

Krátký, Dan

Godzilla versus vyprávěcí taktiky

In: Krátký, Dan. *Král monster! : filmy s Godzillou v letech 1954 až 1965*. Vydání první Brno: Masarykova univerzita, 2023, pp. 53-77

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

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/digilib.79765>

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.

4 GODZILLA VERSUS VYPRÁVĚCÍ TAKTIKY

Představme si, že po mnoha letech zpětně rekonstruujeme největší lákadla starších filmů s Godzillou. Pro značnou část českých diváků, kteří se setkali v kinech či na DVD s prvním, třetím a šestým dílem,¹ budou nejspíše dominantní vzpomínky na souboje mužů v kostýmech. Praktické triky, později i barevné kulisy a sofistikovaná práce s modely vojenské techniky. Mohlo by se zdát, že právě příběh či jeho vyprávění na první pohled nepředstavuje hlavní lákadlo jakéhokoliv filmového *Godzilly*.

Jak se pokusím v této kapitole prokázat, opak je pravdou. Právě flexibilní práce s vyprávěním a balancování na hraně mezi narativní kontinuitou a diskontinuitou je pro porozumění poetice série klíčové. Zatímco se totiž filmy s velkými monstry, ať už americké, nebo japonské, v průběhu padesátých a šedesátých let v japonských kinech usadily, mohla to být právě hra s vyprávěním a jím asimilovanými postupy jiných (forem) vyprávění, která diváky lákala další z nich navštěvovat. Studio Toho se sice snažilo některé prvky narativní výstavby kontinuálně udržovat, aby série i nadále nabízela něco, k čemu se mohou diváci vracet, ale zároveň je diskontinuálně narušovala, aby jejich zkušenost s ní ozvláštňovala.

Odrážme se pro lepší porozumění od současnějšího a všeobecně známějšího příkladu, a sice od filmů studia Marvel. Ve filmové kritice se snímkům z makrosvěta Marvel Cinematic Universe často vyčítá, že se až příliš opakují nebo jde jen o různé verze týchž příběhů.² Zároveň od sebe v některých ohledech například *Iron Man 3* (2013), *Captain America: Návrat prvního Avengera* (2014) a *Thor: Ragnarok* (2017) nemohou být odlišnější. Něco zůstává stejné, něco jiného se změní. V některých ohledech dominuje kontinuita, například v důsledném následování kontinuální stříhové skladby a vývojového vzorce zrození hrdiny. V jiných ohledech, jako jsou třeba žánrová schémata, převládá naopak diskontinuita. Silné paralely mezi těmito filmy jsou pragmatickým záměrem filmového studia, které



vytváří jasně rozpoznatelná a srozumitelná díla, k nimž se diváci mohou po dílčích obměnách vracet.

Srovnatelně konstruovalo své *kaiju eiga* i studio Toho, a proto se v této kapitole zaměřím právě na jejich narativní konstrukci a na principy udržování kontinuity na jedné straně i soustavně rozvíjené ozvlášťující diskontinuity na straně druhé.

V první části kapitoly se zejména v souvislosti s prvními dvěma filmy podívám na strukturování zápletek této dvojice filmů a principů jejich výstavby. Důležitou roli v nich totiž hraje (a) udržování podobné struktury osnovy vyprávění, ale zároveň (b) systematické asimilování rozličných žánrů přinášející nutnou pestrost. Ve druhé části kapitoly se ve vztahu k následujícím čtyřem filmům zaměřím spíše naopak na obecnější principy přeskupování a obměňování některých rysů jejich narativní výstavby i uspořádání fikčního světa, na zapojování čím dál méně očekávatelných žánrových zdrojů a na obracení se k nadpřirozeným postavám typu víl či mimozemšťanů.³

4.1 Godzilla

První film vstoupil do kin v listopadu 1954⁴ s rozpočtem třikrát vyšším, než bylo v té době v Japonsku běžné.⁵ Ačkoliv je podobné uvažování dnes lákavé, rozhodně nešlo o projekt, který by byl explicitní snahou o vznik výdělečné franšizy. *Godzilla* představoval spíše pragmatickou reakci na americké filmy o monstrech, které byly u tehdejších diváků začátkem padesátých let extrémně populární.⁶ V roce 1952 se ostatně do japonských kin vrátil legendární *King Kong* z roku 1933 a krátce nato tam premiéroval zbrusu nový americký snímek o monstři: *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953). Nakolik z nich studio Toho se svým filmem těžilo, nám přitom naznačují nejen paralely mezi filmy jako takovými, ale i některé aspekty propagační kampaně prvního *Godzilly*.

Původní plakát *Godzilly* byl kupříkladu významně podobný tomu japonskému k *The Beast from 20,000 Fathoms* (obrázky 4.01 a 4.02). V centru se v obou případech nachází veliký ještěř, kterak vylézá z vody, a obsazuje dominantní část vizuálního prostoru plakátu, jehož zbytek vyplňuje destrukce prostředí a utíkající lidé. Okázalá demonstrace hlavní atrakce může být chápána i jako dobová tradice v uvádění filmů o monstrech. O něco více zarážející je snaha v propagační kampani *Godzilly* napojit na *King Konga*. Třeba ve větším plakátu A0 *Godzilla* odnáší ženu ve vzorovaných šatech (4.03). Jde o explicitní vizuální odkaz k (nejen) japonskému plakátu snímku *King Kong*, na němž si monstrum odnáší hlavní hrdinku (4.04 a 4.05). Tento výjev je zarážející především proto, že sám *Godzilla* žádnou ženu ve snímku nikam neodnáší. Studio Toho tak pouze





nabízí možným divákům jasnou obrazovou referenci k ustavenému žánru filmů o monstrech a lze touto cestou usuzovat na některá z očekávání, kterými mohla být část diváků před vstupem do kina vybavena. Náš hypotetický divák se tedy dostal do sálu, ale co konkrétně ho čekalo?

Osnova vyprávění prvního snímku začíná montáží lodních katastrof, jež má na svědomí neznámý pachatel. Po sérii útoků, pokusů o záchranu a reakcí ze strany námořníků dochází k prvnímu odhalení postupným objasňováním událostí. Nejdříve na ostrov Odo dorazí bouře, již sledujeme skrze sérii celkových záběrů velkých vln rozbíjejících se o skály a vratkých domů rybářské vesnice, které těžce odolávají přívalům deště a větru. Do popředí se pomalu dostává ústřední hudební motiv Akiry Ifukubeho a bouře nabírá na intenzitě. Neviditelná hrozba se blíží skrze montáž následků divokého počasí. Ve čtrnácté minutě něco obrovského na pravé straně rámu zničí jeden z domů a série záběrů evakuujících se obyvatel podtrhává chaos, který zavládl. V této expresivní sekvenci je zřejmý hororový přístup prezentující neznámou ničivou sílu, nikoliv konkrétní monstrum s jasně čitelným nepřátelským úmyslem. Proto má útok až mytické konotace. V patnácté minutě jsme navíc explicitně srozuměni s tím, že ničivé následky za sebou nezanechala bouře, ale monstrum. Ovšem monstrum, jehož identita zůstává skryta. V prvním útoku jako by film omezenou distribucí narativních informací následoval poměrně tradiční hollywoodská hororová pravidla, s otevřenými variacemi na některé momenty z *The Beast from 20,000 Fathoms*. Oba snímky pojednávají o prastarém dinosaurovi, který se objevuje po testování jaderných zbraní. Godzilla i „americký“ Rhedosaurus potápí nic netušící loď a pomalu se blíží k civilizaci, kde napáchají obrovské škody.

V úvodních dvaceti minutách jde o vyprávění, které sice pracuje se širokým rozsahem vědění,⁷ ale přesto divákovi odírá některé zásadní informace.





Nejenže mu neprozrazuje podobu, identitu či původ monstra, ale v obecnějším měřítku je zdrženlivě i v představování hlavních postav, které se objeví pouze krátce v úvodu. Na druhé straně film velice rychle ustavuje nekonkrétní hrozbu, když skládá vyprávění z dílčích výpovědí přeživších a z komentářů místních obyvatel. Divák musí čekat šestnáct minut, než se vyprávění konkrétněji zaměří na první z hlavních postav, doktora Kyoheie Yamaneho, který navrhne vyslání vyšetřovatelů na ostrov Odo, a tak formuluje první dlouhodobý cíl. Na lodi, která na ostrov Odo zamíří, se posléze objeví i další důležité postavy: doktorova dcera Emiko, vědec Serizawa a plukovník Ogata. A třebaže je Emiko zasnoubená se Serizawou, který zůstává na břehu, ve skutečnosti je zamilovaná do Ogaty, jak může divák vyčíst z krátké scény společného soužití před odplutím. Po odhalení nových důkazů, jako jsou obrovská stopa, radioaktivita a prastarý trilobit, přichází druhý útok. Ten je ohlášěn bitím do poplašného zvonu a hlasitými kroky v dále. Godzillu konečně poprvé uvidíme až ve dvacáté druhé minutě, kdy jsou ovšem spodní dvě třetiny rámu zakryty velkým kopcem a jen nad horizontem se tyčí ještěří hlava (4.06).

Po dvaadvaceti minutách máme obecné představy nejen o nepříteli, ale i o protagonistech, kteří dosud jednali pouze v zájmu pracovní roviny vyprávění. Film je sice poměrně výrazně individualizoval, nikoliv však psychologizoval.

To se změní ve třicáté minutě filmu. Když je vyslána vojenská jednotka, aby s Godzillou skoncovala, poprvé dochází k jednání postavy, které není motivované globální hrozbou, nýbrž osobní pohnutkou. Zoolog Yamane chce totiž ještěra zachránit, protože reprezentuje něco starého a tradičního, a tak jeho popravu vidí jako zločin proti historii. To je důležitý okamžik, protože jím na první pohled jednoznačný subsvět monster⁸ nabývá daleko širších významových souvislostí. Yamanova zmínka i umístění v příběhu ještěrovi otevřeně přidává významové asociace, jež souvisejí s tradicemi stojícími v rozporu s japonskou současností padesátých let. Znamená to, že mikrosvět Godzilly, který zde zastupuje subsvět monster, dostává otevřeně artikulovanou významovou vrstvu, která se do díla nedostává skrze vnější interpretaci.

Od tohoto momentu by se mohlo zdát, že vyprávění začne sestupovat od trsů globálních otázek (Co zničilo lodě a vesnici? Co je Godzilla?) a tematických otázek (Co Godzilla reprezentuje?) k liniím osobnějším (Jak dopadne milostný trojúhelník?). Ovšem nestane se tak, protože primární zůstává snaha ještěra porazit – a ještěr samotný. Vyprávění *Godzilly* totiž divákovi osobní informace o postavách i nadále důmyslně odpírá a do popředí nepřestává stavět samotné monstrum, jehož plná manifestace a konfrontace je v narativu naprosto dominantní, a veškerá další narativní vlákna mu jsou podřízena, ať jde o osobní vztahy, o individuální cíle, či o nuancovanější psychologizaci. Lidské postavy tak nepřestávají plnit pouze dílčí narativní funkce, které můžeme nazvat kompoziční



a které jsou doslova pohlceny vyprávěním o monstrech. Jak ale později vysvětlím, nejde o vnitřní normu série jako spíše o další prvek, který je následně variován.

Příznačná je scéna, v níž mladá Emiko navštíví svého snoubence Serizawu, aby mu oznámila, že miluje někoho jiného. Návštěva má na první pohled sloužit k tomu, aby se dívka oprostila od nefunkčního vztahu a sledovala svůj nový osobní dlouhodobý cíl, lásku k vojáku Oगतovi. K jejímu vyznání však nedojde, protože Serizawa se rozhodne demonstrovat svůj nový vynález. Ačkoliv by se to nemuselo na první pohled zdát, jde o narativně zásadní moment. Emiko je totiž vázána na dva muže a k oběma cítí jistou formu odpovědnosti a starosti, protože Serizawovi slíbí, že o zařízení nikomu nepoví. Ba co víc, existence zařízení schopného porazit Godzillu je zamlčena i samotným vyprávěním a divák se o něm dozvídá až později ve flashbacku společně s plukovníkem Oगतou. Zpětně se tedy dozvíme, že při prezentaci spolu s pokusnými rybami v akváriu zahynula i Emičina chuť mluvit o osobních problémech. Informace o vynálezu je navíc vyprávěním využita nejen k posilování diváckého očekávání, ale nenápadně tím odhaluje i postupnou Emičinu proměnu. Nejdříve před Oगतou o vynálezu mlčí, a tak se jeví být loajální k Serizawovi a plnit jeho přání. Pak ale slib poruší, čímž definitivně zpřetrhá svou vazbu k němu a přikloní se k Oगतovi. Jde o nenápadný, ale zásadní moment milostného trojúhelníku. Jednoduché zamlčení

v *Godzillovi* implikuje téma milostného vztahu, jež jinak zůstává v otevřené podobě neartikulováno. Jinak řečeno, kdykoliv se do popředí dostává osobní linka, je okamžitě vytlačena obecnější otázkou týkající se monstra. Podobně vyprávění pracuje i ve chvíli, kdy se Emiko vrací domů – a než stihne milenci říct, co se u Serizawy stalo, rozezní se poplach a přichází Godzilla. Osobní linka tak musí znovu ustoupit, protože ke slovu se dostávají armádní a vědecké diskuse, které se snaží s problémem vypořádat. Ostatně i v okamžiku, kdy chce Ogata požádat doktora o ruku jeho dcery, jeho vyslovení se znemožní hádkou o osud Godzilly. Jsme už za polovinou trvání projekce, ale osobní rovina se nerozvinula ani nad rámec elementárního načrtnutí vztahů, natož aby došlo k vývoji, protože jakýkoliv potenciální narativní pohyb vpřed je narušen Godzillou.

Snímek s romantickou linií nicméně ostantativně pracuje, když odpírá její vývoj či naplnění. Ano, na jedné straně tím znemožňuje emocionální a psychologické napojení se na zúčastněné postavy a přesouvá pozornost k institucionální rovině a k monstu. Zároveň ji ale na druhé straně pragmaticky využívá pro upoutání a vedení divácké pozornosti, protože dobová melodramata v rámci tzv. *gendai-geki* byla v japonské kinematografii dvacátých a třicátých let extrémně populární a divácky lákavá zůstávala i později.⁹ Když se tedy nepracuje s nijak výraznou psychologizací jako motivací pro emocionální se napojení na postavu, odkud může vycházet? Jednou z mých hypotéz je divácká znalost žánrových konvencí a schémat. Japonští diváci v polovině padesátých let s vysokou pravděpodobností znali nejen melodramatické *gendai-geki*, ale i americké filmy o monstrech. A filmaři uměli tuto znalost dobře využít.

Lze tvrdit, že romantický trojúhelník ženy uvězněné v nešťastném vztahu mezi mužem, kterého miluje, a mužem, se kterým má v důsledku společenských tlaků být, představoval relativně běžnou zápletku dobových melodramat. Stejně tak byla zavedeným námětem hrozba útoku monster, již mohli diváci znát nejen z mnoha japonských snímků typu *King Kong Appears in Edo* (1938), *Wasei Kingu Kongu* (1933) či *Gorira* (1926), ale rovněž z importovaných amerických monster filmů. U obou souborů konvencí lze předpokládat, že představovaly součást kulturních encyklopedií množství japonských filmových diváků padesátých let a mohly vytvářet možnost pro emocionální napojení se na jinak psychologicky strohý příběh. I proto zřejmě na plakátech není pouze monstrem, nýbrž i dvojice milenců, často ve vystrašeném, ale pevném objetí, se Serizawou stojícím opodál. Ostatně právě plakáty, potažmo celá propagace, jsou nástrojem komunikace mezi divákem a producentem – a v případě *Godzilly* tímto způsobem komunikovaly hned několik schémat, jež mohla upoutat pozornost případných návštěvníků a nacházejí využití i ve filmu.

Zmíněný Serizawa kupříkladu není osamocen pouze na propagačních materiálech, ale osamocen umírá i ve filmu. Když totiž dochází k finální konfrontaci

mezi armádou a ještěrem, Godzilla i vědec zahynou a vyprávění končí. Radost z vítězství nad monstrem je tak narušena významnou ztrátou jednoho z nejdůležitějších japonských vědců. Závěr je hořkosladký, protože země sice vítězí, ale za jakou cenu? Serizawa nejenže se musel obětovat, ale byl okolnostmi přiměn využit i své ničivé zařízení, o němž neměl nikdo vědět.

S jakým vzorcem osnovy tedy vyprávění *Godzilly* pracuje? (A) Zaútočí neznámé monstrum. (B) Trojice hrdinů ho chce na jedné straně vypátrat a porazit. (C) Vedlejší postava v silném vztahu k jedné z hlavních postav zná způsob, jak toho dosáhnout. (D) Souboje monstra a lidí se vracejí: po první manifestaci monstra dochází k nejdělsímu střetu mezi monstrem a lidmi (E) v akční scéně útoku na hlavní město. (F) Ve finální konfrontaci už lidé vyhrávají. Později uvidíme, jak se tato osnova proměňuje ve druhém díle, který ji explicitně variuje.

Osnovu přehledně shrnuji i v následující segmentaci (4.07), která představuje stručný přehled scén a sekvencí i postav, které se v nich objevují – Godzilla, (Y)amane, (O)gata, (E)miko a (S)erizawa. Zelenou barvou značím scény, v nichž je Godzilla přítomný, modrou pak pracovní rovinu vyprávění, která se Godzillovi věnuje, a červenou osobní vztahy mezi postavami. Můžeme vidět, že naprosto dominuje pracovní rovina týkající se monstra, jež stojí v popředí napříč celým vyprávěním. Přítomnost Godzilly je pak rozdělena do několika delších segmentů. Poprvé se objevuje implicitně, když se jeho podoba skrývá a úvodní titulky dávají na odiv jen hlasitý řev. Explicitně se objevuje krátce na ostrově Odo, následně u výletní lodi, ale do prvního plánu se dostává až ve druhé polovině, a to zaprvé při dlouhém dvoufázovém útoku na Tokio a zadruhé v závěrečné konfrontaci. Jak bylo řečeno, tyto pracovní scény dominují, když linie řešící monstrum a způsoby vypořádání se s ním zabírá celých padesát sedm minut filmu. Hned po ní jsou akční sekvence s Godzillou jako takovým, jež trvají něco přes půl hodiny. Oproti tomu náznaky osobní linie, motivované především transtextuálně skrze odkazování se na žánrová schémata, jsou rozprostřeny hlavně v první polovině osnovy a zabírají velmi málo času. Tvoří ovšem narativní tmel, jenž drží vyprávění pohromadě načrtáváním osobních pohnutek postav.

Z analýzy vyplynulo, že film spoléhá na jistou formu předběžné obeznámenosti publika se žánrem filmů o monstrech na jedné straně a s estetickými normami melodramatických *gendai-geki*, díky nimž je možné výrazně potlačit explicitní rozvíjení romantické linie. Ačkoli však neprochází prakticky žádným vývojem, stejně poskytne dostatek informací k tomu, aby bylo možné napojit se na osobní rozhodnutí postav. Co naopak nemůže stavět na předchozí zkušenosti diváků a co se otevřeně rozvíjí, je linie spojená s představováním, diskutováním a poznáváním Godzilly samotného, a tak vyprávění na explicitní rovině staví na pravidelném zapojování vojenských, vědeckých nebo politických porad.

Scéna/sekvence	Godzilla	Y	O	E	S	Trvání
Úvodní titulky	P	-	-	-	-	3:20
Lodní katastrofy	P	-	-	-	-	
Ogatův byt	-	-	P	P	-	1:00
Pobřežní stráž	P	-	P	-	-	
Přeživší	-	Z	P	-	-	
Novinový titulek	-	-	-	-	-	
Přeživší a novináři na Odo	Z	-	-	-	-	
Schůze	Z	P	-	-	-	
Vyplutí na Odo	-	P	P	P	P	1:15
Vyšetřování	Z	P	P	P	-	
Útok na Odo	P	P	P	P	-	2:18
Schůze	Z	P	P	P	-	
Novinový titulek	Z	-	-	-	-	
Cestující	Z	-	-	-	-	
Protiútok	Z	-	-	-	-	
Yamaneho dům	Z	P	P	P	-	
Výletní plavba	P	-	-	-	-	0:50
Schůze	Z	P	-	-	-	
Redakce	Z	Z	-	-	-	
Ogatův byt	Z	-	P	P	Z	0:40
Serizawův dům	Z	-	-	P	P	
Yamaneho dům	Z	P	P	P	Z	
Útok na Tokio	P	P	P	-	-	3:50
Novinový titulek	-	-	-	-	-	
Schůze	-	-	-	-	-	
Yamaneho dům	Z	P	P	P	-	
Útok na Tokio	P	P	P	P	-	15:20
Serizawův dům	Z	-	-	-	P	
Nemocnice	Z	-	P	P	Z	
Flashback	-	-	-	P	P	
Nemocnice	Z	-	P	P	Z	
Serizawův dům	Z	-	P	P	P	
Montáž následků	-	-	-	-	-	
Serizawův dům	Z	-	P	P	P	
Finální protiútok	P	P	P	P	P	11:32
Souhrn trvání	Osobní vztahy		Pracovní linka		Godzilla	
	2 min 0 s		57 min 25 s		36 min 50 s	

4.07 Godzilla (1954)

Snímek současně využívá vzorec, který označují za *pravidlo polovin* a který se stává důležitým konstrukčním principem dalších filmů. Vyprávění je v souladu s tímto principem rozděleno na dvě přibližně stejně dlouhé části, v rámci nichž se mění funkce lidí a monster. V první části jsou monstra především diskutováním motivem vyprávění, který určuje jednání lidských postav, jež monstra odhalují, popisují a vysvětlují. V té druhé se oproti tomu monstra stávají hlavními konateli, vystupují do popředí a explicitně dominují dění.

4.2 Godzilla se vrací

Jestliže *Godzilla* dodnes platí za nejčastěji analyzovaný a interpretovaný díl série, pak jeho bezprostřední pokračování bývá naopak tím systematicky nejopomíjenějším, či přímo odmítaným dílem. Nemyslím tím pouze divácká hodnocení na internetových databázích a fanouškovských fórech, ale i přístup některých kritiků či akademiků. David Kalat označuje pokračování za uspěchanou snahu studia Toho vytěžit úspěch prvního dílu,¹⁰ William Tsutsui za „vybledlý stín původního filmu“¹¹ a kritický je i Steve Ryfle, když mu ve své hodnotící monografii dává dvě hvězdičky z pěti.¹² Důvod tohoto odmítání asi nejotevřeněji formuluje zmíněný David Kalat, jenž se s neskrývanou kritičností vyjadřuje k výrazným posunům na ose mezi prvním a druhým dílem, přičemž pokračování z tohoto srovnání vychází jako nežádoucí odklon od funkční normy.¹³ *Godzilla se vrací* jako by porušoval pravidla (narativní, estetická i pravidla fikčního světa), která ustavil první film. Negativní floskule nám toho o díle moc neřeknou, ale mohou představovat dobrou odrazovou plochu k důkladnější analýze narativní (dis)kontinuity druhého filmu (nejen) oproti filmu prvnímu.

Představme si, že studio Toho položilo na stůl následující hypotetickou otázku: Jak vytěžit finanční úspěch prvního filmu, ale zároveň diváky znovu přilákat do kin? Ony zpětně odmítané variace se jeví být možnou odpovědí na ni. Bylo by ostatně naivní očekávat, že studio naváže prakticky totožným filmem. I proto ukážu snímek *Godzilla se vrací* ne jako mechanickou exploataci původní látky, nýbrž jako soustavnou snahu o ozvláštnění struktury prvního filmu, která některé z jeho rysů obměňuje a na jiné navazuje. Znovu se vyjeví, nakolik byl v dobové produkci důležitý vztah mezi kontinuitou a diskontinuitou. A tato snaha se studiu vyplatila, protože snímek se dokonce umístil v desítce nejvýdělečnějších domácích filmů roku 1955.¹⁴

Godzilla se vrací vstoupil do japonských kin poměrně rychle, a to necelý rok po prvním filmu – v dubnu 1955.¹⁵ Práce na něm přitom začaly tak brzy po premiéře *Godzilly*, že nebyl možný návrat původního tvůrčího týmu, protože většina z jeho tvůrců už byla smluvně zavázána k jiným filmům.¹⁶ Co to zname-

nalo? Obměny na pozicích režiséra, skladatele, kameramana a dílčích tvůrčích pracovníků. Režisér Ishiro Honda byl nahrazen jiným tvůrcem vědecko fantastických a kriminálních příběhů Motoyoshim Odou a Akira Ifukube skladatelem Masaruem Satoem. Trikové scény však i nadále režíroval Eiji Tsuburaya a za produkcí stál i tentokrát Tomoyuki Tanaka.¹⁷ Oda ovšem na rozdíl od Hondy dosud působil především jako režisér levnějších a kratších snímků, jež představovaly v určitém smyslu japonskou verzi filmů kategorie B v amerických dvojprogramech. Tyto méně důležité produkce sloužily studiím jako místo experimentů pro mladší filmaře, od kterých byla vyžadována extrémně rychlá práce.¹⁸ A právě urychlení prací bylo při natáčení potřeba. Jistý vztah mezi kontinuitou (Tanaka, Tsuburaya) a diskontinuitou (Sato, Oda) tak můžeme pozorovat už v rovině autorské.

Příběh filmu vypráví o dvou pilotech rybářské společnosti, Shoichim Tsukiokovi a Kojim Kobayashim, přičemž hned při úvodním přeletu jsme prostřednictvím vysílačky seznámeni i s Hidemi, Tsukiokovou partnerkou. Jelikož Kobayashiho letadlu selže motor, jsou přinuceni přistát na tajemném ostrově, kde jsou po rozdělání ohně svědky krátkého souboje Godzilly s jiným, dosud neznámým obřím ještěrem. Když po svém návratu svůj objev ohlásí, objevuje se nám již známý doktor Yamane, aby novým divákům a postavám rekapituloval události předchozího filmu. Jde přitom o druhého Godzillu, zatímco první opravdu zemřel, jak jsme v prvním filmu viděli. Nového ještěra, čtyřnohého Anguira, pak postavy objeví v knize o dinosaurech. Protože Japonsko už nemá ničivé zařízení ani profesora Serizawu, jsou hrdinové postaveni před úplně nový problém, jak monstra porazit. Hlavní taktikou je vyhybat se jakýmkoliv konfrontacím, takže když chce Godzilla zaútočit na Ósaku, armáda se jej snaží odlákat světlicemi. To však překazí skupina prchajících trestanců a ještěr na Ósaku opravdu zaútočí. Krátce poté se však objevuje i Anguirus, monstra spolu začnou znovu bojovat, Godzilla protivníka zabije a zmizí zpět v oceánu. Zatímco se organizuje obnova zničeného města, Tsukioka a Kobayashi jsou převeleni na ostrov Hokkaidó, kde se při firemním večírku dozvedí, že Godzilla potopil další z jejich lodí. Hrdinové se spojí s armádou, aby ještěra našli a zničili. Po dlouhém souboji přijdou s plánem odpálit raketami lavinu a Godzillu zasypat. To se jim podaří a nepřítel opravdu končí pod sněhem a ledem, leč Kobayashi při uskutečňování nebezpečného plánu zahyne.

Už z takto skoupého popisu osnovy je zřejmé, v čem tkví nejvýraznější odlišnosti od prvního filmu. Přibývá zde konfrontace dvou monster, ale také dochází k přemístění prvků už dříve využitých, když vyprávění začíná úplnou manifestací monster, nikoliv odkládanou. Zatímco totiž *Godzilla* pracoval s postupným dávkováním informací a pátráním po identitě monstra stupňoval napětí, *Godzilla se vrací* přináší ozvláštňení ve formě opačného přístupu: v úvodní třetině

nás informačně přesycuje, čímž iniciuje odlišné dlouhodobé otázky. V návaznosti na úvodní incident se za pomoci doktora Yamana rekapitulují události předchozího filmu a zasadí se do kontextu toho druhého. Nejde o původního Godzillu, nýbrž o nového, zatímco Anguirus je dalším důsledkem jaderných testů. Veškerá tato fakta jsou v osnově zařazena poměrně brzo a nenásledují žádné další výzkumy či postupné potvrzování, jako tomu bylo minule. Yamane dosvědčí, že neexistuje jiná dost silná zbraň, aby Godzillu porazila – a bez profesora Serizawy ani žádnou nedokázou vyrobit. Výchozí pozice je tedy dána: hrozba se sice identifikuje, ale zato je dvojnásobná a bez možnosti jasného řešení problému.

Kalatem, Tsutsuiem či Ryflem zmiňované odlišnosti od původního filmu tak lze chápat ne jako tvůrčí chybu, ale jako uvědomělou snahu obměnit již využitá narativní schémata a postupy. Proč by mělo studio dvakrát za sebou vyprávět tentýž příběh? *Godzilla se vrací* na jedné straně nabízí poměrně silnou kontinuitu v podobě vyprávění, které se celé podřizuje monstrem. Zapojují se válečné scény vyžívající miniatury měst, vojenské techniky a latexových kostýmů. Na druhé straně do narativní hry diskontinuálně vstupují ozvláštnění ve formě přítomnosti dvou monster či odlišné práce se žánrovými schématy. Znovu kombinuje vzorce melodramatické zápletky, ale také inspiraci americkými filmy o velkých monstrech. Jen s nimi pracuje poněkud odlišněji, než tomu bylo u jedničky.

Příkladem budiž právě melodrama. Pokud *Godzilla* stál na předběžné obeznamenosti publika se žánrovými schématy, *Godzilla se vrací* už velkou část melodramatického vývoje zapojuje do vlastního vyprávění. Nejde o milostný trojúhelník, ale o dvě souběžné romantické linie, protože každý z pilotů má svou partnerku. A zatímco Tsukiokova linie zůstává poměrně stabilní, ta Kobayashiho se ustaví teprve na začátku vyprávění, projde vývojem... a má tragický konec. I z toho důvodu druhý díl na rozdíl od prvního zapojuje rovněž scény, které sice brzdi pracovní vývoj, ale prohlubují divácký vztah k postavám. Těsně za polovinou filmu se kupříkladu odehraje slavnost, jež slouží pouze k tomu, aby iniciovala sérii samostatných přátelských dialogů mezi hrdiny a vedlejšími postavami, již následně přeruší útok monstra. Jinak řečeno, osobní linie se rozvíjejí, dokud je nepozastaví útok, po němž se k nim vyprávění zase navrácí. Objevuje se dokonce i scéna, která otevřeně působí jako nečekaná retardační vsuvka s úplně novými postavami a jiným žánrovým zakotvením, ale posléze nabývá dalekosáhlých důsledků. Jde o útěk skupiny vězňů těsně před prvním útokem Godzilly, jehož pozornost nakonec právě oni omylem přivábí od světél nad mořem zpět k Ósace.

Jestli *Godzilla* představoval žánrovou spolupráci s diváckou kulturní encyklopedií, tj. většina emocionálního napojení se na postavy byla motivována trans-textuálně předchozí zkušeností diváků s podobnými typy milostných příběhů, druhý díl divácké napojení buduje samostatně skrze Kobayashiho vztah. Zřejmě



i proto nebylo třeba milostné linie naznačovat na plakátech, jako tomu bylo v případě prvního dílu. Ostatně hlavní plakát pokračování stojí na dvou dvojicích: zaprvé dvojici monster uprostřed souboje, zadruhé dvojici mužů v podobných kostýmech (4.08). Do hry se tak dostává motiv, který v prvním filmu nenajdeme, motiv mužského přátelství a bratrství. I ten lze chápat jako formu variace mužských vztahů v prvním filmu, kde dominovala především mužská rivalita. Opozice. Co se týče rytmu a osnovy vyprávění, dochází k několika výraznějším posunům oproti prvnímu dílu. Čas věnovaný monstrům zůstává prakticky totožný, pohybující se okolo půl hodiny. Výrazný ústup určitého motivu lze naopak pozorovat ve scénách, v nichž lidé řeší otázky týkající se monster. Jejich zastoupení v trvání projekce totiž klesá z padesáti sedmi na devětatřicet minut. Třetí posun nastává v částech osnovy, které se přímo věnují osobním liniím vyprávění hrdinů – na jedenáct minut.

Narativní principy týkající se monster, hrdinů i bojů se tak sice kontinuálně rozvíjejí, leč výrazně se obměňuje jejich vnitřní organizace, což vede k značně rozdílnému rytmu obou filmů. Například nejdelší segment ve druhé polovině druhého snímku tvoří poměrně dlouhá retardační scéna oslavy a hned v závěsu útěk skupiny trestanců policii. Obě scény mohou působit jako – v kalatovské argumentaci – snaha natáhnout a vyplnit vyprávění. Prostě zdržovat. Ale ony fungují jinak, jako explicitní opozice prvního filmu, kde si divák musel intimní vztahy a emocionální vazby vyplňovat sám. *Godzilla se vrací* umožňuje daleko více přímý typ napojení se na postavy – zjednodušeně řečeno, pokud jsme s nimi déle a vidíme i intimní momenty, bude napětí spojené s jejich ohrožením intenzivnější. A to jak v případě hlavních postav, tak vězňů, s nimiž strávíme několik kontinuálních minut při útěku. Nehledě na to, že samotný útěk je narativně výsostně důležitý, protože přerušuje snahu odlákat monstra od města.

Druhý díl také jako by obsahoval větší vyrovnanost v poměrném zastoupení jednotlivých segmentů, protože ubylo pracovní linie vyšetřování. Neustálá setkávání a snaha odhalit příčiny útoku se nařadí osobními zápletkami i akčními sekvencemi. Žádná z linií tak není nijak výrazně potlačena nebo dominantní a vzniká daleko vyrovnanější narativní celek. S tím souvisí i proměna funkce monster a jejich rozmístění v osnově. Už není třeba tolik vyšetřování, jako když se Godzilla objevil poprvé, postupné představování a série kratších útoků. Obě monstra jsou uvedena přímo a rychle, přičemž akční sekvence se zhušťují do delších soubojů, především ve druhé polovině.

Godzilla se vrací jako by otevřeně navazoval na první film a používal velké množství totožných postupů a schémat, jen s nimi pracuje odlišně. Přeskupuje je, prodlužuje, zkracuje a snaží se odlišit, ale zároveň zůstává v klíčových ohledech podobný úspěšnému velkofilmu. Vzniká tak o poznání vyrovnanější – a možná pro některé nudnější – snímek.

První dvě analýzy odhalují, nakolik produktivní může být změna badatelské perspektivy při snaze o porozumění oběma filmům. Žádná pevná norma japonských filmů o monstrech či série s Godzillou totiž v roce 1955 neexistovala, a tudíž tvůrci nedělali žádné chyby v jejím zachování, nýbrž následovali konkrétní tvůrčí rozhodnutí. A právě umělecká snaha oba snímky v mnoha ohledech odlišit je patrná na mnoha úrovních. Studio se nebálo v důsledku okolností vyměnit pracovníky a vyzkoušet úplně nové se zkušenostmi s jiným typem filmů – a stejně posunulo prověřený model vyprávění prvního snímku. Oba díly představují vzájemně se doplňující i překrývající přístupy k řešení problému, jak filmy o monstrech vyprávět.

Kontinuitu můžeme najít v zapojování monster především ve druhé polovině i v důrazu na jejich souboje s armádou. Diskontinuální variace pak přicházejí ve vztahu ke zprostředkování informací, což je patrné už v tom, jak první film odhalení monstra odkládá a skrývá za vyšetřování, zatímco ten druhý představuje hned dvě monstra v plně podobě už v prvních minutách.

V následující části kapitoly se ve své analýze posunu na obecnější úroveň principů narativní výstavby a uspořádání fikčního světa. Budou mě zajímat způsoby vypravěčského inovování série prostřednictvím soustavného zapojování zdánlivě cizorodých žánrových, narativních i motivických vzorců. Se snímkem *King Kong vs. Godzilla*, který do vyprávění vnesl mnohem divočejší alternativní vzorce, totiž diskuse nad možnostmi narativní kontinuity a diskontinuity v sérii nabývá úplně nových rozměrů.

4.3 King Kong vs. Godzilla

Jestli se předchozí filmy držely převážně v linii systematické práce se vzorci filmů o monstrech a melodramat *gendai-geki*, od třetího dílu se začali tvůrci obracet i k jiným, neméně populárním žánrovým modelům, jako byl třeba dobrodružný film. Nelze ovšem říct, že by šlo o plošné přizpůsobení a třetí filmový Godzilla se stal čistě dobrodružným příběhem. Znovu jde totiž o adaptaci dílčí, skrze niž mohli tvůrci filmu *King Kong vs. Godzilla* populární žánr funkčně vytěžit, ale prakticky vzápětí jej zase odložit.

Ano, první polovina vyprávění už není jen filmem o monstrech, ale i variací hollywoodského dobrodružného příběhu o prozkoumávání exotické kultury a její konfrontaci se zástupci „moderního“ světa. Jako referenční body vzpomeňme *King Konga*, *Ztracený svět* (1925; 1960), *Unknown Island* (1948) či *Cestu do středu Země* (1959). Vyprávění má jeden jasný střednědobý cíl: hrdinové musí na vzdáleném ostrově Farou získat tajemné monstrum a přivést je do Japonska. Tento cíl vede epizodický narativ první třetiny osnovy a staví na konfrontaci



Japonců z města – kteří postrádají kompetence k dokončení úkolu – a původních obyvatel nehostinného prostředí. Samozřejmě nejvýraznější inspirací je *King Kong* a vyprávění pracuje se zvláštní podobou transtextuálně motivovaných vazeb mezi oběma filmy. Přesněji řečeno, *King Kong vs. Godzilla* otevřeně převypravuje množství zhuštěných motivů a scén z druhé poloviny *King Konga*: i „japonský“ veleop se setkává s nadzemkou, vylézá na budovu podobně jako na Empire State Building či unáší Osamovu sestru Fumiko „namísto“ Ann Darrowové.

Ale to není vše, protože paralelně s příběhem japonských hrdinů a obřích opičáka z ostrova Farou se rozvíjí dílčí narativ týkající se americké ponorky, která bojuje o přežití s probudivším se Godzillou. Jak je patrné už z hlavního japonského plakátu studia Toho – všechny důležité prvky jsou výrazně zastoupeny. Ať už monstra, tak i exotický ostrov a utíkající žena (4.09). Zde naopak filmaři těží spíše z konvencí válečných dramát než z dobrodružného filmu. Prolínají se tak dva značně rozličné žánrové rámce, které nabízejí několik střednědobých cílů (zajmout monstrum v prvním případě a přežít v tom druhém), načež obě linie vyústí do podoby *kaiju eiga*. Lze tedy tvrdit, že třetí díl je v mnoha ohledech vůči předchozím dvěma co do vyprávěcích postupů diskontinuální, protože zmnožuje linie vyprávění a podřizuje je odlišným žánrovým vzorcům. Naopak kontinuitu najdeme v exploataci populárního žánru – jen melodrama tentokrát střídá dobrodružný a válečný film.

Jak jsem už zmínil, takový přístup neprovází celou narativní osnovu snímku, jak by se mohlo na první pohled zdát. Rovina dobrodružného i válečného filmu je totiž z vyprávění vytlačena zhruba po třiceti minutách. Už jednoduše není funkčně potřeba, protože kompozičně ustavila existenci King Konga a připravila pole pro jeho konfrontaci s Godzillou. Ve třetině tedy otěže narativní dominance opětovně přebírá vzorec filmu o monstrech.

Ani to však není všechno, protože ve druhém dějovém plánu sledujeme bezohlednou korporaci, jejíž hlavní snahou je sice z monster profitovat, ale vytrácí se ve chvíli, kdy za ně má nést odpovědnost. Do vyprávění tato linie dodává další ozvláštňující rozměr, v němž se obměňuje homogenizovaná podoba institucionálních subsvětů předchozích filmů. Fikční svět předchozích dvou filmů totiž nabízel poměrně jednotvárnou podobu institucionálních subsvětů, kdy šlo o relativně anonymizovanou armádní a politickou reprezentaci. Ve třetím díle se nicméně formuje navíc tato satiricky vykreslená společnost, jež exploatací monster usiluje o vyšší zisky. I rovina společnosti zosobněně v arogantním panu Takovi sice posléze ustupuje do pozadí, ale – na rozdíl od dobrodružné linie – nikdy nemizí. Ba naopak, slouží vyprávění jako rytmizující prvek, který přináší i několik vtípů, protože nenapravitelný kapitalista po celý souboj fandí „svému“ Kongovi. Monstra už explicitně soutěží.

Shrnu-li to nejpodstatnější, dílčí zápletky těžící z jiných žánrů jsou nakonec podřízeny filmu o monstrech. Nemusí nutně zmizet, jako je tomu u linie dobrodružného filmu, ale stejně ustupují do pozadí, když se ke slovu dostávají souboje monster. *King Kong vs. Godzilla* tak zajišťuje žánrově i motivicky pestrrou podívanou napříč celou osnovou vyprávění a zároveň variuje osnovy předchozích dílů.

A osobní vztahy? Ve filmu jsou přítomny pouze na základní úrovni bez jakéhokoliv vývoje a fungují podobně jako schéma milostného trojúhelníku prvního dílu. Je představen hlavní hrdina Osamu a jeho sestra Fumiko s partnerem. Ti reprezentují jediné náznaky soukromých vazeb v celém filmu, které však fungují především kompozičně. Postavy ale nerozvíjejí soukromá narativní vlákna ani se psychologicky neprofilují jejich charaktery, spíše naopak. Klíčové jsou toliko jejich role pro celkové vyprávění: neustále sledují monstra, čímž motivují přesuny pozornosti. Ve druhém plánu pak film těží z jiného transtextuálního schématu divácké kulturní encyklopedie, a sice ze znalostí dobové popkultury. Dvě hlavní mužské role jsou obsazeny dvojicí Tadaa Takashimy a Yūa Fujikiho, tehdy velmi populárních japonských herců, kteří se v průběhu šedesátých let realizovali spíše v komediálních rolích. Pravidelně byli společně obsazováni do tzv. *salarymen* komedií¹⁹ jako *Cheers! Salarymen* (1962) či *Salarymen Gonzo and Sukeiju – Intersection of Love* (1962). Jejich obsazení tak přidávalo další – už čtvrtý – žánrový rozměr, který těžil z předběžné divácké obeznámenosti s jejich komediálními rolemi v raných šedesátých letech. Jde o variaci žánrového melodramatického schématu prvního filmu. Jestliže byl tedy v prvním filmu *Godzilla* osobní vývoj postav ostentativně přerušován monstrem a těžil pouze z divácké znalosti milostných dramát, zatímco ve druhém filmu *Godzilla se vrací* dostal jejich vývoj naopak prostor pro rozvíjení, pak třetí film *King Kong vs. Godzilla* oba tyto přístupy syntetizuje. Na jedné straně i tady plní mezilidské vztahy kompoziční funkce, když motivují přesuny postav do blízkosti monster, ale zároveň na druhé straně se i tady transtextuálně těží z divácké znalosti *salarymen* komedií i původního amerického *King Konga*.

A jak se tyto vlastnosti filmu projevují na konkrétnější úrovni uspořádání jeho osnovy? Část vyprávění, která se týká soukromých životů hrdinů, se objevuje minimálně a pouze v první polovině, kde slouží převážně jako zdroj kompoziční motivace. Zabírá tak jen čtyři minuty a čtyřicet vteřin z celého času trvání projekce, což je nejméně ze všech tří filmů. Na druhém místě je pracovní linie týkající se lidských postav. Ty jsou buď k sobě paralelní pro určitou skupinu postav – jako expedice na ostrov a americká ponorka –, nebo kolektivnější v řešení otázky monster. Řešení monster představuje již stabilní součást série a objevuje se v průběhu celé osnovy vyprávění. Tvoří ji přesuny lidských hrdinů, informační montáže novinových titulků a vojenské či politické porady. Fungují vlastně

jako série hledisek, skrze které se divák dostává k monstrům, a pravidelně shrnují či představují další dění. Naopak novým přístupem je vytěžování vzorců dobrodružného a válečného filmu, jež trvá takřka dvaadvacet minut. Pozice těchto pasáží v osnově nám prozrazuje mnohé o tom, jak *King Kong vs. Godzilla* adaptuje několik aspektů předchozích filmů, ale zároveň zapojuje zcela nové externí žánrové vlivy.

Film tak kontinuálně navazuje na předchozí dva v tom, že žánrové rámce asimiluje a pracuje s předběžnou obeznámeností publika, například již zmíněným obsazením dvojice mužských hvězd do rolí vycházejících z jejich populárních *salarymen* komedií. Tím se přibližuje jinému populárnímu žánru. Také rozvíjí samostatný transtextuálně motivovaný mikronarativ – válečný film v případě ponorky a dobrodružný na ostrově. V neposlední řadě převyprávuje dějové schéma hollywoodského *King Konga*. Právě první část filmu stojí na této mnohožánrové základně, z níž nakonec vyplynou atrakce spojované s *kaiju eiga*. Takový přístup na jedné straně šetří finanční prostředky – z dobových rozhovorů je patrné, že právě rozbíjení miniatur města je tou nejdražší částí produkce –, ale zároveň napne diváckou pozornost napříč celým filmem a potenciálně i k dalším pokračováním, protože jejich zkušenost s *kaiju eiga* ozvláštňuje pohlcením jiné žánrové tradice.

A novým monstrem, Kongem, se zároveň komplikuje i subsvět monster. Už to není tak, že by byla příšera jen jedna (*Godzilla*) nebo dvě ve zhruba polovině osnovy vyprávění (*Godzilla se vrací*), ale konflikt mezi Kongem a Godzillou je centrální pro celý narativ. Každý z nich má odlišné motivace, jiné vizuální i povahové charakteristiky. Ty stojí ve středu onoho konfliktu a subsvět monster je díky nim komplexnější, než byl v minulých filmech. Jejich střetávání začne dominovat druhé půlce filmu a trvá čtyřicet devět minut. Tedy lehce přes polovinu celého trvání osnovy, jednoznačně nejvíce ze všech tří filmů. Spolu s druhou rovinou atrakcí, dobrodružnou expedicí, tak Honda „baví“ své diváky po tři čtvrtiny svého vyprávění. *King Kong vs. Godzilla* je proto velmi komplexním estetickým systémem, který nejenže rozvíjí některé konstrukční principy předchozích dílů, ale jiné okázale variuje, čímž dělá podívanou ještě pestřejší.

4.4 *Mothra vs. Godzilla*

Čtvrtý film *Mothra vs. Godzilla* ještě více než předchozí ukazuje, nakolik je pro porozumění sérii důležité chápat ji především jako značně flexibilní fenomén oscilující mezi různými formami narativní kontinuity a diskontinuity. Tentokrát se vypráví o novinářích a tajemném vejci, které patří obrovské můře jménem Mothra.

Novinář Ichiro Sakai a fotografka Junko Nakanishi přicházejí dokumentovat následky tajfunu, když se setkávají s profesorem Miurou, který zkoumá na pobřeží vyplavené obrovské vejce. Krátce nato se objeví zástupce společnosti Happy Enterprises jménem Torahata, jenž vejce koupil od vesničanů. Už úvod tedy zakládá podmínky pro konflikt v lidském subsvětě postavený na střetu poznání a zisku. Na jedné straně stojí trojice hrdinů, která chce vejce prozkoumat a porozumět mu, zatímco na té druhé hamižná korporace, jež chce vyplavené vejce co nejvýhodněji zpeněžit. Krátce poté se objevují víly Shobijin, které prosí o návrat vejce na jejich domovský ostrov. Zatímco Torahata je odmítne, trojice hrdinů chce pomoci, zejména když jim víly vysvětlí rituální důležitost vejce. Jde totiž o Mothru, posvátného tvora z ostrova Infant, na němž byly testovány vodíkové pumy, a právě Mothra pomohla původním obyvatelům přežít. Těsně před polovinou filmu se v Japonsku objevuje také Godzilla a začíná svůj útok.

Zdá se přitom, že jeho hlavním cílem je zničit právě ono tajemné vejce. Postavy se vydávají na Mothřin domovský ostrov Infant, kde stráví necelých pět minut času projekce a kompozičně motivují budoucí vývoj vyprávění. Potřebují totiž, aby bylo vejce zachráněno, čímž sdílí záměry s Mothrou, již přesvědčí, aby lidem v boji s Godzillou pomohla. Jenže plán selhává, když v dramatickém souboji s Godzillou Mothra nečekaně umírá. Ještět dokonce zabíjí i úhlavní nepřátele hrdinů, kteří stáli za únosem víl. Jde o radikální podvrácení očekávání, jež navíc vede k tomu, že hrdinové musejí zcela přeuspořádat svoje cíle a ještět porazit jinak. To se stane za pomoci dvou larev Mothry vylíhnutých z tajemného vejce.

Na první pohled je zřejmé, že se objevuje jak několik navrátilivších se, tak několik nových příběhových prvků. Přítomnost dvou monster už je poměrně tradiční, ale jejich zobrazení je okázale odkládané. Ačkoliv je název filmu implikuje (podobně jako plakát, viz 4.10), nejprve se ustaví prostřednictvím dialogů a až posléze se objevují. Přesun soubojů mezi monstry do druhé poloviny osnovy je zde ještět o poznání výraznější, protože v první půlce k žádným nedojde. Ba co víc, i čtvrtý díl systematicky asimiluje jiné žánry a jiná narativní schémata. Tentokrát jde o zapouštění prvků spojených s pohádkovými příběhy a vzorcem vyšetřování záhady. Ačkoli však první polovina osnovy tradiční velká monstra prakticky neobsahuje, nestojí ani výhradně na vnitřním konfliktu mezi lidmi, nýbrž zařazuje i relativně neočekávané nadpřirozené víly, jež do fikčního světa vnášejí úplně jiný typ dynamiky. Jistě, sledujeme kladné vyšetřující novináře stojící v opozici k záporným podnikatelům, jenže motivací pro jejich vzájemné střetávání jsou ony víly Shobijin. Právě ony totiž drží pomyslný klíč k monstrům. Jakmile je přitom souboj dobra a zla vyřešen na úrovni lidských postav, přesouvá se výše... k monstrům.

Zastavme se na chvíli u pohlčení vzorců pohádky a vyšetřování záhady. *Mothra vs. Godzilla* totiž variuje i několik motivů předchozích tří filmů. Ichiro, Junko



i Miura – v návaznosti na první i třetí film – nejsou nikterak psychologizovanými figurami a jejich osobní vztahy ustupují do pozadí, ba přímo absentují. Ale novinářské vyšetřování zvládne být tak strhující, že to není potřeba. Kouzelné víly jsou také klíčovou součástí japonského folkloru, a to nejen v pohádkách. Nesou obecné označení nadpřirozených tvorů *yōsei* a objevují se dlouhodobě nejen v audiovizuální fikci a literatuře, ale i v ústní lidové slovesnosti.²⁰ Jejich přítomnost také může být logickým pokračováním samotných monster zvaných *kaiju*, protože japonský folklor nejčastěji operuje se dvěma typy nadpřirozených bytostí – mimo drobných *yōsei* jde právě o velká „monstra“ či demony *yōkai*, často přebírající zvířecí vlastnosti a podobu. Snímek zároveň těží z filmových příběhů o vyšetřování, které v průběhu šedesátých let nabývaly na popularitě s díly jako *Black Line* (1960) nebo *Rusty Knife* (1958).

V souvislosti s těmito transtextuálními informacemi se podíváme na jeden z hlavních plakátů k filmu *Mothra vs. Godzilla* (4.10). Mimo dominance monster v celé horní části se objevují dva úplně nové prvky reflektující výše zmíněná schémata. Ve spodní části plakátu na pravé straně jsou poměrně výrazným prvkem dvě identicky oblečené víly s ozdobnou pokrývkou hlavy a uprostřed pak skupina mužů v oblecích, z nichž jeden k sobě stahuje pozornost velmi expresivním gestem. Jde o vyobrazení, jež otevřeně odkazuje k propagaci filmů o mafii, zločincích a nekalých praktikách. I na plakátu tedy můžeme vidět, jak se alternativní žánrová schémata derou do popředí. Jak je tomu ale ve vyprávění? Jsou v popředí po celou dobu, anebo – jako v případě minulých dílů – mizí?

Jednoduše řečeno, nově asimilované žánrové prostředky jako pohádkové motivy se z vyprávění nevytrácí, jako tomu bylo ve filmu *King Kong vs. Godzilla*, ale proměňuje se jejich funkce a dynamika. Na předchozí film navazuje spíše samotné vyšetřování novinářů. Je totiž důležité hlavně v první polovině filmu, než se odhalí, že všechny záhady jsou navázány na monstra. Pak už není co dále odkrývat a je třeba vymýšlet řešení. Celý vzorec vyšetřování je ale klíčový pro porozumění ozvlášťujícím principům série, protože motivuje druhou část osnovy filmu a paralelně rozvíjí pohádkové motivy spojené s vílami.

Důležitá je totiž výše zmíněná poznámka víl o testování vodíkových pum na ostrově Infant, protože jejím prostřednictvím se snímek otevřeně vrací k tematické rovině prvních dvou filmů, avšak v odlišném kontextu. Monstra Godzilla i Anguirus ve svých filmech představovala negativní důsledek testování, bomby je probudily, a přinesly tak další formu ničení. Mothra na druhé straně reprezentuje jistou formu obnovy a pomoci, tematická vrstva subsvěta monster se tak proměňuje a diverzifikuje podobně jako sama osnova vyprávění čtvrtého filmu.

Pohádkové a folklorní motivy pak dostávají mnoho prostoru v polovině osnovy, když se hrdinové vydávají na ostrov Infant a než se uvolní místo k tradiční

konfrontaci monster. Stále tedy platí dělení osnovy do dvou polovin, kdy první řídí pohlcování žánrových schémat, ale druhou pak konfrontace monster.

Mothra vs. Godzilla nuancovaně upravuje postupy předchozích dělů. Znovu vyměňuje vypůjčený vzorec, tentokrát za novinářskou zápletku a pohádkové motivy, ale pracuje s ním velmi podobně. Zhruba v polovině snímku se nachází působivá scéna plná expresivních vizuálních motivů, výrazných barev, rapidního střihu, rozostření a hudebních čísel. Právě na rituálním představení na ostrově Infant lze nejlépe demonstrovat posun mezi jednotlivými filmy. Jestliže *Godzilla* nabídl rituální tanec snímaný relativně tradičně a *King Kong vs. Godzilla* jej snímal jako širokoúhlý a barevný, pak *Mothra vs. Godzilla* scénu rituálního tance sice obsahuje také, ale tentokrát i silně stylizovanou a v doprovodu populární písně popového dua v roli víl. Ve všech třech případech můžeme tvrdit, že filmy obsahují totožnou scénu, ale tonální, vizuální i zvukový posun mezi nimi je zásadní. Jakkoliv jde o podobný prvek, nachází se obklopený odlišným kontextem a je snímaný jiným způsobem. A to lze metaforicky zobecnit. Tvůrčí tým studia Toho počtvrté nabídl snímek, který se opatrně pohybuje na pomezí kontinuity a diskontinuity, aby přinesl to, co diváky naláká do kina, ale zároveň jejich zkušenost se sérií ozvláštnil.

4.5 Ghidorah, tříhlavé monstrum

Pátý díl – s názvem *Ghidorah, tříhlavé monstrum* – vstupoval do kin již jako sebevědomý zástupce úspěšné tradice, a to nejen díky ziskům předchozích filmů s *Godzillou*, ale i díky předešlé žánrové tvorbě tvůrčího týmu kolem Ishira Hondy pod studiem Toho. Jen v letech 1962 až 1964 Honda spolu s Tsuburayou režíroval mimo snímky o *Godzillovi* i čtyři jiné filmové science fiction, jmenovitě *Gorath* (1962), *Matango* (1963), *Atoragon – Flying Supersub* (1963) a *Dogora* (1964). Tento kontext je důležitý, protože díky němu můžeme lépe pochopit, proč nové monstrum v podobě tříhlavého draka Ghidoraha v pátém díle přichází z vesmíru. Právě science fiction je totiž v tomto filmu společně s narativními vzorci špiónážního thrilleru zdrojem již očekávatelné žánrové inovace, jak ostatně naznačuje i vizuálně přesycený plakát (4.11).

V prvních čtyřiceti minutách na monstra takřka nenarazíme, ačkoli se v televizní reportáži objeví *Mothra*, na několik vteřin se probudí *Rodan* (30. minuta) a mihne se *Godzilla* (39. minuta). Poslední dva jmenovaní se krátce setkají, avšak bez fyzické konfrontace (46. minuta), a *Ghidorah* je otevřeně pojmenován dokonce až v padesáté minutě filmu. Těsně za polovinou času projekce v 51. minutě proběhne první souboj *Godzilly* s *Rodanem* a přichází tříhlavý vesmírný drak coby hlavní antagonista. Nabíledni je proto otázka, jakými prostředky



učinili tvůrci oněch padesát minut divácky lákavých, ačkoliv na první pohled fungují pouze jako kompoziční motivace k následnému souboji monster.

I tentokrát tkví odpověď na tuto otázku ve vytěžování dosud vůči sérii cizorodých žánrových narativů, jejichž prostřednictvím se nástup monster upozaduje. V první řadě sledujeme pátrání detektiva Shindoa po princezně Salně. Japonská vláda se totiž bojí možného atentátu na následnici trůnu a Shindoa pověřil její ochranou. Jenže Shindo selže a žena během cesty do Japonska zmizí. Shindoova sestra Naoko mezitím narazí na tajemnou dívku, která nejspíše pochází z cizí planety a varuje obyvatele Země před útoky monster. Stejně jako u předchozích filmů ovšem platí, že osobní rovina vyprávění je významně potlačena ve prospěch aplikace vnějších žánrových schémat. Jestliže přitom v příběhu ztracené princezny snadno nalezneme transtextuální variaci hollywoodských *Prázdnin v Římě* (1953), nejzřetelnější je ambice tvůrců zkombinovat prvky svých výše zmíněných vědeckofantastických filmů s vlastní verzí bondovského thrilleru.

Ghidorah, tříhlavé monstrum obsahuje množství tropů a schémat, jež známe ze špionážních filmů, jako jsou tajní vrazi a jejich organizace, konspirace, státní převraty a přestřelky. Tento špionážní a kriminální rozměr přitom ozvláštňuje nejen sérii filmů o monstrech, ale i celkovou produkci studia Toho, které se do takových typů filmů prakticky nepouštělo. Kriminálky zůstávaly doménou spíše společností Toei a Daiei, případně byly dováženy ze Spojených států. Vývoj těchto žánrových schémat a jejich navázání na lidské postavy přitom rozvíjí model žánrové asimilace ze čtvrtého dílu o Godzillovi, protože je rozvíjený napříč celým filmem až do samotného konce. Znovu se ale v druhé půlce snímku mění dynamika, když špionážní žánrové schéma ustupuje monstrům, avšak jeho přítomnost vyprávění i nadále rytmitizuje, protože lidské postavy pouze nepřihlízejí, nýbrž paralelně rozvíjejí vlastní dějové linie.

V konstrukci osnovy vyprávění dochází k drobnému posunu, který posiluje rytmitizaci střídáním dvou – v předchozích filmech často oddělených – linií vyprávění. Ačkoliv se po zhruba padesáti minutách do popředí opět dostávají monstra, špionážní linie v souladu s výše řečeným z vyprávění nemizí. Naopak je systematicky rytmitizuje a rozvíjí vlastní mikronarativy lidských hrdinů. Poprvé se tak žánrově motivovaný příběh plnohodnotně rozvíjí až do úplného konce, namísto aby byl v polovině odložen poté, co splní své kompoziční funkce. Z lidských hrdinů se sice nestávají výrazněji psychologizované postavy, ale sledují vlastní cíle. Zde je ovšem důležité vysvětlit, jak se k těmto cílům dospěje. Dva pokusy o vraždu princezny, které realizují zlovolní mafiáni, jsou totiž vyřešeny nečekaným a nezáměrným zásahem příchozích monster. I poslední z nepřátel je nakonec zabit padajícím kamenem, který uvolní právě jedno z nich. Lidští hrdinové se na těchto akcích nijak výrazně nepodílejí, a tak sice zůstávají stále podřízeni vyprávění o Godzillovi, leč přesto udržují diváka v napětí až do samot-

ného závěru. To je důležitá proměna jejich rolí oproti Serizawovi a pilotům ve filmech *Godzilla* a *Godzilla se vrací* či přihlížejícím novinářům a zaměstnancům společnosti ve snímcích *King Kong vs. Godzilla* a *Mothra vs. Godzilla*. Série tak znovu dokazuje, nakolik flexibilní její poetika je.

4.6 Godzilla – Útok z neznáma

S ohledem na předchozí podkapitoly zřejmě nebude překvapivé, že i šestý snímek *Godzilla – Útok z neznáma* můžeme chápat jako logické rozvedení narativních principů předchozího dílu. Jestliže totiž pátý díl science fiction do svého vyprávění v omezené míře zapouštěl, šestý díl už motivy i komplexnější kompoziční principy vědeckofantastických příběhů rozvíjí v průběhu celé osnovy vyprávění, což demonstruje přítomnost skafandrů, planet a létajících talířů na hlavním plakátu (4.12). Šlo už o velmi populární žánr,²¹ a to i na poli *kaiju eiga*. Mimo samotné Hondovy filmy se totiž ke science fiction verzi *kaiju eiga* přidává i studio Daiei se snímkem *Gamera, the Giant Monster* (1965), na televizních obrazovkách se objevila adaptace populární mangy *Gigantor* (1963–1966) a připravován byl i seriál *Ultra Q* pod záštitou nově vzniknuvšího televizního studia Tsuburaya Productions. Vědeckofantastické příběhy tak vedle kriminálek, historických eposů, situačních *salarymen* komedií a projektů Akiry Kurosawy patřily mezi nejsledovanější žánry své doby.²² Nepřekvapí proto, že *Godzilla – Útok z neznáma* vypráví o dvou astronautech a jejich prvním kontaktu se zprvu přátelskými obyvateli Planety X, čímž rámuje – a i tentokrát motivuje – vyprávění o monstrech. Znovu tedy můžeme pozorovat oscilaci mezi kontinuitou (znovuvyužití žánru science fiction) a diskontinuitou (zvýznamnění jeho pozice v celé osnově).

Další odchylku od předchozích děl představují produkční souvislosti, protože v polovině šedesátých let už byly ustaveny distribuční kanály mezi studiem Toho a Spojenými státy, a množství japonských filmů se tak – často v upraveném sestřihu – vykupovalo pro americká kina či televizní vysílání.²³ Spolupráce se stupňovala a z původních distribučních kanálů se stávaly specifické formy koprodukce. Z tohoto důvodu v letech 1965 a 1966 do japonských kin vstupovaly i dvě koprodukce studia Toho a společnosti Henry G. Saperstein Enterprises: *Frankenstein Monsters – Sanda vs. Gaira* (1966) – a právě *Útok z neznáma*.

Kreativní tým šestého *Godzilly* byl sice složen pouze z japonských tvůrců (mimo producenta Sapersteina a jeho kolegu Reubena Bercovitcha),²⁴ ale poprvé se v jedné z důležitých rolí objevuje rovněž americký herec, a to Nick Adams v roli astronauta Glenna. Smluvní pozadí a konkrétní detaily castingových rozhodnutí nejsou dostupné, ale mohlo jít o další logický krok směrem k nově se otevírajícímu americkému trhu. Pragmatické obsazení amerického



herce do jedné z hlavních rolí mohlo film ztraktivnit i pro americké diváky. *Útok z neznáma* proto znovu ukazuje, jak se poetika série pružně a pragmaticky přizpůsobuje trhu.

Šestý díl tedy nabízí především vyrovnanou syntézu science fiction a filmu o monstrech, třebaže i tady můžeme pozorovat plynulé rozvíjení postupů, které už známe. Ačkoli je totiž populární rovina s mimozemšťany a objevování nových planet přítomná v celé osnově vyprávění, řídící je nakonec opět především v první polovině, zatímco v druhé dominuje konfrontace monster, byť stále v kontextu science fiction. Obě linie se vzájemně rytmizují a zapojují i osobní vývoj rodinných či partnerských vztahů. Sledujeme vztah astronauta Fujihho a jeho sestry Haruno, stejně jako milostnou linii Američana Glenna, který se zamiluje do japonské dívky, jež se však ukáže být z nepřátelské Planety X. Zjištění není jen melodramatickým katalyzátorem diváckého napojení se na postavy, ale také kompoziční motivací, protože právě díky tomuto vztahu hrdinové uniknou smrti. V neposlední řadě se ve filmu objevuje i důležitá figura Harunina přítele, vynálezce Tetsua, který je klíčem k poražení nepřátelských mimozemšťanů. I z takto stručné charakterizace je zřejmé, že *Godzilla – Útok z neznáma* zapojuje daleko více vědeckofantastických žánrových schémat než *Ghidorah, tříhlavé monstrum*. Tato schémata přitom nejsou jen vytěžena a opuštěna, jako tomu bylo ve třetím dílu, ani přítomna pouze jako extratextuální rámec pro napojení se na postavy v prvním dílu, ale představují postupně se rozvíjející součást osnovy. Kontinuální rozrůstání důležitosti asimilované žánrové roviny můžeme sledovat už od čtvrtého dílu, který sice vyšetřování záhady opustil v polovině trvání projekce, ale folklorně pohádkové motivy zůstaly až do úplného konce. V pátém díle špionážní thriller také přešel do závěru, byť jako paralelní s dominujícím vyprávěním o monstrech – a nakonec v šestém filmu jako by vnější žánrová linie byla vyrovnaným partnerem té o monstrech. Ačkoli se tedy série o Godzillovi ve způsobech využívání přisvojených žánrových modelů ve vyprávění neustále proměňuje, nejde o diskontinuální zpřetrhání předešlých narativních principů a ustavení nových pravidel, jako spíše o kontinuální restrukturalizaci a variování využitých schémat.

Můžeme-li pozorovat zjevný odklon od cest nastolených předchozími filmy, je to absence široké škály perspektiv, jednání a setkání, skrze něž jsme jako diváci dříve celý konflikt sledovali. Práce se žánrem je totiž daleko sevřenější, když vědeckofantastický příběh ovládá osnovu a veškerá jednání jsou vždy úzce spojena s hrozbou z vesmíru. Zachován naopak zůstává princip polovin, takže i tentokrát monstra v první polovině ustupují do pozadí a výrazně se objevují teprve ke čtyřicáté minutě. První jejich velký souboj vidíme až po padesáti minutách a jeho vyvrcholení přichází dokonce po hodině a čtvrt. Do té doby jasně dominuje lidská žánrová linka. *Útok z neznáma* tak opravdu primárně funguje jako

science fiction film, který nestřídá žánry, ale naopak jeden kontinuálně rozvíjí v průběhu celého svého vyprávění, přičemž i osobní motivy zapouští do vývoje vědeckofantastického příběhu. Sledujeme dvě paralelní dvojice – Haruno s Tetsuem a Glenna s mimozemskou dívkou –, z nichž obě drží klíčové informace či nástroje k rozřešení žánrového vyprávění. Glennova linka je zhuštěnou variací narativního schématu *Romea a Julie*, které vrcholí obětováním se mimozemšťanky pro cíle lidských hrdinů. Tetsuův příběh pak funguje především kompozičně, když se od počátku filmu zmiňuje jeho nový vynález, o který má zájem tajemná investorka. Původně romantická večere se proměňuje nejen v obchodní jednání, ale především motivuje způsob, jakým mimozemští Xiliané ovládnou pozemská monstra Rodana a Godzillu, aby začala pustošit Zemi. A právě Tetsuův vynález je nakonec nástrojem pro finální zničení signálu, kterým jsou monstra ovládána. Najednou už není zřejmé, jestli dominuje příběh o monstrech, science fiction vyprávění či melodramatická dějová linie, protože se všechny sofistikovaně propojují a spolupracují.

V šestém filmu je nicméně patrné ještě jedno zásadní ozvláštňování, s nímž filmaři pracovali, a sice variace prostředí. Všechny předchozí filmy přicházely s ozvláštňováními na úrovni nových monster. V prvním filmu byl Godzilla, ve druhém Godzilla a Anguirus, ve třetím Godzilla a King Kong, ve čtvrtém Godzilla a Mothra, v pátém dokonce Godzilla, Mothra, Rodan a Ghidorah. Ale co šestý film, když v něm žádné nové monstrum nenajdeme a bitva mezi Godzillou, Rodanem a Ghidorahem proběhla již v předchozím filmu? Inovativní obměnu na úrovni vyprávěného příběhu tentokrát můžeme vidět překvapivě v zasazení ústředního střetu do odlišného a lákavého prostředí – na Planetu X. Mimozemská základna, u níž bitvy probíhají, tak ozvláštňuje naši zkušenost se sérií zásadním prostoro-rovým rozšířením fikčního světa. Nečekaná mnohoúrovňovost posunů v *Útoku z neznáma* proto ještě výmluvněji než předchozí filmy zviditelňuje celkovou flexibilitu filmů s Godzillou, jejich schopnost vstřebávat žánry a variovat již ustavené vzorce samotných vyprávění i jimi vyprávěných příběhů.

Poznámky ke kapitole:

- 1) První a šestý se u nás objevily v kinech, první, třetí a šestý pak na DVD.
- 2) Srov. CABE, Isaac. 4 Reasons Why All the Marvel Movies Are the Same. In: *Cracked* [online]. 7.5.2014 [cit. 2022-02-03]. Dostupné z: <https://www.cracked.com/quick-fixes/4-reasons-why-all-marvel-movies-are-same/>; GLASBY, Matt. Is it just me, or are all Marvel Cinematic Universe movies the same? In: *GamesRadar+*: *Total Film* [online]. 13.2.2017 [cit. 2022-02-03]. Dostupné z: <https://www.gamesradar.com/is-it-just-me-or-are-all-marvel-cinematic-universe-movies-the-same/>.
- 3) Do jisté míry se v této kapitole inspiřuji snahou Noëla Carrola podchytit vyprávění hororů (CARROLL, Noel. *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. Routledge, 1990) a s jistou rezervou navazují i na proppovsky laděnou klasifikaci samurajských narativů u Davida Dessera (DESSER, David. Toward a structural analysis of the postwar samurai film. *Quarterly Review of Film Studies*. 1983, roč. 8, č. 1, s. 25–41. Dostupné z: doi: 10.1080/10509208309361143). Proppova *Morfologie pohádky* nebyla tak silným základem pro mou analýzu, jako tomu bylo u té Desserovy, která na ni explicitně odkazuje. Sdílím s ní ale jistou formu typologicko-strukturálního přístupu, a tak ačkoli nebudu Proppův výzkum explicitně citovat, stál u východisek mého uvažování o Godzillovi. Srov. PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H & H, 2008. Současně jsem si ale vědom i úskalí proppovských aplikací, na něž upozorňuje např. text BORDWELL, David. ApPropriations and ImProprieties: Problems in the Morphology of Film Narrative. *Cinema Journal*. 1988, roč. 27, č. 3, s. 5–20.
- 4) GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008, s. 106.
- 5) KALAT, David. *A Critical History and Filmography of Toho's Godzilla Series* [online]. 2nd. Jefferson: McFarland & Company, 2010, s. 18 [cit. 2022-01-18].
- 6) RICHIE, Donald. *Japanese Cinema: An Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 1990, s. 45.
- 7) Divák tedy ví více než postavy. V pojmu rozsah vědění vycházím z Bordwellovy naratologické knihy BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985, s. 57–58.
- 8) Subsvět chápu jako „oblast fikčního světa, již sdílejí nebo by mohly sdílet nejméně dvě různé postavy, [...] jde o jistý soubor vědění, pravidel či hodnot“. Srov. KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015, s. 40–45.
- 9) Srov. RICHIE, Donald. *A Hundred Years of Japanese Film*. 2. vyd. Tokyo: Kodansha International, 2005, s. 46–64.
- 10) KALAT, David. *A Critical History and Filmography of Toho's Godzilla Series* [online]. 2nd Edition. Jefferson: McFarland & Company, 2010, s. 151–152 [cit. 2022-01-18].
- 11) TSUTSUI, William. *Godzilla on my Mind: Fifty Years of the King of Monsters*. New York: St. Martin's Press, 2004, s. 46. Přel. DK.
- 12) RYFLE, Steve. *Japan's Favorite Mon-Star: The Unauthorized Biography of „The Big G“*. Toronto, Ontario: ECW Press, 1998, s. 61.
- 13) KALAT, David. *A Critical History and Filmography of Toho's Godzilla Series* [online]. 2nd Edition. Jefferson: McFarland & Company, 2010, s. 151–155 [cit. 2022-01-18].
- 14) GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008, s. 110.
- 15) Tamtéž.

- 16) MILNER, David a Yoshihiko SHIBATA. Ishiro Honda Interview. In: *Kaiju Conversations: Interviews with Individuals Who Have Taken Part in the Production of Japanese Kaiju Eiga, or Monster Movies* [online]. 1992 [cit. 2022-02-03]. Dostupné z: <http://www.davmil.org/www.kaijuconversations.com/honda.htm>.
- 17) GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008, s. 110.
- 18) Tamtéž, s. xi.
- 19) *Salaryman* představuje japonské označení pro loajálního korporátního zaměstnance, který ochotně pracuje přesčas a do práce zpravidla dojíždí dlouhé hodiny. Jde o častý archetyp využívaný v dramatech i komediích. Srov. DASGUPTA, Romit. *Re-reading the Salaryman in Japan: Crafting Masculinities*. Routledge, 2013.
- 20) Mezi nejznámější patří například domovní přízraky *zashiki-warashi*, jejichž nejbližším slovanským ekvivalentem mohou být rarásci. Případně skřítci *hijimuna* z prefektury Okinawa.
- 21) Výše jsem už zmínil, že kreativní tým v čele s Hondou a Tsuburayou natočil několikero úspěšných sci-fi v letech 1962 až 1964 a ve stejný rok s *Útokem z neznáma* do kin vstoupilo další z nich – *Frankenstein vs. Baragon* (1965).
- 22) Srov. GALBRAITH IV, Stuart. *The Toho Studios Story: A History and Complete Filmography*. Lanham: The Scarecrow Press, 2008.
- 23) Srov. tamtéž.
- 24) Tamtéž, s. 225.

