporu nejen v analýze, ale i v dobových materiálech, protože představitel Godzilly Haruo Nakajima identifikoval wrestling jako silnou inspiraci při vytváření choreografie finálního duelu.²⁰ Podobný způsob inscenování přitom můžeme



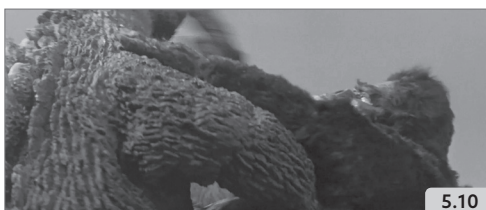
5.03



5.04



5.05



najít i v drtivé většině dalších filmů s Godzillou – od *Mothra vs. Godzilla* (1964) po *Terror of Mechagodzilla* (1975).

5.3 Godzilla versus makrosvět

King Kong vs. Godzilla posloužil jako odrazový můstek k soudržně budované mytologii makrosvěta příšer studia Toho, přičemž využití již existující postavy King Konga lze považovat za další formu kulturní asimilace. Už v předchozích kapitolách jsem zmínil, že právě Kong byl v Japonsku velmi populární značkou. Ovšem neplatí to jen pro něj, protože podobně lze interpretovat i zapojení gigantické můry Mothry, která se na plátnech poprvé objevila nikoli v konfrontaci s Godzillou v roce 1964, ale už o tři roky dříve ve filmu pojmenovaném zkrátka *Mothra* (1961). Šlo o další z vlny science fiction produkcí studia Toho, kterou rozpoutal úspěch *Godzilly* a jež vznikla opět pod záštitou spolupráce dua Hondy a Tsuburaye.

V současné kritice můžeme často narazit na snahu interpretovat zapojení Mothry jako snahu o budování fikčního makrosvěta monster složeného z epizodických světů.²¹ Avšak takový makrosvět by byl ze své podstaty nesoudržný, protože kauzální návaznost mezi filmy *Mothra* a *Mothra vs. Godzilla* je přinejmenším komplikovaná. Není třeba mezi nimi načrtávat transkompoziční vlákna – jako to děláme například u snímků studia Marvel –, protože jde spíše o vlákna transtextuální. *Mothra* ve filmu z roku 1961 a *Mothra* ze čtvrtého godzillovského filmu totiž nemusejí být tou samou fikční entitou, ale spíše fikčním překladem té první z nich pro nový film. Opět velmi pragmatickým překladem, který měl asimilovat další populární značku. Identickým příkladem může být i Rodan, obří pterodaktyl z filmu *Ghidorah, tříhlavé monstrum*. Sám se totiž objevil už ve filmu *Rodan* z roku 1956, který načrtává diametrálně odlišné Japonsko než snímky s Godzillou.

Srovnatelné formy asimilace fikčních i nefikčních entit populární kultury jsme ostatně pozorovali už během analýz konkrétních filmů, například v podobě zpívajících víl Shobijin. Ty nejenže reprezentovaly velmi populární motiv japonské popkultury, ale navíc je ztvárnilo popové duo *The Peanuts* tvořené sestrami Emi a Yumi Itō, jež mohly i nazpívat ústřední píseň *Mosura no uta* (*Song of Mothra*), a úspěšně tak rozšířit transmediální dosah značky do rádia nad rámec rozhlasové hry.²²

5.4 Godzilla versus dětské filmy

Počínaje pátým filmem *Ghidorah, tříhlavé monstrum* dochází ke stále výraznější antropomorfizaci monster. Zejména Godzilla se stal roztomilejším, sympatičtějším a kladnějším, protože se choval více jako člověk. Akademický badatel Yoshikuni Igarashi pracuje s tezí, že postupné proměny – v polidšťující povaze i optimističtějším ztvárnění kostýmu – mohou být odrazem společensko-kulturních proměn ve vztahu k reflexi druhé světové války.²³ Jaderné bombardování se stává minulostí, pročež diváci již nepotřebují, aby Godzilla tyto hrůzy reflektoval. Takové čtení je sice lákavé, ale v mnoha ohledech problematické, protože redukuje Godzillu směrem k jedné významové linii a vytrhává jej z historických a produkčních souvislostí. Japonský filmový průmysl procházel v šedesátých letech výraznými otřesy, které byly mj. způsobeny rozmachem televizního vysílání. Nové médium ohrozilo hegemonii kin a podepsalo se na jejich návštěvnosti.²⁴ Polidštění monster a žánrová asimilace komedie a dětského filmu tak mohly být spíše snahou, jak ještě radikálněji ozvláštnit diváckou zkušenost se sérií a udržet ji atraktivní.

Ghidorah, tříhlavé monstrum například vstřebává dětské komediální prvky a dává jim průchod ve dříve vážných bitevních sekvencích. Uvedme si dva příklady. Nejprve jde o finální souboj, v němž Ghidorah zaútočí svým paprskem na Godzillu (5.11), kterého zasáhne – k překvapení diváků – do pozadí (5.12). Jeho reakce však není zuřivá či agresivní, jak by mohla tradice výše pojednaného wrestlingu napovídat. Naopak, reaguje komickým výskokem, jaký známe z grotesek a animovaných filmů (5.13). Taková odezva na napadení je v rozporu s pojetím fikčního světa, který ustavily předchozí filmy. Jistě, zatímco *Godzilla* a *Godzilla se vrací* reprezentovaly relativně vážné narativy o válce a jejích obětech, i v případě filmů *King Kong vs. Godzilla* a *Godzilla vs. Mothra* už můžeme mluvit o příklonu k dobově populární komediální tendenci, jež byla devizou studia Toho. Oba filmy nicméně komediální rovinu asimilovaly pouze ve vztahu k lidským postavám, které byly zdrojem komiky, nikoli ve vztahu k monstřům. Jak jsme však viděli, pátý díl již rozvíjí komické situace i v souvislosti s monstry. Tento přístup se studiu vyplatil, protože *Ghidorah* se stal čtvrtým nejvýdělečnějším japonským filmem sezóny 1964–1965.²⁵ Studio Toho tedy začalo sérii otevřeně budovat pověst dětské zábavy i na poli filmové propagace, zveřejňovalo fanouškovské dopisy od dětí²⁶ a Aaron Gerow ve svém textu poukazuje rovněž na několikero komiksových skečů mířených především na dětské publikum.²⁷

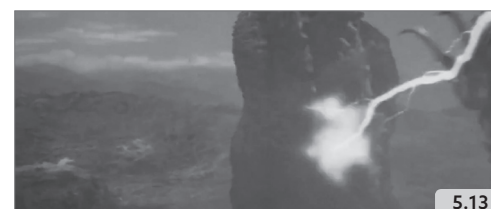
Odlehčeně pojatou asimilaci dobových vlivů představuje i sekvence, v níž Godzilla a Rodan hrají něco, co výrazně připomíná volejbal, třebaže namísto míče používají kus skály. Podobně jako série vytěžovala popularitu wrestlingu, může mít i tento komický moment pragmatické kořeny. Olympijské hry v Tokiu hrály v japonské kultuře výraznou roli a film *Olympiáda Tokio* (1965) Kona Ichikawy



5.11



5.12



5.13



5.14

se dokonce stal nejnavštěvovanějším domácím snímkem sezóny 1964–1965.²⁸ A jelikož na této letní olympiádě získal japonský národní tým zlatou medaili v ženském volejbalu a bronzovou v mužském,²⁹ lze zde vidět i kořeny krátké volejbalové vsuvky a podporu pro mou tezi o vědomé asimilaci rovněž nefikčních aspektů populární kultury.

Podobnou jednotlivost ostatně zapojuje i šestý díl *Godzilla – Útok z neznáma*, v němž Godzilla po porážce Ghidoraha předvede jakýsi vítězný tanec, když vyskočí do vzduchu a založí ruce i nohy (5.14). Ani tato rozverná oslava ve filmu není náhodou, ale jde o nápodobu pohybu, který vykonávala postava v populární japonské manze *Osomatsu-kun* z roku 1962.³⁰ Gesto lze označit jako *yukai*, nadbytek pohybu bez výrazné motivace, velmi populární právě v dětských příbězích.³¹ Drobný výskok tak představuje další způsob, jak Godzillu transtextuálně svázat s aspekty nejen dospělé, nýbrž i dětské populární kultury a učinit ho divácky uchopitelnějším.

Syntetizující průřez prvními šesti filmy slouží především jako načrtnutí palety způsobů, jakými série kontinuálně asimilovala soudobou populární kulturu na mnohem vědomější a promyšlenější úrovni, než je *zeitgeistová* reflexe společenských nálad. Pro ozvláštňování divácké zkušenosti totiž tvůrci sledovali zcela pragmatické cíle, jimiž mohli Godzillu zapojit do odlišných sfér populární zábavy. Nešlo přitom jen o filmové žánry, nýbrž i o diskutovaná témata, zavedené filmové postavy, oblíbené osobnosti japonského šoubyznysu, sportovní pořady či jednotlivosti reagující na úspěšné televizní události. Studio Toho si aktivně nacházelo cestu, jak Godzillu přivést blíže k publiku skrze ozvláštňování formální výstavby a fikčních světů jednotlivých filmů. Je proto důležité nerozumět Godzillovi jako osamocenému autorskému gestu, ale jako velmi racionálně budované a přízpůsobované značce.

Poznámky ke kapitole:

- 1) BORDWELL, David. *The Films of Carl-Theodor Dreyer*. Berkeley – Los Angeles – London: University of California Press, 1981, s. 1–9. Bordwell sám pojem biografické legendy pro změnu dílem přebírá od ruského formalisty Borise Tomaševského. Srov. tamtéž, s. 4.
- 2) RYFLE, Steve a Ed GODZISZEWSKI. *Ishiro Honda: A Life in Film, From Godzilla to Kurosawa*. Middletown: Wesleyan University Press, 2017, s. 83–107.
- 3) Tamtéž, s. i–33.
- 4) Tamtéž.
- 5) Viz *Kaiju Conversations: Interviews with Individuals Who Have Taken Part in the Production of Japanese Kaiju Eiga, or Monster Movies* [online]. 1998 [cit. 2022–01–29]. Dostupné z: <http://www.davmil.org/www.kaijuconversations.com/>.
- 6) O incidentu natočil v roce 1959 snímek Kaneto Shindo, nese název *Smrtonosný mrak*.
- 7) Srov. ROWBERRY, Adriana. Castle Bravo: The Largest U.S. Nuclear Explosion. In: *Brookings* [online]. 27.2.2014 [cit. 2022–01–29]. Dostupné z: <https://www.brookings.edu/blog/up-front/2014/02/27/castle-bravo-the-largest-u-s-nuclear-explosion/>.
- 8) The Lucky Dragon. *Bulletin of the Atomic Scientists*. 1978, roč. 34, č. 5, s. 22–23.
- 9) Srov. RUSSEL, Catherine. Japanese Cinema in the Global System: An Asian Classical Cinema. *The China Review*. 2010, roč. 10, č. 2, s. 15–36.
- 10) RICHIE, Donald a ANDERSON, Joseph I. *The Japanese film: Art and industry*. Toronto: McClelland & Stewart, 1960, s. 262–263.
- 11) V textu do jisté míry podporuje a prohlubuje závěry, k nimž v průběhu svého výzkumu došel i David Bordwell. Srov. MARTÍN, Marcos P. Centeno. Introduction: The Misleading Discovery of Japanese National Cinema. *Arts*. 2018, roč. 7, č. 4.
- 12) Tamtéž, s. 9.
- 13) Tamtéž.
- 14) Tamtéž, s. 9–11.
- 15) RYFLE, Steve a Ed GODZISZEWSKI. *Ishiro Honda: A Life in Film, From Godzilla to Kurosawa*. Middletown: Wesleyan University Press, 2017, s. 86.
- 16) GEROW, Aaron. Wrestling with Godzilla: Intertextuality, Childish Spectatorship, and the National Body. In: William M. Tsutsui a Michiko Ito (eds.). *In Godzilla's Footsteps: Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*. New York: Palgrave Macmillan, 2006, s. 63–81.
- 17) Tamtéž, s. 65–66.
- 18) SUGIURA, Shigeru. *Sugiura Shigeru mangakan vol. 3*. Shonen SF. Tokyo: Chikuma Shobo, 1994, citováno přes: GEROW, Aaron. Wrestling with Godzilla: Intertextuality, Childish Spectatorship, and the National Body. In: William M. Tsutsui a Michiko Ito (eds.). *In Godzilla's Footsteps: Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*. New York: Palgrave Macmillan, 2006, s. 65.
- 19) Tamtéž; srov. MOLINARO, John F., Jeff MAREK a Dave MELTZER (eds.). *Top 100 Pro Wrestlers of All Time*. Ontario: Winding Stair Press, 2002.
- 20) RYFLE, Steve. *Japan's Favorite Mon-Star: The Unauthorized Biography of „The Big G“*. Toronto – Ontario: ECW Press, 1998, s. 84.
- 21) CHAPMAN, Henry. A Godzilla Universe in the Age of Marvel: the History and Future of the King of the Monsters. *No Signal*. Pub. 25. 5. 2018 [cit. 26. 7. 2021]. Dostupné z: <https://nosignal.life/2018/05/25/godzilla-universe-marvel/>; SARGENT, Ryan. 3 WAYS GODZILLA HAD THE

- FIRST CINEMATIC UNIVERSE. *Geek & Sundry*. Pub. 19. 11. 2015 [cit. 26. 7. 2022]. Dostupné z: <https://geekandsundry.com/3-ways-godzilla-had-the-first-cinematic-universe/>.
- 22) GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008, s. 183–184.
- 23) IGARASHI, Yoshikuni. *Bodies of Memory: Narratives of War in Postwar Japanese Culture, 1945–1970*. Princeton: Princeton University Press, 2000, s. 119.
- 24) MARTÍN, Marcos P. Centeno. Introduction: The Misleading Discovery of Japanese National Cinema. *Arts*. 2018, roč. 7, č. 4, s. 9–11; GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008, s. 1–40.
- 25) Srov. Ghidorah, the Three-Headed Monster. *Toho Kingdom* [online]. [cit. 2022–02–01]. Dostupné z: https://www.tohokingdom.com/movies/ghidorah_the_three_headed_monster.html. *Toho Kingdom* je sice fanouškovský web, ale vědomě ho cituji především proto, že jeho autory znám a považuji za spolehlivé. Mnozí z nich v Japonsku dlouhodobě žili či žijí a data čerpají z primárních zdrojů. Nejde tedy o ideální odborný zdroj, přesto však o jeden z nejspolehlivějších, které k problematice existují.
- 26) Srov. RYFLE, Steve a Ed GODZISZEWSKI. *Ishiro Honda: A Life in Film, From Godzilla to Kurosawa*. Middletown: Wesleyan University Press, 2017, s. 221–222. Zde samozřejmě nechápu existenci dopisů jako jasný důkaz přiblížení se dětskému publiku. Spíše jde o vědomý akt jejich zveřejňování ze strany studia, čímž mohlo veřejně profilovat svůj mediální obraz právě směrem k dětským divákům.
- 27) GEROW, Aaron. Wrestling with Godzilla: Intertextuality, Childish Spectatorship, and the National Body. In: William M. Tsutsui a Michiko Ito (eds.). *In Godzilla's Footsteps: Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*. New York: Palgrave Macmillan, 2006, s. 69–73.
- 28) RYFLE, Steve a Ed GODZISZEWSKI. *Ishiro Honda: A Life in Film, From Godzilla to Kurosawa*. Middletown: Wesleyan University Press, 2017, s. 217–218.
- 29) Tokyo 1964 Volleyball. *Olympic Games* [online]. [cit. 2022–02–01]. Dostupné z: <https://www.olympic.org/tokyo-1964/volleyball>.
- 30) Že s myšlenkou přišel Tsuburaya, potvrzuje i asistent triků Teruyoshi Nakano v rozhovoru s Ryflem v RYFLE, Steve a Ed GODZISZEWSKI. *Ishiro Honda: A Life in Film, From Godzilla to Kurosawa*. Middletown: Wesleyan University Press, 2017, s. 227.
- 31) TSUTSUI, William M. a Michiko ITO (eds.). *In Godzilla's Footsteps: Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*. New York: Palgrave Macmillan, 2006, s. 69–70.