ANALÝZA SPECIÁLNÍCH EFEKTŮ VE FILMECH KING KONG 1933, 1976, 2005

Michal Orsava

Bakalářská práce
2014

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ústav animace a audiovize
akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Michal Orsava**
Osobní číslo:	**K11116**
Studijní program:	**B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor:	**Audiovizuální tvorba – Střihová skladba**
Forma studia:	**prezenční**
Téma práce:	**1. Teoretická část:** **Analýza vývoje užití vizuálních efektů ve filmech.** **2. Praktická část:** **Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimální délka 10 minut, střihová skladba**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:
Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.
Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.
Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část:
Výstupní dílo:
- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem
- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v

křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)
- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:	**viz. Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh:	**viz. Zásady pro vypracování**
Forma zpracování bakalářské práce:	**tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Film art: an introduction. 9th ed. New York, c2010, xx, 519 p. ISBN 00-733-8616-2.
BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Dějiny filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s.
MONACO, James a Kristin THOMPSON. How to read a film: movies, media, and beyond : art, technology, language, history, theory. 4th ed., completely rev. and expanded. New York: Oxford University Press, 2009, 729 p. ISBN 9780195321050-.
DRATE, Spencer a Ju?tka SALAVETZ. VFX artistry: a visual tour of how the studios create their magic. Boston: Focal Press, c2010, xxvii, 164 p. ISBN 02-408-1162-3.

Vedoucí bakalářské práce:	**MgA. Libor Nemeškal** Ústav animace a audiovize
Datum zadání bakalářské práce:	**2. prosince 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce:	**14. května 2014**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2013

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

L.S.

UNIVERZITA TOMÁŠE BATI VE ZLÍNĚ
Fakulta multimediálních komunikací

MgA. Pavel Hruda
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby [1)];
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 [2)];
- podle § 60 [3)] odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 [3)] odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 14.5.2014

Michal Orsava
Jméno, příjmení, podpis

---

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Tato práce se zabývá analýzou užitých speciálních efektů ve filmech King Kong z roku 1933, 1976, 2005. Při rozboru jednotlivých scén porovnávám použité trikové technologie a zkoumám jejich přínos k dramatické výstavbě filmu.

Klíčová slova:

Speciální efekty, dramatická výstavba, komparativní analýza, King Kong, vizuální efekty, optické efekty, 1933, 1976, 2005

ABSTRACT

This work concerns itself with the examination of the special effects used in the King Kong films made in 1933, 1976, and 2005. The analysis compares the special effects technology used in the individual films and explores their contributions to dramatic effect on viewer.

Keywords:

Special effects, dramatic effect, comparative analysis, King Kong, visual effects, optical effects, 1933, 1976, 2005

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a její elektronická verze nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Chtěl bych zejména poděkovat Martině Jankové za to, že mi s velkou ochotou pomohla v průběhu psaní bakalářské práce. Zároveň chci poděkovat Liboru Nemeškalovi za cenné rady a pomoc při nasměrování mé bakalářské práce.

OBSAH

ÚVOD **10**

1 POPIS FILMŮ **11**

1.1 NÁMĚT 11

1.1.1 Ostrov lebky 11
1.1.2 Příběh 12

1.2 KING KONG 1933 13

1.2.1 Speciální efekty 14
1.2.2 Postava King Konga 15
1.2.3 Stop-animace 16
1.2.4 Prostředí 18

1.3 KING KONG 1976 20

1.3.1 Speciální efekty 21
1.3.2 Postava King Konga 22
1.3.3 Prostředí 25
1.3.4 Závěr 26

1.4 KING KONG 2005 27

1.4.1 Speciální efekty 28
1.4.2 Postava King Konga 29
1.4.3 Prostředí 31
1.4.4 Závěr 32

2 ANALÝZA **34**

2.1 SETKÁNÍ S KONGEM 34

2.1.1 Vedení k oltáři 34
2.1.2 Oltář 37
2.1.3 Setkání s Kongem 38
2.1.4 Triková kamera 40

2.2 PŘÍRODNÍ MOST 42

2.2.1 Kamera 42
2.2.2 Trikové záběry 43
2.2.3 Interakce s prostředím 45
2.2.4 Mimika 46

2.3 BOJ S T-REXEM 47

2.3.1 Pohyby 47
2.3.2 Interakce s prostředím 48
2.3.3 Kamera 49

2.4 ÚTĚK V NEW YORKU 51

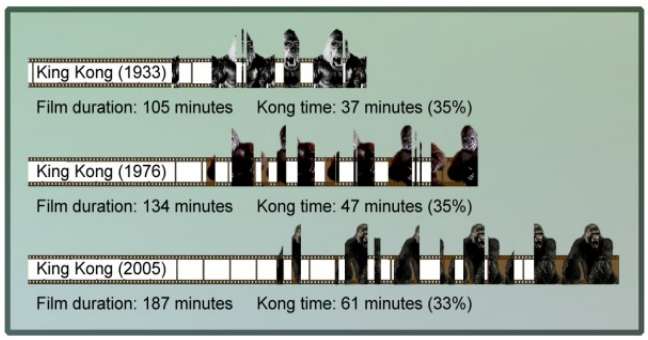
2.4.1 Triková Kamera 51
2.4.2 Smrtící chůze 56
2.4.3 Vystupování Konga 56

2.5 SMRT KING KONGA 57

2.5.1 Lezení....58
2.5.2 Střecha....60
2.5.3 Souboj....61
2.5.4 Smrt Konga....67
ZÁVĚR....70
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY....71
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK....73
SEZNAM OBRÁZKŮ....74
SEZNAM TABULEK....78
SEZNAM PŘÍLOH....79

ÚVOD

Ve své studii se budu zabývat třemi filmy o legendárním monstru King Kong. Počátečním bodem analýzy bude originální film z roku 1933 King Kong amerického režiséra Merian C. Cooper a Ernesta B. Schoedsacka. Prvním porovnávacím filmem bude stejnojmenný remake z roku 1976 v režii Johna Guillermina. Analýza bude dovršena rokem 2005, kdy vznikl nejnovější remake filmu King Kong od slavného režiséra Petera Jacksona. Rozbor bude především zaměřen na užité speciální a vizuální efekty v těchto filmech a jak ovlivňují dramaturgii díla. Pro svou práci jsem vybral metodu komparativní analýzy, pomocí které budu v této práci srovnávat filmy ze třech dob velkého časového rozpětí. Výhodou této metody je, že jsem schopen s největší přesností ukázat markantní rozdíly v realizaci a vzhledu speciálních efektů v jednotlivých filmech. Pro svou analýzu jsem si tuto trojici filmů vybral proto, že je v nich dobře čitelný rozvoj užití speciálních efektů a jimi ovlivněná dramaturgická výstavba jednotlivých scén. První King kong z roku 1933 byl, stejně jako poslední remake z roku 2005, nadčasový a pro vývoj vizuálních efektů stěžejní kvůli použití nových postupů a technologií. Z těchto důvodů jsou vhodným základem pro mou analýzu. Postupně budu rozebírat způsoby, jakými byli tvořeny jednotlivé scény ve všech verzích. Cílem mé práce je dokázat jak speciální efekty doby mohou ovlivnit dramatickou výstavbu a vyznění konkrétních scén či celého díla. Zároveň chci rozebrat odlišnosti vývoje děje od původního snímku v pozdějších reamacích zapříčeněné vývojem speciálních efektů dané doby.



Obr. 1. Znázornění míst filmu, kde se objevuje King Kong

Tab. 1. Porovnání stopáže, rozpočtu a tržeb u jednotlivých filmů

Filmy	***King Kong 1933***	***King Kong 1976***	***King Kong 2005***
Stopáž	105 minut	134 minut	187/205 minut
Rozpočet	675 000	23 000 000	207 000 000
Tržby	1700 000	99 614 000	550 500 000

1 POPIS FILMŮ

1.1 Námět

Za námětem příběhu King Konga stojí Merian C. Cooper. Ten byl již od malička fascinován gorilami a příběhy z výprav Paula du Chailla do Afriky. V roce 1929 Cooper studoval Africký kmen paviánů během natáčení svého filmu The Four Feathers. Inspirací pro Coopera byly hlavně zážitky jeho kamaráda Williama Douglase Burdena, který byl správce Amerického muzea národní historie. Ten se v roce 1926 vydal na expedici do Indonesie, aby se pokusil natočit a chytit „Komodského draka“, o kterém si myslel, že je nejbližším žijícím tvorem podobnému dinosaurům[1]. Burden se vrátil zpět s dvěma živými vzorky z Komoda a držel je v zajetí v Bronxké Zoo. Tito „draci“ brzy na to v zajetí zemřeli. Merian Cooper ihned dostal nápad a měl v plánu tuto událost zfilmovat, avšak s obří gorilou.[2]

Za úmrtí dvou „komodských draků“ Burden viní moderní společnost. Podle Gregga Mitmana, profesora vědy, byl právě toto důvod proč Cooper vybral Empire State Building a moderní letadla k zabití King Konga. Byli to vhodné symboly civilizace a století strojů, o kterém se všichni domnívali, že ničí přírodu. [3] Poté, co si Cooper přečetl Burdenovu knihu Dragon Lizards of Komodo, kde Burden nazýval jednoho z živočichů “King of Komodo”, přišel Cooper s názvem King Kong. Dále byl také rozhodnutý pro to, že chce ve filmu znázornit reálný boj jeho King Konga se skutečným „Komodo drakem“ na „Komodo ostrově“

1.1.1 Ostrov lebky

Cooper posedlý myšlenkou „Komodo ostrova“ přišel s nápadem Ostrova lebky, který v příběhu umístil někde u pobřeží Sumatry v Indonésii. Uprostřed ostrova je příznačná skálovitá hora ve tvaru lebky, proto tedy Ostrov lebky neboli v originále „Skull island”. Na první pohled vypadá ostrov jako opuštěný, ale při bližším zkoumání se setkáme s domorodým pověrčivým kmenem, prehistorickými tvory a později i s obří gorilou, na ostrově zvanou jako “Kong”. Předkové domorodců, stavitelé Velké zdi, nejsou v příběhu nikde popsáni, ačkoli poloha nasvědčuje tomu, že jsou to Severoasiaté. Ostrov se nachází v

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
3 Univerzity of Wisconsin-Madison: news. WOLFF. [online]. 2005, 16. prosince [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.news.wisc.edu/11963

centru intezivní magnetické anomálie a velkých mořských bouří, proto nebyl ostrov dosud objeven průzkumníky. Ve filmu Son of Kong (1933) a také v knížce The World of Kong je vysvětleno, že je ostrov geologicky nestabilní kvůli silnému zemětřesení a že se celý ostrov pomalu potápí do vody.[1] Roku 1933 byl ostrov na pokraji zhroucení a patnáct let poté byl ostrov potopen úplně. Před 3000 lety se vyspělá civilizace ze Severní Asie usídlila na Ostrově lebky a dovezla sebou ochočená zvířata včetně předků Konga. Tato civilizace nakonec vyhynula a zanechala za s sebou na ostrově gigantické ruiny, jako obrovská zeď, a malou skupinu primitivních domorodců. V prehistorii byl Ostrov lebky útočištěm pro mnoho prehistorických stvoření. V průběhu času se čím dál více živočišných druhů přesouvalo na ostrov. Jak se ostrov pomalu sesouval do vody, živočichové se museli nově adaptovat, což vyústilo v ekosystém plný obřích hrůzostrašných stvoření. Jméno „Ostrov lebky“ (Skull island) nikdy v žádném filmu nepadne, v originálním filmu je nazýván „Skull Mountain, v remaku „Beach of the skull“ neboli Pláž lebky a v pokračování The Song of Kong jako „Kong's island“.

1.1.2 Příběh

Známý filmař Carl Denham chce natočit dobrodružný film na motivy pohádky „Kráska a zvíře“. Na poslední chvíli najde nezaměstnanou herečku v nouzi jménem Ann Darrowová. Společně s ní a dalšími odplouvá Denham na lodi Venture na moře, unikající tak před svými dluhy. Má však plán objevit dávný ostrov v tichomoří, kde chce také natočit svůj film. Výpravě se podaří ostrov najít a nalezají také domorodý kmen žijící ve vesnici chráněnou gigantickou zdí. Domorodý kmen má zájem o Ann a chce ji odkoupit. Když jejich nabídku Denham odmítne, kmen se rozhodne v noci Ann unést z lodi. Ann je poté spoutána a odevzdaná jako oběť mystickému stvoření King Kongovi. Ten Ann odnáší do džungle a výprava se ji následně snaží najít. Během putování na ostrově výprava narazí na mnohá dávná stvoření a také na Konga. Kong se mezitím do Ann zamiluje a nehodlá se jí vzdát. Výprava nakonec Konga uspí a odveze do New Yorku, kde je předveden světu jako „Osmý div světa“. Při vystoupení uprchne a snaží se Ann opět najít. Opět ji unáší a spolu s ní vylézá na Empire State Building. Tam je ovšem napaden bojovými letouny a následně zabit. Příběh Krásky a zvířete se nám uzavírá v momentě, kdy Dunham prohlásí „letadla nezabily zvíře, to kráska“ kterou je myšlena Ann Darrowová.

---

1 *Weta Workshop presents The world of Kong: a natural history of Skull Island*. New York: Pocket Books, 2005, 221 p., [1] folded leaf of plate. ISBN 14-165-0519-9.

První verze King Konga byla do kin uvedena roku 1933, což bylo pro tento druh filmu skvělé načasování. Příběh je zakořeněn v příslibu neobjevených území a stále ukrytých tajemství. Roku 1933 se tyto představy o vysněných územích začaly pomalu vytrácet. Stále ještě byla na mapách neobjevená místa, ale i ta začala být odhalena technologiemi, které dělaly svět stále menším a připravovaly jej o svá tajemství. Fantazie o dalekých tropických zemích byli nahrazeny filmovými obrázky z cestopisných týdeníků a dokumentů. Film o King Kongovi mohl tyto fantastické představy udržet naživu, ale jen na krátkou dobu.

1.2 King Kong 1933

King Kong je americký fantazy dobrodružný film pod vedením režiséra a producenta Merin C. Coopera a Ernesta B Schoedsacka. Hrají v něm hvězdy jako Fay Wray, Bruce Cabot a Rober Armstron. Premiéra byla v březnu roku 1933. Film dnes patří do zlatého fondu světové kinematografie. Byl to jeden z nejvíce inovativních a nejvlivnějších filmů všech dob.[1]

Na zlomu 20. století bratři Lumiérové posílali dokumentaristy do míst, které západní svět nikdy neviděl. Lidé, kteří se nemohli dostat do těchto vzdálených zemí byli zaujati novými objevy a dokumentárními filmy ze vzdálených světů. Roku 1913 se začali ve Spojených státech objevovat filmy situované v džunglích. Vznikaly filmy jako Beasts in the Jungle, které kombinovaly záběry herců se lvy, tygry a dalšími zvířaty. Tyto filmy si vysloužily úspěch a položily základ pro vznik daších podobných filmů, několik z nich o "opičím muži" a gorilách. V roce 1918 Elmo Lincoln hrál ve filmu Tarzan of the Apes, a roku 1925 byl snímek Ztracený svět zlomovým momentem v historii kinematografie pro použití speciálních efektů Willisem O'Brianem a dalšími, kteří později pracovali také na King Kongovi.

Willis Harold O'Brien (1886-1962)

Ve své době byl O'Brien americký odborník a pionýr speciálních efektů, který byl podle ASIFA-Hollywood „zodpovědný za nejlepší filmové úspěchy v historii".[2] Byl považovaný za zakladetele 3D animace. Jeho nejslavnějším dílem byla právě postava King Konga. Dále to byl inovátorský film Ztracený svět (The Lost World, 1925), později pak Velký Joe

1 The Action Elite: King Kong 1933 vs King Kong 1976 vs King Kong 2005. FRIEL, Eoin. [online]. 2013, 4. Ledna [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://theactionelite.com/2013/01/king-kong-1933-vs-king-kong-1976-vs-king-kong-2005/

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

(Mighty Joe Young, 1949), za kterého vyhrál roku 1950 Oscara za vizuální efekty. Za pomocí miniatur 60cm vysokých a jejich přemísťováním vytvořil jedny z nejhrůzostrašnějších monster, která kdy na plátně byla.[1]

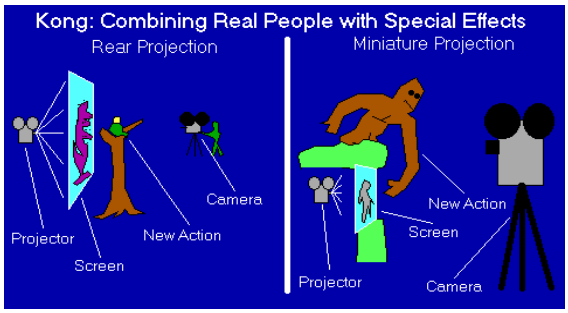
1.2.1 Speciální efekty

Ve chvíli, kdy je zrealizování modelu nebo zvláštní události příliš nákladné, nebezpečné nebo nemožné natočit, přichází na řadu speciální efekty. Termín "speciální efekty" byl poprvé použit v titulcích filmu What Price Glory? z roku 1926, avšak speciální efekty zde byli od počátku. [2] George Melies zdokonalil a zpopularizoval trikovou kameru. Přišel na metodu stop-animace, která sloužila jako vzor pro King Konga, a poprvé ji použil v roce 1899 ve filmu Cinderella. Během 20. a 30. let měla technika speciálních efektů za sebou již dlouhý vývoj. Mezi běžně používané techniky v průmyslu speciálních efektů patřily např. zadní projekce, dokreslovačky, dvojexpozice a miniatury. Díky vzniku žánru horroru se také zdokonalily tehdejší make-upy a masky herců do realističtější podoby. V polovině 20. let německý filmař Eugene Schüfftan vynalezl metodu používající zrcadel ke spojení obrazu modelů a miniatur s objekty životní velikosti jako dekorace či herci. Film Fritze Langa Metropolis byl jeden z prvních filmů, který byl inovátorský v použití Schufftanova procesu, miniatur, dokreslovaček a koplexního skládání obrazu.[3] V kameře dokreslovačky splívají s vybudovanou dekorací a hereckou akcí a vytváří tak fiktivní svět. Ve 20. letech byla americkým vynálezcem Linwoodem G. Dunnem také vyrobena první optická tiskárna. Tento přístroj byl v podstatě projektor, který promítal obraz do objektivu kamery a vytvářel tak filmový trik spojením více filmových pásů do jednoho. Před tímto vynálezem byly záběry s efekty vytvářeny přímo v kameře. Film King Kong byl pověstný také právě tím, že to byl jeden z prvních filmů ve kterém byla využita optická tiskárna. Místo toho, aby filmaři budovali náročné lokace Ostrova lebky v životní velikosti, využívali zadní projekce. První zadní projekce byly promítány na skleněné plochy, které byly velikostně omezené a snadno se rozbily. Nicméně jejich největší vadou byla neschopnost reprodukovat plný rozsah tónů - nebyli schopné zobrazit tmavší odstíny černé a světlejší odstíny bílé. Z toho důvodu byli obrazy, promítané zadní projekcí používající skleněné plochy, zašedlé,

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 RICKITT, Richard. *Special effects: the history and technigue*. London: Aurum Press, 2006, 384 s. ISBN 18-451-3130-4.
3 Special effect. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Special_effect

bezkontrastní a tlumené. Dále se v záběrech, kde je Kong spolu s herci, často používalo miniaturní projekce zakomponované nepoznatelně do prostředí. Viz Obr. 2 Ve filmu se také používal tzv. Dunningův proces, při kterém jsou herci natáčeni před modrým pozadím. Natáčené subjekty v popředí byly nasvíceny žlutě a modré pozadí nasvíceno modře. Poté bylo pomocí filtrů možné oddělit od sebe modrou a žlutou a vytvořit tak pohyblivou masku herců, neboli v originále travelling matte. Tento proces byl poprvé použit právě v originálním filmu King Kong.[1] Mnohdy se také používalo efektu rozdělení obrazu (split screen efekt). Při split screenu byly postavy a objekty omezeny jen na určitou část kompozice, což omezovalo způsoby, jakými mohly být záběry komponovány, jak mohly být akce uvnitř záběru inscenovány a jak mohly postavy vzájemně interagovat. Pohyb přes šířku obrazu nebyl možný.[2] Obr. 67 Jedna z pozoruhodných věcí snímku je, že se používalo několik trikových technik najednou v jednom záběru.[3] Například pozadí přidané maskou, vymodelovaný prostor v popředí, stop-animace King Konga a někdy i dvě zadní projekce dvou živých herců zasazené do scény. Viz Obr. 2

Obr. 2. Ukázka s miniaturními projekcemi



Obr. 3. Ukázka zadní a miniaturní projekce

1.2.2 Postava King Konga

Sochař a modelář Marcel Delgado zkonstruoval 4 modely loutky Konga podle návrhů Coopera a O'Briena v měřítku 1:12 cm k simulování gorily vysoké 5,5 metrů. Marcel Delgado již pracoval s Willisem O'Brienem na němém filmu Ztracený svět (1925). Dva modely jsou 45 cm vysoké s ohebnými klouby. Další model je vysoký 60 cm ze stejných materiálů pro scény v New Yorku, a poslední byl menší model z olova a kožešiny pro záběr pádu z Empire State Buildingu. Modely byly vytvořené z aluminia, molitanu, latexu

1 FIELDING, Raymond.*The technique of special effects cinematography*. 4th ed. Boston: Focal Press, 1985, 442 p., [8] p. of plates. ISBN 02-405-1234-0.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
3 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

a pokryté na povrchu srstí králíka. Marcel Delgado řekl „*nápad pokrýt Konga srstí z králíka se mi nikdy nelíbil, věděl jsem, že při vytváření animace Konga budou na modelu viditelné mé otisky prstů*".[1] První fází výroby modelu Konga byla ocelová kostra s kloubovými spoji. Poté Marcel Delgrado začal na kostru modelovat svaly z kaučuku. Dále model pokryl tekutým latexem za účelem zformování "kůže", a jako poslední byl model potažen králičí srstí. Tento vysoce detailní model byl zcela flexibilní, ale zůstal dostatečně nehybný, aby se udržel v pozici pro proces stop-animace. Model byl tvarově zjednodušen, jde zejména o odstávající břicho a komicky vypadající hýždě typické pro gorily. Rty, obočí a nos byly zhotoveny z kaučuku, oči byly ze skla. Různé výrazy Kongova obličeje byly ovládány tenkými, ohebnými dráty vedoucí provrtanými cestami jeho hliníkovou lebkou. Během natáčení se Kongova kaučuková pokožka rychle sušila díky silným osvětlovacím zdrojům ve studiu. Bylo nutné ji velmi často měnit a kompletně předělat jeho obličejové rysy.

1.2.3 Stop-animace

Stop-animace je technika, při které je miniatura přemísťována po krátkých fázových pohybech a tímto způsobem byl rozpohybován King Kong. Vždy po přemístění objekt vyfotografujeme a posuneme na další fázi pohybu.[2] Pionýrem této metody byl Willis O'Brian. Pro práci na King Kongovi O'Brian studoval pohyby goril a také se inspiroval wrestlingovými zápasy pro bojové scény.[3] Když se pracovalo na stop-animaci při které Kong stál, byl připevněn k zemi svorkami na spodní části noh. Pokud měl skákat vzduchem nebo měl zaujmout složitou pozici, udržoval se na místě pomocí drátů. Jakmile se začalo pracovat na záběru se stop-animací, animátoři pracovali až do konce bez pauz. Tímto způsobem mohli předejít problémům, které by nastali během dlouhých přestávek. Například pomalé upadání modelů, ztráta intenzity žárovky osvětlení nebo samovolný sesun scény do jiné pozice. V situacích, kdy Kong držel Ann v ruce se používala místo herečky figurka. Tato figurka měla na délku deset centimetrů a byla stejně jako Kong rozpohybována pomocí stop-animace. Ve filmu jsou také záběry s miniaturní projekcí a stop-animací Konga. Nahraný obraz promítaný zadní projekcí do záběru se musel hýbat

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 PRIEBE, Ken A. *The art of stop-motion animation*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR, c2007, xvi, 340 p. ISBN 15-986-3244-2.
3 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

okno po okně kvůli stop-animaci. Aby se dlouho promítaný film zadní projekcí nespálil, byl použit chladící ventilátor, který udržoval film chladný, takže filmový pás mohl být promítaný dlouhou dobu.[1] Film King Kong byl nejslavnějším využitím stop-animace ve filmové historii. [2]

Obr. 4. Konstrukce Konga

Obr. 5. Hotový model

Končetiny a bysta

V celkových záběrech na King Konga byl použit výhradně model Marcela Delgada. Pro bližší záběry interakce Konga s okolím musely být zhotoveny detailnější modely v životní velikosti. Z oceli, pěnové pryže a medvědí kůže byly zkonstruované dvě verze King Kongovi pravé ruky a paže. První byla kloubová ruka, řízená kabely a připevněná k jeřábu. Byla použitá například v momentě, kdy se Kong snaží chytit Jacka Driscolla schovaného v jeskyni. Druhá ruka s paží měla kloubovité prsty, byla připevněná na zvedáku a objevila se v některých scénách, kdy Kong zvedá Ann. Ze stejného materiálu, který byl použit při výrobě Kongových rukou byla zkonstruována i jedna nekloubová noha, také připevněná ke zvedáku a použita při záběrech, kdy Kong zašlapuje své oběti. Pro záběry na Kongův obličej, například když pojídá své oběti, Degald, E.B. Gibson a Fred Reef vytvořili v životní velikosti i hlavu Konga s krkem a rameny.[3] Tato bysta byla ze dřeva, tkaniny, gumy a medvědí kůže a uvnitř byly kovové páky s klouby. Vzduchový kompresor byl použit pro

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 ARCHER, Steve. *Willis O'Brien: special effects genius*. Jefferson, N.C.: McFarland, c1993, xi, 226 p. ISBN 08-995-0833-2.
3 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

změnu výrazu v obličeji a pro otevírání a zavírání pusy. Jeho tesáky měli 25cm a oči 30cm. K ovládání bysty Konga bylo zapotřebí tří lidí. Willisovi se obří bysta nelíbila, tvrdil, že měla pouze omezené dramatické schopnosti[1].

Obr. 7. Bysta z filmu King Kong (1933)

Obr. 6. Bysta King Konga

1.2.4 Prostředí

Ve scénách bez Konga byla džungle Ostrova lebky kompletně vytvořená ve studiu, původně pro film The Most Dangerous game z roku 1932. Merian C. Cooper natáčel v těchto dekoracích většinu příběhu situovaného v džungli. Velká zeď na ostově byla půjčená rekvizita z filmu Král králů (The King of Kings) režiséra DeMilla z roku 1927 a byla k ní přidána pro film King Kong velká brána a gong.[2] Další části vesnice domorodců, jako chatrče, byly také zapůjčené modely použité ve filmech Rajské ptáče (The Bird of Paradise, 1932) a Nejnebezpečnější hra (The Most Dangerous Game, 1932). Většina scén s Kongem v džungli, byla jen miniaturou prostředí velikostí odpovídající k modelu Konga. Aby se miniaturní stromy během dní při vytváření stop-animace nehýbali, byly vytvořené z oceli.[3] Na pláži San Pedro v Los Angeles byly natáčeny záběry z pláže a scéna omráčení Konga. V reálu byli také natočeny záběry na New Yorkský přístav, New York samotný. Scéna s přehlídkou Konga byla zkonstruována v koncertní hale v Hollywoodu. Paluby a kajuty lodi Venture byly také vybudovanými kulisami v reálu. Dále byly také zhotoveny modely lodi Venture, vlakových vagónů New Yorku a letadel pro závěrečný souboj.

1 IMDB. *King Kong 1933: Trivia* [online]. [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0024216/trivia

2 FISCUS, James W. *Meet King Kong*. 1st ed. New York: Rosen Pub. Group, c2005, 48 p. ISBN 14-042-0270-6.

3 FISCUS, James W. *Meet King Kong*. 1st ed. New York: Rosen Pub. Group, c2005, 48 p. ISBN 14-042-0270-6.

Další živočichové

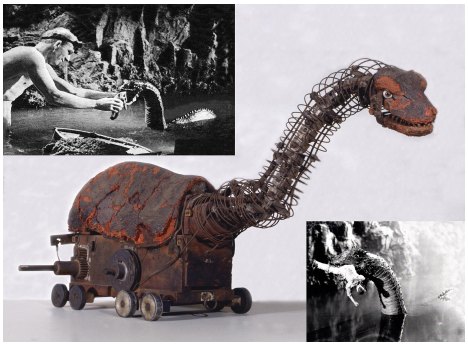
Další živočichové, kteří se objevují ve filmu jsou například Archaepteryx, Stegosaurus, Brontosaurus, Megalania, Tyrannosaurus rex, Teratornis, Plesiosaurus Pteranodon.[1] Viz. Obr. 8 Všichni tito živočichové byli vytvořeny Delgadem ve stejném duchu jako Kong, inspirovány nástěnnými malbami Charlese R. Knighta v Americkém muzeu Národní historie v New Yorku. Jako materiály byly použity bavlna, pěnová guma, latexová fólie a tekutý latex. Uvnitř některých modelů byla duše z fotbalových míčů, pomocí které se simulovalo dýchání živočichů. Všechny modely byly v měřítku 2,5cm x 30,5cm v různých výškách od 45cm do 90cm. Několik modelů bylo původně vyrobeno pro film Stvoření světa (Creation), který nebyl nikdy dokončen.[2] Dlouhodobé vystavení modelů na světle studiového osvětlení ničilo latexovou kůži. John Cerasoli proto vyřezal dřevěné duplikáty každého modelu, které byly použity jako stand-ini (náhradníci) pro zkušební záběry. Do finálního střihu, který se zkrátil ze 125 minut na 100 minut, se do filmu nedostal Arsinoitherium, Styracosaurus, Triceratops, Erythrosuchus, Gigantophis garstini, velký pavouk a chapadlovitý hmyz. Několik z těchto živočichů se mělo objevit v nejznámější scéně, které se v originále později přezdívalo „Spider pit sequence" (Scéna s pavoučí jámou). V ní se přeživší námořníci z lodi Venture ocitli v jámě, kde byli napadeni gigantickými pavouky, hmyzem a dalšími. Merian C. Cooper řekl, že tato scéna byla vystřižena proto, že to „*zastavilo příběh*"[3].

Závěr

King Kong byl uměleckým a finančním úspěchem roku 1933 a stal se filmovou klasikou z velké části i díky inovativnímu použití vizuálních efektů.

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
3 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Obr. 9. Willis O' Brien



Obr. 8. Model brontosaura

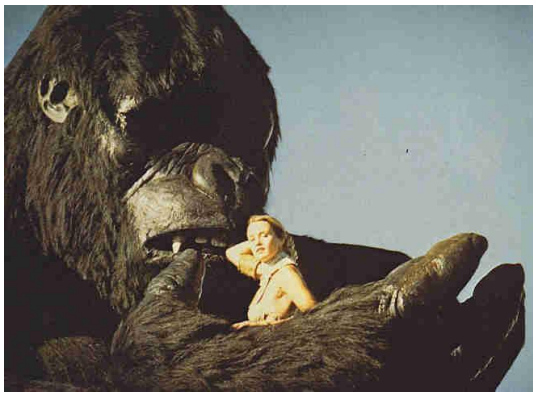
1.3 King Kong 1976

King Kong je americký dobrodružný film z roku 1976. Jde o remake legendárního filmu o King Kongovi z roku 1933. Od původní předlohy z roku 1933 se film příliš nelišil, scénárista Lorenzo Semple však zasadil příběh do 70. let. Dle současné doby se obměnily postavy a situace. Vzpurný filmový režisér Carl Denham byl změněn na bohatstvím posedlého Freda Wilsona, ředitele olejové společnosti Petrol. Změnila se též postava Ann Darrow, která se v tomto příběhu jmenuje Dwan a je přeživší v záchraném člunu objevená posádkou Venture. Jack Driscoll je zde vykreslen jako černý pasažér lodi v podobě mladého pohledného čerstvě vystudovaného absolventa s fotoaparátem. Závěrečná scéna se neodehrává na Empire State Buildingu, ale na v té době poměrně nové budově Světového obchodního centra. V této verzi King Konga je Ostrov lebky nazván jako "the beach of the skull" nebo pláž lebky. Je to jen stará legenda, o které je jediná zmínka ve vládních tajných spisech. Údajně se na něm nachází velké množství zásob oleje, což vede filmového antagonistu, chamtivého ředitele olejové společnosti, k jeho nalezení. Pořadí scén zůstává velmi blízko originálu, všechny podstatné scény jsou zachovány, některé dokonce stejně rozzáběrované jako originál.[1] Film vynechal kontext Velké deprese v Americe v 30. letech ale točí kolem ropné krize v roce 1973. Italský producent filmu Dino De Laurentis udělal několik odvážných slibů. Slíbil, že *„narozdíl od originálu, King Kongova smrt donutí diváky brečet"* [2]. Dále slíbil, že představí novou velkou hvězdu Hollywoodu Jassicu Lange, která hrála hlavní roli. Ale nejdůležitějším slibem bylo tvrzení, že místo půl metrové loutky a stop-animace bude Konga hrát 12 metrová robotická gorrila vytvořená odborníkem přes

1 BAHRENBURG, Bruce. *The creation of Dino De Laurentiis' King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Pocket Books, 1976, ix, 273 p. ISBN 06-718-0796-X.

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694. Strana 150

speciální efekty Carlem Rambaldinim.[1] Některé fotky zmíněného modelu se dostaly do médií a očekávání byla vysoká. De Laurentis vypustil reklamu na film s nápisem „*Existuje stále jen jeden King Kong. Do roka vám Paramount Pictures a Dino De Laurentis přinese největší filmový zážitek všech dob.*“ [2] Reklama udělala obrovský dopad, ale zároveň stanovila datum premiéry na prosinec 1976 a na zhotovení celého filmu zbývalo 13 měsíců. Štáb se ocitl ve velkém tlaku kvůli kterému se některé trikové záběry tvořily ve spěchu a musely se dělat velké kompromisy.[3] John Guillermin však drží tón a tempo filmu pevně pod kontrolou a skvěle vyvažuje akci a drama.[4] Ačkoli je King Kong přecijen „monstrem”, v této verzi již nepojídá lidi a jeho city jsou opětovány jak Dwan, tak Jackem v jednom z nejbizardnějších milostných trojúhelníků filmu.



Obr. 10. Mechakong s Jessicou Lange

1.3.1 Speciální efekty

Výrazným pokrokem ve filmové tvorbě je příchod barevného filmu firmou Technicolor v prvním hraném filmu Becky Sharp. Barevný proces firmy Technilor byl příliš nákladný a objevil se méně náročný Eastman color, který byl použit na filmu King Kong 1976. V průběhu padesátých a šedesátých let byly vynalezeny další speciální efekty, které opět zlepšily dosažitelnou úroveň ve filmu. Dunningův proces, který byl stěžejní pro záběry s pohyblivou maskou herců fungoval pouze s černobílým filmem a bylo zapotřebí nové metody. V roce 1940 přišel film Zloděj z Bagdadu (The Thief of Baghdad) s inovátorským využitím tzv. Modrého plátna. Za tímto vynálezem stojí Lawrence Butler a jednalo se o

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
3 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
4 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

první proces „chroma key". Modré bylo použito z důvodu, že je modrá nejdál od odstínů pokožky a také měla na filmovém materiálu nejmenší zrnivost. Film byl natáčen na kameru Technicolor, která zaznamenávala na tři separátní filmové pásy, každý pro jednu základní barvu – červená, zelená, modrá. Odebráním modrého pásu z negativů Butler odstranil kolem herce modré pozadí. Poté použil na druhém pásu negativ pohyblivé masky herce, kterou aplikoval na záběr pozadí, čímž je místo herce vytvořeno černé místo. Poté oba dva filmové pásy do sebe spojí pomocí optické tiskárny a vytvoří tak jednotné prostředí. Tato metoda však byla časově velmi náročná a nefungovala zcela perfektně s vlasy, kouři a pohybovým rozmazáním. S technologií modrého pozadí později experimentoval Arthur Widmer ve filmu Stařec a moře (The Old Man and the Sea, 1958) se svou „ultrafialovou pohyblivou maskou (ultra-violet travelling-matte). Zásadní pokrok však udělal američan Petro Vlahos, který zdokonalil použití modrého pozadí na další desetiletí a byla použita v této verzi King Konga. Metodu nazval "colour-difference travelling matte scheme".[1] Vlahos dále vynalezl princip "žlutého plátna". Pracuje se speciálním odstínem žluté barvy na pozadí. Kamera zaznamenává na dva filmové pásy, jeden z nich nahrává pouze tuto žlutou barvu a vytváří tak pohyblivou masku herců. Pásy jsou opět spojeny v optické tiskárně. Tato metoda byla poprvé použita v Disneyho filmu Past na rodiče (The Parent trap!, 1961), později ji použil Alfred Hitchcock ve filmu Ptáci (The Birds, 1963). Film King Kong však využívá první metodu modrého pozadí z roku 1940, neboť byla časově i finančně méně náročná.

1.3.2 Postava King Konga

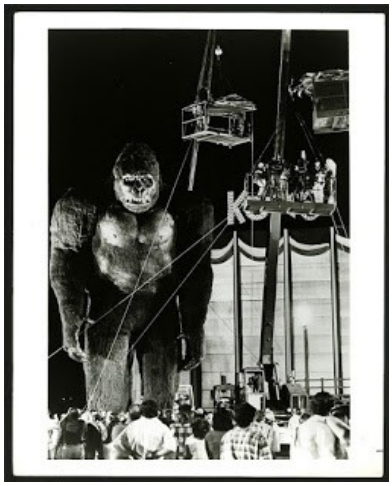
Mechakong

Prvotním plánem na postavu King Konga bylo použití 12metrového mechanického robota gorily, kterou zkonstruoval Carlo Rambaldi, italský sochař a umělec, který pracoval na modelech Pinokia a později také na Vetřelcovi Riddleyho Scotta a E.T. Stevena Spielberga. Tento Kong byl asi dvakrát větší než originál z roku 1933. Výška byla stanovena poměrem velikosti Kongovi ruky a výšky herečky Jessicy Lange. Tento robot vážil šest a půl tuny a stál 1,7 milionů dolarů. Je to největší mechanické stvoření pro film postavené člověkem.[2]

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 DOCKERY, Daniel. Cracked. In: *6 Movie Special Effects That Have Gotten Worse Over Time* [online]. 2013 [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.cracked.com/blog/6-movie-special-effects-that-have-gotten-worse-over-time/

Výroba trvala několik měsíců a v závěru se ukázalo, že tento robot nepůsobí přesvědčivě. Ve filmu je vidět jen na pouhých 15 vteřin v pár krátkých záběrech ve scéně, kdy se King Kong dostane ze své obří klece v New Yorku. Poté, co se ukázalo, že je robot nepoužitelný, museli přijít filmaři na jiný způsob, jak vytvořit iluzi obří opice s použitím omezených finančních prostředků. S řešením přišel Rick Baker.



Obr. 11. Mechakong na stadioně

Kostým

Rick Baker zhotovil kostým King Konga, kterého také ve filmu hrál. Pro kostým Konga zhotovili Rick Baker a Carlo Rambaldi také 7 masek, každá z nich znázorňuje jinou emoci. Tolik masek bylo potřeba z důvodu z toho důvodu, že bylo třeba příliš mnoho kabelů a mechaniky pro všechny Kongovi výrazy, aby se vešli do jedné masky. Masky se skládaly z plastové lebky, na které byly připevněny umělé svaly s vnější latexovou kůží. Tyto svaly byly aktivovatelné kabely, které vystupovaly z kostýmu nohou. V maskách bylo uloženo hydraulické zařízení pro vytvoření pohybu. Výrazové rysy v obličeji byly ovládané týmem operátorů s ovládacími panely. Sám Rick Baker nebyl se zhotoveným kostýmem spokojen, cítil že není dost přesvědčivý.[1] Pro ucelení vzhledu Konga nosil Baker kontaktní čočky, které připomínaly oči pravé gorily. Tím, že se jednalo o opravdové oči pod maskou, se King Kong neobyčejně oživil.[2] Zároveň tím, že byl King Kong hraný člověkem, působila postava King Konga více zvířecím dojmem. King Kong byl vložen do scén s herci pomocí optických efektů a modrého pozadí. Tato metoda ne vždy dokonale fungovala a mnohdy je kolem herečky nebo Konga vidět jasná viditelná linie oddělující postavu od pozadí.

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Obr. 12. Rick Baker v kostýmu Konga

Obr. 13. Kostým

V Japonsku měli dlouhou tradici a velké zkušenosti s natáčením filmů jako např. Godzilla, která je udělána podobným způsobem. Jednalo se o člověka v detailním kostýmu Godzilly. Japonští filmaři pro dotvoření důvěryhodnosti velikosti tohoto monstra používali vysokorychlostní kameru. Scény s miniaturami se obvykle natáčeli v 72 snímcích za sekundu nebo výše. Ve filmu je pak záznam zpomalený a vytváří dojem těžkosti pohybu velkého stvoření, který vytváří důvěryhodnější interakci s prostředím. Dalším postupem bylo natáčení Godzilly z většího podhledu, který také podpořil výšku monstra.[1] Režisér filmu John Guillermin odmítnul rady týmu speciálních efektů pro použití vysokorychlostní kamery. Chtěl natáčet normální rychlostí, aby byla *„zachována expresivita v očích Bakera"*[2] hrajícího King Konga, která by vypadala dle jeho názoru podivně pokud by byla zpomalená.

Mechanické končetiny

Pro bližší záběry byly z Mechakonga použity některé končetiny. Cílem bylo, aby i pouhá ruka mohla ukazovat emoce.[3] Ruka mechanického Konga se objevila například ve scéně, kdy se Kong snaží svým velkým ukazováčkem něžně svléct Dwan. Naopak v jiné scéně zuřivě buší na mohutnou bránu domorodců na ostrově. Samotná ruka byla ovládaná týmem šesti techniků. Nohy z Mechakonga se objevily ve scéně, kdy Dwan na lodi sleze do

1 LEES, J, Marc CERASINI a Alice ALFONSI. *The official Godzilla compendium*. 1st ed. New York: Random House, c1998, 144 p. ISBN 06-798-8822-5.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694. Strana 206
3 BLAIR LATTA, Jeffrey. *Kingdom Kong: The Mechanical hand.* [online]. 2005 [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.pulpanddagger.com/canuck/Kong_hand.html

Kongovy "cely", nebo ve scéně v New Yorku, kdy Kong zašlapuje hlavního antagonistu Freda Wilsona.

Obr. 15. Mechanická ruka

Obr. 14. Mechanické ruce ve studiu

1.3.3 Prostředí

Realismus byl převládající estetikou filmů 70. let - dokonce ve fantasy filmech bylo cílem uzpůsobit prostředí a vytvořit efekty tak, aby se zdáli co nejrealističtější. Aby dodal filmu co nejvíce odlišný vzhled oproti originálnímu filmu, návrhář Dale Hennesy použil tuto estetiku při vytváření lokací. „*Okázalé fantaskní prostředí původního filmu bylo nahrazeno skutečnými lokacemi a realistickými zbudovanými scénami.*" [1] Kvůli tomu, že většina finančních prostředků obřího rozpočtu filmu padla na zkonstruování Mechakonga v životní velikosti, měli však tvůrci jen velmi malý rozpočet na dekorace a miniatury prostředí celého Ostrova lebky.[2] Kvůli tomu postrádá větší část prostředí mnohost detailů, proto scény vypadají uměle.

Naopak první pohled na obří mystickou zeď domorodců na ostrově vypadá neobyčejně realisticky, jedná se o důmyslnou dokreslovačkou na Hawaiské lokaci. Velká zeď v dalších scénách je zbudovanou dekorací v životní velikosti postavenou u studia MGM. Vzhled Velké zdi byl inspirován obrázky domorodé vesnice v Nové Guinei z knížky zvané "The Gardens of War" [3] Konstrukci zdi tvořily dřevěné stožáry, které byli zapuštěné do země , kde byly ještě zpevněny betonem. Dále bylo sesbíráno 8800 eukalyptových stromů, které tvořily pokrytí Velké zdi. Pro loď Venture byl použit reálný supertanker Susanne Onstad.

---

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 ASHLIN, Scott. *1000misspenthours: King Kong (1976)*. [online]. [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.1000misspenthours.com/reviews/reviewsh-m/kingkong1976.htm

3 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Toto byl první případ, kdy filmová společnost natáčela na supertankeru. [1] Scény lidí a vojáků u Světového obchodního centra byly také natáčené v reálu. Pro scény s Kongem v kostýmu se používaly miniatury lokací. Dale Hennesy musel vytvořit přesné miniaturní duplikáty prostředí v životní velikosti. Například Ostrov lebky a džungle byli modely v měřítku 1:7. Aby King Kong ve scénách s mrakodrapy nebyl příliš malý, byli modely prostředí New yorku vybudované v měřítku 1:10. Většina miniatur byla vybudována na vyvýšeném podstavci, aby kamera mohla zaujmout úhel, ve kterém bude Kong vypadat Kong opticky velký. Miniatura střechy Obchodního centra však byla modelem postaveným na letišti, kde se točila i scéna s bojovými helikoptérami.

Další živočichové

Kvůli malému rozpočtu, jak již bylo řečeno výše, film postrádal mnoho živočichů ostrova, kteří byli v originále. Do filmu se dostal pouze velmi uměle vypadající gigantický had, který modeloval Carlo Rambaldi s omezenými prostředky. Viz. Obr. 16 Pro záběry s hadem byly zkonstruovány 4 modely. Každý měl na délku skoro 10 metrů. První model měl uvnitř vzduchovou hadici, která způsobovala, že se had zlověstně třásl a byl určený do prvního záběru. Druhý byl určený pro souboj a byl rozpohybován pomocí tenkých drátů jako loutka. Třetí had byl určený pro blízké záběry a pomocí specifického přístroje umožňoval doširoka otevírat pusu. Poslední model byl určený pro poslední záběr souboje, kde Kong roztrhne čelist hada.

Obr. 16. Model velkého hada

1.3.4 Závěr

Ačkoli to nebyla preferovaná volba, použitím kostýmu se sofistikovanými maskami, ruky s paží z robotické gorily, nevypadá King Kong na svou dobu uvedení špatně a ošálil i některé diváky, kteří se domnívali, že jde o propagovaného robota v životní velikosti. Film se

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

objevil v televizi v roce 1978 a poté ještě jednou roku 1985. Narozdíl od originálního filmu se tato verze už podruhé do kin nedostala. Ačkoli se tento King Kong nemůže svým vzrušením, překvapením a kultovním dopadem rovnat původnímu filmu, nabízí divákům podívanou, vzrušení, humor a neuvěřitelnou náklonnost k milovanému stvoření. Význačné úspěchy efektů filmu King Kong jsou často přehlíženy, ale v mnoha ohledech je tento film významným mezníkem - poslední film, jehož efekty byly vytvářeny starou generacemi ověřenou technikou, bez použití počítače a technologie motion control, a první film používající důmyslný přístup k modelování stvoření, makeupu a k tvorbě mechanických efektů, který vydržel až dodnes. Z tohoto pohledu, může být dílo Bakera a Rambaldiho považováno za stejně průkopnické a novátorské v jejich oboru jako O'Brienovo dílo v tom jeho.[1]

1.4 King Kong 2005

King Kong z roku 2005 je druhý dobrodružný fantasy remake originálního filmu z roku 1933. Film byl režírován Peterem Jacksonem, hrají v něm hvězdy Naomi Watts jako Ann Darrow, Jack Black jako Carl Denham, Adrien Brody jako Jack Driscoll. Příběh je zasazen, narozdíl od prvního remaku, zpět do doby Americké deprese ve 30. letech. Příběh je opět o ambiciózním filmaři, který se s narychlo sehnaným štábem vydává na cestu k pověstnému Ostrovu lebky, kde narazí na obří stvoření, legendárního King Konga. Film se stal čtvrtým nejvýdělečnějším filmem studia Universal Pictures.[2] Tento remake si vysloužil pozitivní ohlas filmových kritiků a objevil se na mnoho filmových top 10 žebříčků roku 2005. Celková stopáž filmu je 187 minut, tedy o 87 minut delší než originální verze a vyhrála 3 Oscary za střih zvuku, zvukový mix a nejlepší vizuální efekty. Autoři scénáře studovali hodiny záběrů s gorilami.[3] Verze z roku 2005 zůstává v zásadě stejná s originální verzí, pouze s malými variacemi. Peter Jackson si však vypůjčil jeden důležitý aspekt z remaku roku 1976. V původní verzi Kong miloval dívku, ale tyto city nebyly opětovány. Ve verzi

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 INSIDE UNIVERSAL. *King Kong Returning to Universal Studios Hollywood* [online]. [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://insideuniversal.net/2009/05/king-kong-returning-to-universal-studios-hollywood/
3 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Johna Guillermina je "láska" více obousměrná. Tohoto schématu se drží i tato verze a tento obousměrný vztah ještě zdůrazňuje.[1] Další změnou je, že v původní verzi byl Kong brán jako mystické stvoření, dokonce ani nechodil jako opice a jeho chování bylo více brutální. Zabíjel lidi, ničil okolí jak na Ostrově lebky, tak Manhattanu. V nové verzi je ukázán spíše jako skutečná přerostlá gorilla s charakteristickým chováním svého druhu.

Obr. 17. Naomi Watts s digitálním King Kongem

1.4.1 Speciální efekty

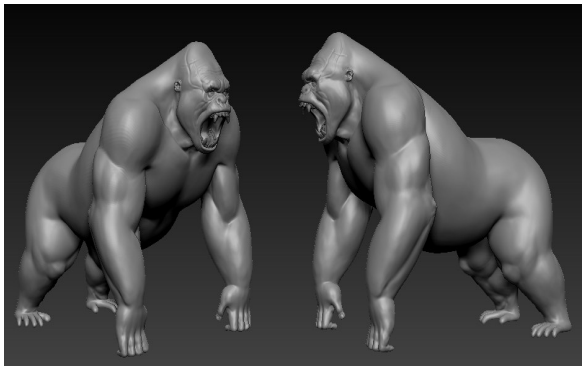
Za 72 let od uvedení originálního filmu King Kong se technologie audiovizuálních efektů dramaticky změnila. Nejvýraznější změnou je již kompletní digitální produkce filmů, díky které se mnoho natáčecíh postupů I výroba speciálních efektů velmi zjednodušila. Již nebylo zapotřebí vytvářet loutky, kostýmy ani pracovat s postupy stop-animace. V roce 2005 již byly počítače a digitální magie běžnou součástí při výrobě speciálních efektů. Studio Universal se rozhodlo pověřit výrobou filmu Novozélandskou postprodukční firmu Weta Digital, která je známá především svou trilogií Pána prstenů. Supervizi na projektu měli tvořit Richard Taylor a Christiana Rivers. Verze Petera Jacksona hojně využívala počítačem vytvořenou grafiku (CGI), previzualizace a technologii motion capture. Většina scén z ostrova je z velké části digitální prostředí. Ve studiu bylo částečně vybudováno prostředí ostrova, ve kterém se pohybovali herci. Poté se do těchto záběrů vloží digitálně vytvořený zbytek okolí. Tomuto skládání obrazu se říká Mattepainting (digitální kompozice).[2] Takto byly do scény s herci přidány například hory v pozadí, kouře, výbuchy, láva apod. Pro sjednocení živé herecké akce s počítačově vytvářenou grafikou se používalo

1 KOBAN, J., Craig. KING KONG: Triple treat review. [online]. [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.craigerscinemacorner.com/Reviews/king_kong_triple_threat_review.htm

2 MATTINGLY, David B. *The digital matte painting handbook: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. 1st ed. Indianapolis, IN: Wiley, c2011, xxix, 381 p. Serious skills. ISBN 04-709-2242-7.

zelené nebo modré klíčovací pozadí (greenscreen, bluescreen).

1.4.2 Postava King Konga



Obr. 18. Digitální model

Nové nástroje

Tým pověřený speciálními efekty musel vytvořit nové nástroje, které byly schopné splnit jejich požadavky. Například pro tvorbu pokožky musel být vytvořen speciální simulátor pro animaci více jak pěti milionů Kongových chlupů při pohybu.[1] Simulátor také pomáhal vytvořit realističtější iluzi například při zvlnění srsti ve větru, nebo v případě že byla srst od bláta či krve třeba při souboji s dinosaury. Tento tým musel také vytvořit speciální simulátor vln, který byl použit pro vytvoření digitálního oceánu při plavbě na lodi Venture nebo pro vytvoření rozbouřeného moře v okolí Ostrova lebky.

Digitální Model

Samozřejmě největší výzvou ve filmu bylo vytvoření hlavního hrdiny. Nejdříve byl zhotoven reálný trojrozměrný model hlavy Konga, neboť je jednoduší jej vytvarovat v reálu než v počítači. Poté je tento model digitalizovaný a vložený do programu pomocí 3D skeneru. Modely v počítači vypadají přesně stejně jako originály, ale dají se za pomocí 3D programů ještě dále modifikovat. 3D modeláři takto dotvořili celý model King Konga a dalších monster v programu Maya s pomocí nástroje Mudbox pro zrychlení návrhu detailů textur.[2] Program byl vyvíjen od Pána prstenu a poprvé použit v tomto filmu. Aby bylo do postavy Konga vneseno více autentičnosti zvolil Peter Jackson namísto pouhé keyframové

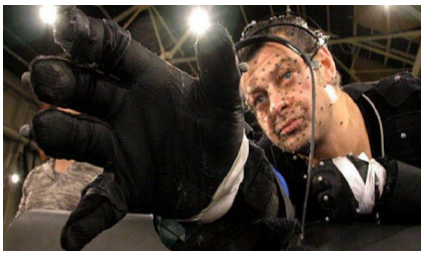
1 ROBERTSON, Barbara. STUDIODAILY. In: *Bigger and Badder: How Weta Digital Bulked Up for King Kong* [online]. 2005 [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.studiodaily.com/2005/12/bigger-and-badder/

2 DOBEŠOVÁ, Zdena. AUTODESK. *AutodeskClub* [online]. http://www.autodeskclub.cz/clanek/5494-autodesk-mudbox. 2011 [cit. 2014-05-09].

animace metodu motion capture (snímání pohybu).[1] Motion Capture, zkráceně mocap, je proces zaznamenávání pohybu subjektu a převedení do pohybových dat, které můžeme poté převézt na vytvořený digitální model.[2] Na tváři herce byly umístěny speciální značky, které korespondovaly se značkami na tváři digitálního modelu. Při pohybu herce se pohyb modelu přizpůsobil a byli pohybově synchronní. Úlohu herce, který tvořil pohyby i známé postavy Gluma z Pána prstenu, zastával známý Andy Serkis. Pohyby King Konga mohli animátoři řídit podle údajů z pohybových dat, ale také podle obyčejných klíčových bodů (keyframů), kterými mohli doladit všechny pohyby. Jak již bylo řečeno výše, Jackson rozhodl, že se King Kong má chovat jako skutečné zvíře, nikoli jako člověk, a tak spolu s týmem přes speciální efekty začal studovat záznamy goril a opic. Andy Serkis se Kongovými pohyby inspiroval během pozorování skutečných goril při své cestě do Rwandy[3] Toto nastudování skutečné zvěře výslednému hereckému výkonu výrazně pomohlo a vznikl tím Kong, který je nejvíce inspirovaný z hlediska celkového charakteru a psychologie. Je to maniakální a šílený obr, který ze všech ostatních verzí King Konga působí nejvíce dojmem opravdového zvířete. Je také více humánní ve svém vystupování od ostatních verzí. Jacksonův Kong je výjimečný ve své složité emocionální složitosti, od zmatenosti, rozpačitosti, dojímavosti, vzteku, melancholie až po veselost a spokojenost. Nevýhodou digitálního Konga může být to, že neexistuje při samotném natáčení s herci. Herečka Naomi Watts nemá ve scénách s Kongem přímý kontakt a bylo jí pouze řečeno co se ve scéně děje, to se může projevit v herecké akci. Pokud herci skutečně nevěří co se děje, jak mohou diváci?

Obr. 19. Andy Serkis

Obr. 20.Ukázka Motion capture



Obr. 21. Vytváření pohybů Konga

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 RICKITT, Richard. *Special effects: the history and technigue*. London: Aurum Press, 2006, 384 s. ISBN 18-451-3130-4.
3 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Končetiny

Poprvé v historii filmů s King Kongem nemusela být v této verzi pro záběry s herečkou v dlani zkonstruována obří ruka. Místo toho byla Naomi Watts v těchto případech natáčena ve speciálním rigu pokrytém klíčovací barvou a ten byl ve výsledku nahrazen počítačovým modelem Kongovi ruky. Viz. Obr. 23 Toto bylo velkou výhodou také proto, že v dřívějších verzích musela být ruka realistická a zhotovená už při natáčení.

Obr. 23. Vytváření pohybů Konga

Obr. 22. Prostředí ve studiu

1.4.3 Prostředí

Pro film bylo zkonstruováno velké množství částí lokací. V Camperdownu byla vybudována scéna s domorodou vesnicí na ostrově, spolu s částí Velké zdi oddělující ostrov od Konga. Dále zde bylo zbudováno několik ulic New Yorku a také části lodi Venture obklopené zeleným pozadím.[1] Scény v sále, ve kterém byl Kong představován Americe, byly natáčené v Wellingtonské operní budově. Celý film byl kompletně natáčen na Novém Zélandu.

Ostrov lebky

Záběry z džungle jsou vybudované jen do malé části, hlavně se jednalo o popředí záběrů a země, po které chodili herci. Viz Obr. 22 Kolem scén je ze všech stran zelené nebo modré pozadí k dotvoření prostředí pomocí mattepaintingu. Džungle ostrova je také digitálním modelem plným divoce rozrostlých rostlin, které jsou svým vzhledem inspirované malbami Gustava Dorého.[2] Ostrov samotný je obklopený tajemnou hustou mlhou, která vytváří dojem zcela neznámého a zapomenutého světa. Poslední verze King Konga je nejbohatší v počtu fiktivních živočichů žijících na ostrově. Zachovává živočichy z původní verze a také přidává nové. Fauna ostrova je v počtu živočichů třikrát bohatší od původní verze.[3] Verze

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

3 *Weta Workshop presents The world of Kong: a natural history of Skull Island*. New York:

Petera Jacksona dokonce obsahuje i slavnou "the spider pit sequence", která byla z originálu vystřižena. Veškeré modely živočichů ostrova měl na starosti Joe Letteri.[1]

New york

Velmi zajímavou součástí filmu bylo vytvoření vzhledu New Yorku během velké americké deprese, který byl vytvářen podle dobových fotografií a map ze třicátých let.[2] Pro natočení scén s herci v ulicích New Yorku byla v reálu zbudována venkovní scéna s několika ulicemi. Celá scéna však byla vybudována pouze do výšky prvního patra všech budov. Konce ulic byly zakryté zeleným pozadím. Zbylá patra a další elementy New Yorku jsou natrekované a přidané v postprodukci včetně většiny automobilů na ulici. Architektonické dekorace New Yorku spojené s digitálním prostředím a interakcí Konga působí velmi přesvědčivě a jsou jedním z nejpůsobivějších vizuálních zážitků filmu.[3] V konečné scéně s King Kongem na střeše Empire State Buildingu můžeme v celkovém záběru na Manhattan vidět rozsáhlou velikost vymodelovaného prostředí.

Obr. 26. King Kong (2005)

Obr. 25. King Kong (2005)

Obr. 24. King Kong (2005)

1.4.4 Závěr

King Kong z roku 2005 je díky využití technologie motion capture a CGI animace vizuálním triumfem firmy Weta digital. Použité efekty zde nejsou uplatněny ledabyle, ale pomáhají zobrazení dramatickho příběhu. King Kong se vyvinul z 18palcového modelu, přes muže v gorilím kostýmu do jedné z nejlepších počítačově generovaných monster,

Pocket Books, 2005, 221 p., [1] folded leaf of plate. ISBN 14-165-0519-9.

1 RICKITT, Richard. *Special effects: the history and technique*. New York, NY: Watson-Guptill Publications, 2007, p. cm. ISBN 08-230-8408-6.

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

3 Craiger'scinemacorner: KING KONG Triple threat review. J. KOBAN, Craig. [online]. [cit. 2014-05-12]. Dostupné z: http://www.craigerscinemacorner.com/Reviews/king_kong_triple_threat_review.htm

která se kdy objevila na filmovém plátně. Stejně jako originální verze z roku 1933 se i tento remake stal milníkem ve vývoji vizuálních efektů filmu.

2 ANALÝZA

Svou analýzu v této práci zaměřuji na pět konkrétních scén ve filmech King Kong. Důvodem pro výběr těchto scén bylo, že se objevují v různých podobách ve všech třech verzích filmu. Jsou to scény Setkání s Kongem, Přírodní most, Boj s T-rexem, Útěk v New Yorku a Smrt King Konga. Každá z těchto scén je vytvořena pomocí různých speciálních efektů a jsou proto ideálním předmětem mé analýzy. Jelikož mají scény Setkání s Kongem a Smrt Konga více částí, při kterých se mění prostředí i akce, rozčlenil jsem je z pohledu vývoje dějové linie. Scény Přírodní most, Boj s T-rexem a Útěk v New Yorku jsem členil z hlediska kamery a způsobu realizání trikových záběrů.

2.1 Setkání s Kongem

V této scéně je hlavní postava Ann, (Dwan ve verzi z roku 1976), dovedena domorodým kmenem k oltáři jako oběť pro Konga. Toto je část, kdy se ve všech třech filmech poprvé setkáváme s postavou King Konga. Na konci scény Kong unese Ann do hlubin džungle a výprava po ní začíná pátrat.

Tab. 2. Porovnání délky scény Setkání s Kongem v jednotlivých verzích filmu.

Filmy	***King Kong 1933***	***King Kong 1976***	***King Kong 2005***
Stopáž scény	6:42 minut	8:33 minut	6:12 minut

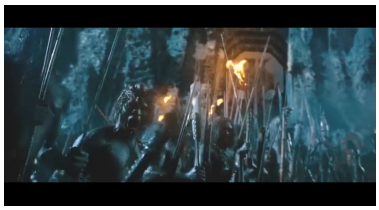
2.1.1 Vedení k oltáři

V originální verzi je nám celé prostředí uvedeno celkovým statickým záběrem na prostranství s „velkou zdí“ a tancujícími domorodci. Samotné vedení Ann je ukázané dvěma záběry v dlouhé frontální jízdě zepředu a zezadu. Jsou to široké celky, neboť bylo v tehdejší době velmi obtížné zhotovit plynulý pohyb jízdy a v celkových záběrech se tato nestabilita kamery lépe skryje. Viz Obr. 29 V druhé verzi je vedení Dwan ukázáno několika pohyblivými sledovacími záběry z jeřábu. Díky větší volnosti kamery bylo možné při vedení Dwan k oltáři ukázat zblízka její tvář a emoce, což nebylo v původní verzi kvůli jízdě možné. Nejnovější verze Petera Jacksona není velikostí prostředí nijak limitována a poskytuje tvůrcům největší volnost v zobrazení zdi i celé vesnice. Celý proces vedení je zde zobrazen dramatičtěji. V předešlých verzích působila Ann spíše omámeným dojmem, avšak zde je Ann z okolní situace skutečně vyděšená a jelikož jde o hlavní postavu, divák

získává z její herecké akce větší napětí. Tomuto napětí pomáhá také kamerové zobrazení celé situace. Viz Obr. 27 Vedení Ann k oltáři je na rozdíl od starších verzí zobrazeno roztřesenými ručními záběry sledující Ann s děsivými domorodci kolem ní. V digitálním prostředí bylo také možné zrealizovat široké celky spolu s okolím vesnice. Pohled na vesnici ze vzdálené husté džungle před příchodem Konga lépe naznačuje blížící se nebezpečí. Viz Obr. 40

Obr. 29. King Kong (1933)

Obr. 28. King Kong (1976)



Obr. 27. King Kong (2005)

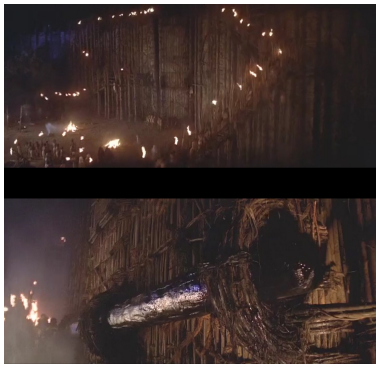
Několik částí scény se mělo natáčet na modrém pozadí s použitím Williamsova procesu skládání obrazu. Díky tomu bylo zapotřebí zasvítit scénu plochým světlem, produkčně nenáročným pro zrealizovaní důvěryhodného spojení. Verze Johna Guillermina je světelně důmyslnější a tím přispívá dramatičnosti situace. Možnosti skládání obrazu byly dokonalejší a nasvícení scény více odpovídá reálnému nočnímu světlu. Prostranství u zdi je zde osvíceno bočním světlem vytvářející dojem měsíčního svitu, a světlem z pochodní domorodců. Viz Obr. 37 Noc ve verzi Petera Jacksona je nejvíce kontrastní. [1] Scéna je osvětlená prudkou bílou září měsíce, která spolu s žlutým osvětlením pochodní vytváří komplementární kontrast. Viz Obr. 27 Jelikož bylo s digitální technologií možné volně přidávat libovolné elementy do scény, odehrával se obětní obřad pro zvýšení dramatičnosti za deště. Umělý déšť byl vytvořen ve studiu v dekoraci části vesnice. Tekoucí reálná voda na hercích koresponduje s digitálně přidaným deštěm a dojem je autentický.

1 WAKE, Jenny. *The making of King Kong: the official guide to the motion picture*. Pocket Books trade pbk. ed. New York: Pocket Books, 2005, 247 p. ISBN 978-141-6505-181.

Velká zeď

Velká zeď je v druhé verzi postavená dekorace v životní velikosti a díky vysokému rozpočtu působí velmi realisticky. Oproti dekoraci v originální verzi je daleko rozsáhlejší a bylo tedy možné natáčet záběry z více uhlů, ve kterých můžeme vidět větší prostranství. Mechanismus brány „velké zdi“ byl vyrobený s větší důmyslností. Díky tomu se mohlo zavírání a otevírání brány více rozzáběrovat a ve filmu je na tuto akci použito množství detailních záběrů. Oproti původní verzi je velká brána také mohutnější a hrozivější. V nejnovější verzi je však zeď ještě vyšší a po celé šířce z ní efektivně tryskají vysoko stoupající plameny, které lépe dotvářejí obraz velkolepého rituálu.

Obr. 31. King Kong (1933)



Obr. 32. King Kong (1976)

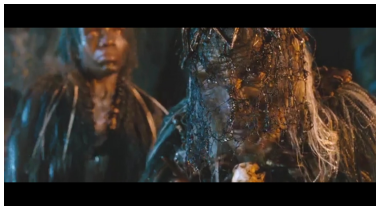
Obr. 30. King Kong (2005)

Domorodci

V předešlých filmech se domorodci podobali primitivním africkým kmenům.[1] Domorodci Petera Jacksona působí hrůzostrašněji a divočeji. Díky precizně vytvořenému make-upu se domorodci vzdalují od podoby jakýchkoli známých kmenů. Jejich vystupování a tajuplný rituál působí děsivěji a detailní záběry na domorodce přidávají do scény větší napětí.

Obr. 33. King Kong (1933)

Obr. 34. King Kong (1976)



Obr. 35. King Kong (2005)

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2.1.2 Oltář

V původní verzi je Ann dovedena k bohatě zdobenému oltáři, který je reálným modelem v životní velikosti. Záběr s oltářem a Velkou zdí je ve scéně pouze jeden opakující se úhel kamery. V tomto záběru jsou použity pouze miniatury oltáře a Velké zdi a domorodci na vrcholu stěny jsou přidány pomocí split screen efektu. [1] Viz Obr. 38 Postava Ann byla pro tento záběr natočená před modrým pozadím a pomocí Williamsova procesu přidána do stejného záběru. Jelikož při použití split screenu nesmí objekty přesáhnout hranici rozdělení obrazu, nebylo možné s kamerou příliš manipulovat. Ačkoli tento složený celkový záběr působí přesvědčivě, dochází k mírným kontrastním rozdílům, které jsou u Williamsova procesu běžné.[2] Při bližších záběrech na Ann se tomuto problému filmaři vyhnuli tím, že zeď v pozadí není viditelná a použití efektu nebylo potřeba.

Ve verzi z roku 1976 je oltář také dekorací v životní velikosti. Rozdíl od původní verze je, že v tomto případě stála dekorace Velké zdi a oltáře v jedné lokaci a kamera se tolik nemusela přizpůsobovat trikům. Proto zde můžeme vidět zajímavější průhledy kamery spolu s nájezdy z jeřábu na Ann se stěnou na pozadí. Velká zeď byla na rozdíl od originální verze vybudována v reálu a byla obklopena živým porostem. [3] Proto mohla kamera snímat scénu z libovolné strany a úhlu. Díky vysokému kamerovému jeřábu bylo také možné pořídit záběry zpoza vysoké Velké zdi, přes kterou vidíme Konga u oltáře s Dwan, což v původní verzi nebylo možné. Viz Obr. 37 Tento záběr je miniaturou prostředí s hercem v kostýmu a loutky Dwan. V popředí je navíc přidána pomocí split screen efektu Velká zeď domorodců. V nové verzi kompletně vymodelované digitální prostředí umožňuje použití extrémních celků na zeď i vesnici a dovoluje pracovat s obětním oltářem více efektivně. Peter Jackson se odchýlil od obou verzí tím, že oltář v této verzi je zároveň i padacím mostem, který je vymrštěn od Velké zdi domorodců přes hluboký příkop na druhou stranu, kde je obětní místo. Viz Obr. 36 Tento efekt byl možný díky vytvoření kompletně digitálního modelu celého oltáře včetně vymodelované postavy Ann, která je k oltáři přivázána. Sekvence spouštění oltáře je plná celkových záběrů s Ann, zdí a blízkým prostředím. Viz Obr. 36 Oltář zde působí nebezpečněji a celému rituálu přidává na

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 GOLDNER, Orville a George TURNER. *The making of King Kong: the story behind a film classic*. South Brunswick: A. S. Barnes, 1975, 271 p., [8] leaves of plates. ISBN 04-980-1510-6.
3 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

epičnosti. Verze z roku 1976 rozděluje scénu vedení k oltáři na paralelně rozvíjející se akci připlutí člunů s námořníky, kteří chtějí Dwan zachránit. Obě natáčecí lokace byly od sebe vzdálené stovky kilometrů daleko a proto nebylo možné prostor spojit lépe než ostrým střihem. Po připlutí námořníků se stejným způsobem děj vrací zpět k Velké zdi. Ve třetí verzi, díky digitálně vytvořenému prostředí celého Ostrova lebky, mohlo dojít k lepšímu spojení těchto dvou paralelních akcí. Peter Jackson zvolil rychlý kamerový přelet od lodí námořníků blížících se k ostrovu končící na celkovém pohledu na vesnici s Velkou zdí. Bez potřeby střihu se tak přesouváme mezi dvěma akcemi v jednom prostoru a narace je tím plynulejší.

Obr. 36. King Kong (2005)

Obr. 37. King Kong (1976)

Obr. 38. King Kong (1933)

2.1.3 Setkání s Kongem

Prostředí

Pro příchod Konga je v originální verzi postaveno pár miniatur stromů, které má Kong na cestě k oltáři rozrážet. Viditelné prostředí miniatur před oltářem je rozsáhlé jenom na dvě řady stromů. Viz Obr. 41 Stromy jsou stejně jako Kong řízeny stop-animací a proto pády stromů nejsou zcela plynulé. Pro lepší spojení prostoru je v popředí záběru vidět oltář se vzpouzející se Ann. Popředí je natočené separátně na modrém pozadí a přidáno do záběru s padajícími stromy pomocí Dunningova procesu.[1] Ačkoli jsou oba záběry natáčeny kvůli omezeným možnostem staticky, při sloučení dochází k mírným parazitním pohybům pozadí oproti oltáři způsobené nedokonalostmi optické tiskárny. Pro druhou verzi byla džungle a Velká zed vybudována na jednom místě a porost mezi oltářem a místem odkud přichází Kong jsou skutečné. Viz Obr. 39 V momentě příchodu Konga jsou stromy pomocí lan spouštěny dolů. Ve třetí verzi byli pády stromů byly rychlejší a stromy mohutnější než u předešlých verzí, jelikož nebylo zapotřebí stop-animace ani lan ke shazování reálných stromů.

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Obr. 39. King Kong (1976)

Obr. 40. King Kong (2005)

Obr. 41. King Kong (1933)

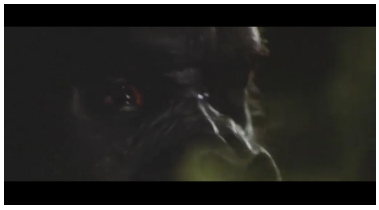
Příchod Konga

V originální verzi je Kong ukázán téměř okamžitě. Verze z roku 1976 při příchodu Konga pracuje více s napětím. V další verzi byla realizace příchodu Konga zjednodušená tím, že jsou stromy a porost mezi oltářem a místem odkud přichází Kong, skutečné na jednom místě. Prostor, odkud má přijít Kong, je zde proto rozsáhlejší a s napětím příchodu Konga je možné déle pracovat. Díky vysokozdvižnému jeřábu bylo možné imitovat subjektivní pohledy Konga při své cestě k oltáři. Kamera je připevněná na vysokozdvižný vozík, který putuje nad stromy směrem k Dwan. Tyto záběry z velké výšky přidávají velikosti Konga na realističnosti a utváří dojem příchodu něčeho skutečně velkého. Dwan připoutaná k oltáři je také díky pohledům z výšky jeřábu vykreslena před Kongem více submisivně. Dalším faktorem dokreslujícím napětí je zatajování vzhledu Konga do poslední chvíle. V originále byl Kong ukázán okamžitě. John Guillermin řekl, že nejtěžší věcí na filmu bylo přijít na to, jak představit Konga divákům.[1] Rozhodl se, že použije enormních detailů na Kongovi oči, čímž chtěl dosáhnout dojmu, že Kong je „*největším tvorem na zemi*“[2] a je tak velký, že se nevejde do jediného záběru. Viz Obr. 42 V těchto záběrech byly detaily natáčené při chůzi z kamerové jízdy, což nebylo v originální verzi s obrovskou bystou hlavy možné. Také díky tomu, že v druhé verzi byl Kong hrán člověkem, mohl režisér využívat na rozdíl od původní verze více detailních pohledů na oči, které v sobě nesly více důvěryhodnosti živého tvora. Napětí je prodlužováno do poslední chvíle, dokud nám není Kong ukázán celý. Tento záběr byl prvním použitím modrého pozadí ve filmu, kde bylo zapotřebí spojit oltář s živou herečkou v popředí s pozadím, kde byl herec v kostýmu spolu s miniaturou prostředí.[3]

V poslední verzi King Kong přichází, díky možnosti vytvořit rozsáhlé digitální prostředí, z

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
3 BAHRENBURG, Bruce. *The creation of Dino De Laurentiis' King Kong*. New York: Pocket Books, 1976, ix, 273 p. ISBN 06-718-0796-X.

největší dálky a napětí je ještě více prodlužováno. Viz Obr. 40 Pády stromů byly rychlejší a stromy mohutnější než u předešlých verzí, jelikož nebylo zapotřebí shazovat reálné stromy či používat stop-animaci. Ukázání King Konga je také prodlužováno prostřihy na detaily napjatě vyčkávajících domorodců a také dalšími odstřihy na paralelní akci s námořníky míříci k vesnici. Napětí je od minulých verzí zejména rozšířeno o velkou kouřovou clonu mezi oltářem a Kongem, která je logicky způsobená velkým lávovitým příkopem za Ann. Viz Obr. 36 Tento digitální kouř divákovi umožňoval spatřit pouze Kongovu nejasnou tmavou siluetu. Kong je následně odhalován postupně, podobně jako ve verzi Johna Guillermina, který odhaloval Konga pomocí detailů. Dalším záběrem je tedy detail na ruku Konga, která se opře o zem a drsností svého dopadu rozduní zemi pod sebou, ale i kamerový záběr. Toto ovlivňování prostředí přidává Kongovi na masivitě síle. Úplné odhalení je dále přerušeno paralelní akcí ve vesnici a to příchodem námořníků zahánějící domorodce. Kongovu tvář konečně spatříme až na konci celé scény, při odchodu Konga do džungle, kde je použito speciálně úzkého záběru na Kongovy oči, kterým se poprvé seznamujeme s digitálním hrdinou této verze. Takto velký detailní záběr nemohl být v předešlých verzích možný díky nedostačujícím detailům masky či kostýmu, na rozdíl od vysoce detailního modelu Konga od WETY Digital. Viz Obr. 44 Tento záběr je dle mého názoru po vizuální stránce nejlepším záběrem na Kongovy oči v této scéně ze všech tří verzí.



Obr. 42. King Kong (1976)

Obr. 43. King Kong (2005)

Obr. 44. King Kong (2005)

2.1.4 Triková kamera

Kong je v první verzi ukazován v celé scéně pouze ve třech typech záběrů. Je to celkový záběr s oltářem, bližší záběr s bystou a záběr oltáře, před kterým stojí Kong. Pomocí umělé bysty je nám umožněno spatřit zblízka Kongovu tvář, avšak rychlost pohybů bysty byla omezená a mimika v obličeji zcela neodpovídá té v širších záběrech. Pohyb otevírání pusy je od dalších verzí také výrazně omezen a Kong nemůže své emoce znázornit dostatečně přesvědčivě. Další limitací originální verze byl moment, kdy King Kong chytí Ann do ruky. Toto místo muselo být rafinovaně promyšleno, neboť bylo zapotřebí ukázat v jednom

záběru živou herečku a následně přejít do stop-animace její loutky,kterou držel Kong v ruce. Řešením bylo zakrýt Ann tak, aby jí kamerou nebylo vidět. Proto se ve filmu Ann ze svých pout osvobodí a skácí se na zem za oltář. Kong poté natahuje ruku za oltář a vytahuje již loutku Ann. Viz Obr. 47 Od této chvíle je už ve scéně používaná pouze loutka a proto nebylo možné udělat na Ann další užší záběr. V druhé verzi jsou celkové záběry s Kongem spojeny s živou akcí buď pomocí modrého pozadí nebo split screenů a u těchto trikových záběrů byla nutností statická kamera.[1] Uchopení Ann do ruky Konga zde, narozdíl od předchozí verze, mohlo být ukázáno v detailu, a to pomocí mechanické ruky.

V záběrech Kongovy tváře s herečkou v popředí se používalo pro spojení modré pozadí. Nejdříve byl natočen polodetail Ricka Bakera v kostýmu Konga s rukou za zády. Následně je do popředí postprodukčně zakomponovaná herečka v mechanické ruce s odstraněným okolním modrým pozadím pomocí optické tiskárny. Výsledkem byla reálná iluze, že King Kong držel Dwan před sebou skutečně v ruce. Viz Obr. 45 Díky mechanické ruce mohli tvůrci ukázat Dwan při bližších záběrech i ve velkých výškách, ve kterých ji Kong drží. Za Dwan bylo vždy modré pozadí místo kterého je přidaný záběr z výšky kamerového jeřábu. Při těchto spojovaných záběrech ovšem stále platilo pravidlo, že kamera musela být statická, jelikož nebylo možné přesně synchronizovat pohyb kamery u obou záběrů. Tato možnost synchronizace pohybu kamery u dvou záběrů přišla až s filmem Star Wars od George Lucase.[2] Přechod z živé herečky na její loutku bylo dosaženo ostrým střihem z blízkého záběru na celkový záběr, kde díky vzdálenosti loutka úspěšně imituje vzhled herečky. Originální verze byla v tomto přechodu odvážnější tím, že jej řešila vnitrozáběrově bez potřeby střihu použitím loutky a herečky v jednom záběru. Digitální technologie při výrobě třetí verze dovolovala větší volnost v interakci Kongovy ruky s Ann a zvedání Ann v jednom záběru již bylo proveditelné. Viz Obr. 46 Ruka není pohybově nijak omezena, jako tomu bylo v druhé verzi, a může se volně dotýkat herečky v libovolné rychlosti a vytvářet pohyby věrohodné zvířeti. Použití loutek herečky či modelů končetin Konga již nebylo třeba a herečka Naomi Watts je již téměř v každém záběru.[3]

---

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 Motion control photography: History. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-05-12]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_control_photography

3 RICKITT, Richard. *Special effects: the history and technique*. New York, NY: Watson-Guptill Publications, 2007, p. cm. ISBN 08-230-8408-6.

Obr. 45. King Kong (1976)

Obr. 46. King Kong (2005)

Obr. 47. King Kong (1933)

2.2 Přírodní most

Jedná se o kultovní scénu, v originále označovanou jako "Log scene", která je zachovaná ve všech třech verzích King Konga. V této scéně výprava z lodi Venture přechází přes hlubokou propast po spadeném kůlu a je napadena příchodem Konga. Během krátkého souboje Kong zhodí téměř všechny členy výpravy do propasti. Každá verze zachovává stejnou akci až na malé změny.

Tab. 3. Porovnání délky scény Přírodní most v jednotlivých verzích filmu.

Filmy	***King Kong 1933***	***King Kong 1976***	***King Kong 2005***
Stopáž scény	2:18 minut	4:03 minut	2:12 minut

2.2.1 Kamera

Pro vytvoření této konkrétní scény muselo být v originální verzi King Konga použito několika na tehdejší dobu komplikovaně realizovatelných triků a jejich kombinací.[1] Jelikož se většina záběrů ve scéně vytvářela pomocí speciálních efektů, kamera musela být po celou dobu statická. Stejně je tomu tak i ve verzi z roku 1976, kdy je celá scéna tvořená pouze záběry z nepohyblivé kamery. Velkým kontrastem je tomu verze Petera Jacksona, která měla k dispozici kompletní digitální model scény včetně herců a dovolovala tak tvůrcům kameru rozpohybovat libovolným způsobem. Ve třetí verzi jsou herci držící se makety kůlu v životní velikosti obklopeni zeleným pozadím a kamera kolem nich prolétá. Záběry v této verzi jsou nejdynamičtější, vytvářejí napětí a výborně podporují nebezpečnost situace. Objevují se i rychlé přelety kamery kolem kůlu, které celou akci velice dynamizují. Ačkoli byla tato scéna ve 3. verzi nejkratší, má s množstvím čyřiceti

1 GOLDNER, Orville a George TURNER. *The making of King Kong: the story behind a film classic*. South Brunswick: A. S. Barnes, 1975, 271 p., [8] leaves of plates. ISBN 04-980-1510-6.

osmi nejvyšší počet záběrů.[1] Oproti ostatním verzím zobrazuje Peter Jackson tuto scénu v nejrychlejším temporytmu a akce je nahuštěnější.

Nejtěžším prvkem v první a druhé verzi bylo spojení miniatur prostředí s živými herci na kůlu. Aby se tvůrci těmto náročným spojením vyhnuli natáčeli scénu většinou v separátních pohledech. V záběrech je vidět jen výprava, Kong nebo propast, které jsou odděleny ostrým střihem. V obou filmech je například pád členů výpravy do propasti ukázán vždy separátně a není spojen s dalšími částmi scény ani jednou. Viz Obr. 49 Toto však neplatí pro nejnovější remake, kde nám opět počítačová grafika umožňuje libovolně s prostředím pracovat a proto jsou zde často všechny objekty v jednom pohledu. V přeletu kamery vidíme výpravu s Kongem a v konečné fázi kamerového pohybu i propast pod kůlem a naopak. Tímto způsobem se lépe spojuje prostor celého boje o přežití a divák je rychleji zorientován. Také pohyby klády působí důvěryhodněji, jelikož přímo vidíme zdroj pohybu. Třetí verze však měla limitaci v záběrech s živými herci a proto scéna střídá neustále dvě rychlosti akce. Záběry s Kongem, kde prudce otáčí kládou jsou kompletně vytvořené počítačem a jsou extrémě pohyblivé. Druhým typem jsou záběry ze studia s maketou kůlu v životní velikosti a živými herci, které jsou klidnější, jelikož tak prudký pohyb by ve studiu s živými herci byl nebezpečný a možná i nerealizovatelný. Viz Obr. 54

2.2.2 Trikové záběry

King Kong z roku 1933 využíval v této scéně pro spojení miniatur s živou akcí Dunningova procesu.[2] Ačkoli tento proces fungoval, měl výrazných nedostatků. Hlavním problém způsobovalo oranžové světlo odražené od subjektů natáčených v popředí, které někdy neúplně proniklo tmavšímy odstíny filmového snímku. To způsobilo na hercích natáčených na kůlu lokální průhlednosti. Viz Obr. 48 Přes herce v popředí je vidět miniaturní prostředí za nimi, ve kterém byl natáčen Kong. Z celého filmu je tato nedokonalost Dunningova procesu nejpatrnější. Také kontrastní poměr lidí na kůlu v popředí a stop-animace King Konga s miniaturami v pozadí je odlišný a lidé s kůlem v životní velikosti nezapadají přesvědčivě do scény. Tvůrci originální verze navíc nemohli přesně zkoordinovat akci popředí s akcí v pozadí, jelikož byl Dunningův vytvářen v

1 WAKE, Jenny. *The making of King Kong: the official guide to the motion picture*. Pocket Books trade pbk. ed. New York: Pocket Books, 2005, 247 p. ISBN 978-141-6505-181.

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

kameře bez možnosti kontroly. [1]

Obr. 48. King Kong (1933)

Obr. 49. King Kong (1976)

Obr. 50. King Kong (1976)

Obr. 51. King Kong (1976)

Druhá verze Konga zde na rozdíl pracuje výhradně s modrým pozadím a dokreslovačkami, avšak jev nejednotné kontrastní hladiny se zde objevuje také.
Viz Obr. 50 Například záběr s členy výpravy na kůlu v popředí je natáčen ve vyšším kontrastu než přidané pozadí s Kongem, kde kontrast naopak chybí. Chybějící kontrast na Kongovi může být způsoben problémem se srstí Konga, kterému čelil hlavní kameraman Richard H. Kline. Jak sám řekl: „*Svícení bylo problém, neboť černá srst Konga absorbovala všechno světlo.*“[2] Dalším rušivým prvkem u tohoto záběru je viditelná obrysová linie na kůlu, která se objevuje ve více místech filmu. Nejviditelnější je tento jev v záběrech lidí padajících do propasti, díky tomu vypadají pády velmi uměle. Viz Obr. 49 Také v momentě, kdy se Jack schová do jeskyně nad propastí a Kong se po něm natahuje. Viz Obr. 51 Původním plánem bylo použít zadní projekci zasazenou do miniatury prostředí, avšak konečné rozhodnutí bylo použít modré pozadí. Výsledkem bylo, že v širších záběrech na tuto akci vidíme jasné ohraničení masky Jacka, který by měl být zapuštěn do černé tmy, ale místo toho je kolem něj modře zbarvená aura, která je nerealistická vzhledem k okolí. Další příklad nedostatku triku můžeme spatřit opět v záběru pádů členů výpravy do propasti, kde je barevnost separátně natočených lidí laděna do zeleno-žluta oproti dokreslenému pozadí, které je zabarvené neutrálním tónem. Viz Obr. 49 Druhá verze také od prvního Konga zaostává v modelech miniatur prostředí u propasti. Vlivem malého rozpočtu nezbylo dostatečných finančních prostředků k vytvoření miniatur s většími detaily a prostředí působí pustě a falešně. Navíc jsou scény nerealisticky

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

zasvíceny a tím jim více ubírá na uvěřitelnosti.[1] Nejhlavnějším problémem prostředí v této scéně je však špatně navázaná miniatura s dokreslovačkou. Dekorace útesu propasti a kůlu byla vybudována ve studiu v životní velikosti a místo propasti zde bylo na zemi natažené modré plátno. Hloubka propasti se tvořila dokreslovačkou, kterých bylo pro tuto scénu potřeba sedm. Hloubka propasti se tvořila dokreslovačkou, kterých bylo pro tuto scénu potřeba sedm. Tyto dokreslovačky vypadají přesvědčivě, avšak ve spojení s reálnou dekorací můžeme pozorovat velmi viditelnou obrysovou lini a nedostatečný kontrast, který je na první pohled velmi patrný. Viz Obr. 52

Obr. 52. King Kong (1976)

Obr. 53. King Kong (2005)

Obr. 54. King Kong (2005)

Verze z roku 2005 spojuje reálnou dekoraci a umělé prostředí s větší přesností a důvěryhodností. Pro posílení atmosféry situace byla scéna doplněna o spoustu elementů prostředí. Je to například hustá mlha v propasti se kterou se dále pracuje v další scéně. Dojem reality posilují také padající úlomky a listy z kůlu, které se stejně jako námořníci ztrácejí v mlze propasti. Viz Obr. 57

2.2.3 Interakce s prostředím

V originální verzi vypadá záběr pádu členů výpravy a následně i kůlu velmi reálně. Efekt byl vytvořen pomocí loutek členů výpravy a miniatury klády, které byli vhozeni do miniatury propasti.[2] Důležitým rozdílem od druhé verze bylo však použití vysokorychlostní kamery. Pád objektů byl tedy ve výsledku pomalejší a tím se kůlu i loutkám námořníků přidalo na hmotnosti. Efekt byl sice snímán z větší dálky než u druhé verze, ale výsledek zanechal dle mého názoru větší a mrazivější dojem. Z části také díky tomu, že jsme na rozdíl od druhé verze viděli samotný dopad lidí na dno propasti. Viz. Obr. 55

V druhé verzi byla v této scéně veškerá akce Konga s miniaturami snímaná, na přání režiséra, normální rychlostí. Masivnost objektů nebyla podpořena kamerou a díky tomu

1 BAHRENBURG, Bruce. *The creation of Dino De Laurentiis' King Kong*. New York: Pocket Books, 1976, ix, 273 p. ISBN 06-718-0796-X.

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

pohyby Konga i interakce s kůlem nevypadají tak přesvědčivě. Další nepřesností druhé verze je sladění rychlosti herecké akce Konga a pohybů mechanické ruky používané na detailní záběry. Kong se v momentě, kdy se natahuje pro Jacka schovaného v jeskyni, hýbe energicky větší rychlostí. Po střihu na bližší záběr na akci ruky je ruka pomalejší a opakovaně svou rychlostí nesedí s celkovými záběry na Konga. Tomuto problému se dalo předejít použitím vysokorychlostní kamery nebo zpomalení herecké akce Ricka Bakera v kostýmu. Podobný problém nastává v originální verzi s bystou Konga a celkovými záběry. Bysta byla v životní velikosti a ovládat její pohyby ve větší rychlosti nebylo možné. Proto se před střihem na detail Kongovi tváře s bystou musí být model Konga v předchozím záběru zcela klidný. Také ačkoli je O'Brianova stop-animace Konga v původní verzi udělána velmi pečlivě, působí některé pohyby vzhledem k velikosti zvířete nepřesvědčivě rychle. Další vadou na kráse mohou být viditelná hýbající se místa na srsti Konga.[1] Jsou to místa, kde se muselo na Konga sáhnout a přemístit jej do další fáze pohybu.

Ve třetí verzi je interakce Konga s prostředím a herci v největším rozsahu. Tvůrci se zde snažili všemožnými způsoby dosáhnout spojení digitální fikce s reálně snímanou scénou. V jednom momentu například Kong uchopí jednoho člena výpravy do ruky a následně jej vymrští proti skále. Viz Obr. 53 Takto rychlé vymrštění nebylo možné natočit s živým hercem studiu ani za použití lan a držáků a proto bylo zapotřebí vytvořit pro takovéto případy digitální náhradníky herců.

2.2.4 Mimika

Třetí film pracuje oproti předešlým verzím s jedním důležitým aspektem, který tuto scénu výrazně obohatil. Je to schopnost Konga nejpřesvědčivěji a nejsrozumitelněji ukazovat emoce. Viz Obr. 56 První verze nemohla zcela přesně ukázat Kongovi emoce díky pohybově omezené bystě. Druhá verze toho mohla dosáhnout jen částečně díky speciálním maskám v kostýmu Konga. Technologie motion capture však umožnila divákům spatřit Kongovi emoce v největším rozsahu a ukázat jej rozzuřenějšího než v předchozích verzích. Projev emocí je také možné pozorovat na zbytku jeho postavy. Například ve scéně Kong obracel kůl mnohem energičtěji a expresivněji. Detailní pohledy jeho tváře mohou v divákovi nahnat strach.[2] Viz Obr. 54

1 BAHRENBURG, Bruce. *The creation of Dino De Laurentiis' King Kong*. New York: Pocket Books, 1976, ix, 273 p. ISBN 06-718-0796-X.

2 WAKE, Jenny. *The making of King Kong: the official guide to the motion picture*. Pocket Books

Obr. 55. King Kong (1933)

Obr. 56. King Kong (2005)

Obr. 57. King Kong (2005)

2.3 Boj s T-rexem

Jedna z nejvíce pamětihodných scén filmu byl souboj King Konga s Tyrannosaurem rexem. Stopáž této scény ve třetí verzi je téměř třikrát delší než originál. Druhá verze Konga scénu s T-Rexem neobsahuje z finančních důvodů. V analýze se proto budu zabývat jiným soubojem Konga v druhé verzi. Je to boj s velkým hadem, který je jediným dalším živočichem Ostrova lebky, který se do filmu dostal.

Tab. 4. Porovnání délky scény Boje s T-rexem v jednotlivých verzích filmu.

Filmy	***King Kong 1933***	***King Kong 1976***	***King Kong 2005***
Stopáž scény	3:14 minut	1:25 minut	8:41 minut

2.3.1 Pohyby

V prvním King Kongovi byl Tyrannosaurus rex, stejně jako King Kong, rozpohybován pomocí stop-animace. Model T-rexe byl původně vytvořen pro film Ztracený svět, na kterém pracoval Willis O'Brien dříve.[1] I přesto, že se pro boj používala stop-animace, obě stvoření se během zápasu hýbou nečekaně energicky. Během souboje můžeme vidět výpady připomínající wrestlingové zápasy, kterými se O'Brien nechal inspirovat.[2] Viz Obr. 60 V průběhu akce dochází k množství pádů a Kong ke konci souboje T-rexe dokonce přehodí přes sebe vzduchem. Ačkoli byla stop-animace vykonána s velkou přesností, je pohyb živočichů místy trhaný a fáze pohybu viditelné. I přes velké omezení této animační technologie byl souboj udělán na hranici možnosti, dokonce ji ještě posunul o kousek dál.

trade pbk. ed. New York: Pocket Books, 2005, 247 p. ISBN 978-141-6505-181.

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 ARCHER, Steve. *Willis O'Brien: special effects genius*. Jefferson, N.C.: McFarland, c1993, xi, 226 p. ISBN 08-995-0833-2.

V poslední verzi šlo o rozpohybování počítačových modelů v digitálním prostředí a tvůrci se nechali unést. Tentokrát Kong bojoval na rozdíl od původní verze rovnou se třemi Tyrannosaury. Pohyby dinosaurů zde byly zcela plynulé a technologie dovolovala i větší rychlost výpadů během boje. Postava Konga měla větší volnost pohybu a pro větší efekt vidíme Konga dokonce skákat z velkých výšek nebo dávat prudké rány. Pohyby tyranosaurů se více řídí fyzikálními zákony a pády či nárazy těchto velkých tvorů působí uvěřitelněji. Reálněji vypadá také působení gravitace při odmršťování vzduchem či shazování tyranosaurů do propasti.

V druhé verzi byli pro záběry s velkým hadem vytvořeny čtyři modely. Každý s jiným účelem využití – některý pro záběr plazení, další pro záběr škrcení Konga a podobně. Viz Obr. 61 Tyto modely měli velmi omezené pohybové možnosti díky špatně fungujícím ovládacím kabelům.[1] Proto se v bojové scéně snaží Rick Baker, v kostýmu King Konga, simulovat souboj, ačkoli se had vůbec nepohybuje.[2] Celý boj je ve výsledku oproti ostatním verzím nejvíce statický.

2.3.2 Interakce s prostředím

Původní verze se odvážně pokusila o sjednocení prostoru v této scéně. Film vytváří dojem, že strom, na kterém je Ann, se kvůli nárazu Konga skácí na zem. Nejdříve se natočila stop-animace boje do pozadí. Poté se natočil záběr herečky na maketě stromu, který byl následně spojen v optické tiskárně se záběrem pozadí. Strom byl maketou v životní velikosti stojící před zadní projekcí. Pád stromu byl vytvořen shozením makety s kaskadérkou místo herečky.[3] Viz Obr. 59 V bližším záběru s herečkou byl pád stromu simulován ubíhajícím pozadím zadní projekce. Pozadí začne ve vypočítaném momentě nárazu Konga ubíhat nahoru a vytvářet tak dojem pohledu kamery při pádu. Viz Obr. 62 Po spadnutí stromu následuje záběr herečky, která již leží na zemi a pouze dokončuje pohyb pádu. Toto spojení herečky se soubojem se objevuje ještě jednou a to v momentě kdy T-rex zavadí ocasem o strom pod kterým leží Ann. Viz Obr. 63 Štáb s tímto stromem v domluvené chvíli zatřásl a tím se vytvořil dojem, že je Ann skutečně v jednom prostoru

1 BAHRENBURG, Bruce. *The creation of Dino De Laurentiis' King Kong*. New York: Pocket Books, 1976, ix, 273 p. ISBN 06-718-0796-X.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
3 GOLDNER, Orville a George TURNER. *The making of King Kong: the story behind a film classic*. South Brunswick: A. S. Barnes, 1975, 271 p., [8] leaves of plates. ISBN 04-980-1510-6.

spolu s mohutnými tvory.[1] Z důvodu složitého načasování takovéto akce se více těchto spojení ve scéně nevyskytuje. Digitální prostředí třetí verze umožnilo využití elementů okolí k samotnému boji. Tím je myšlen záběr, kdy Kong popadne velký kámen a omračuje s ním jednoho z dinosaurů. Viz Obr. 58

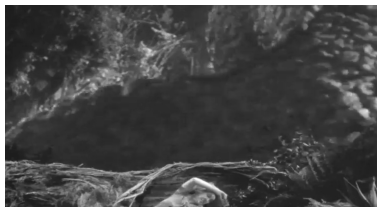
Obr. 58. King Kong (2005)

Obr. 60. King Kong (1933)

Obr. 59. King Kong (1933)

Obr. 61. King Kong (1976)

Obr. 62. King Kong (1933)



Obr. 63. King Kong (1933)

2.3.3 Kamera

Původní verze pro spojení záběru herečky s bojem monster v pozadí používala Dunningova procesu.[2] Téměř všechny záběry jsou z tohoto důvodu opět statické. Celá sekvence se skládá pouze z pár záběrů. Většinou jde o celky a bližší záběry s herečkou v popředí. Herečka je v této verzi od boje oddělena a celou situaci pouze sleduje.

Velkým kontrastem je tomu třetí verze, kde dochází v této sekvenci k největší vizuální podívané filmu. Ann byla po celou dobu na rozdíl od originálu přímo zapojená do souboje. Napětí je tedy vytvářeno tím, že je Ann ve větším bezprostředním nebezpečí a Kong ji zde opakovaně na poslední chvíli zachraňuje. Úhly pohledů kamery nejsou nikterak limitovány a kamera je proto neustále v pohybu. Pro zvýšení intenzity souboje se používá prudkých přeletů sledující akci ze všech stran. Tyto záběry oproti originálu více vtahují diváka přímo do souboje. Vyskytují se zde i zajímavé vizuální nápady s náklonem kamery. Například

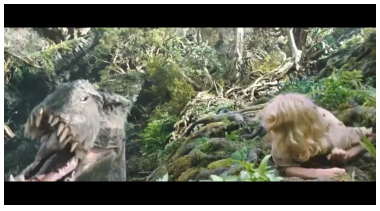
1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 GOLDNER, Orville a George TURNER. *The making of King Kong: the story behind a film classic*. South Brunswick: A. S. Barnes, 1975, 271 p., [8] leaves of plates. ISBN 04-980-1510-6.

když se hlava T-rexe naklání před skousnutím, kamera se naklání také. Viz Obr. 64 Jelikož se ve scéně pohybovalo více digitálních monster, mohla kamera hledat zajímavější průhledy a bylo jednodušší zaplnit kompozici v širokých záběrech. Důvěryhodnosti souboje přidává také pohybová neostrost (v originále motion blur). Původní verze zobrazovala pohyby při souboji kompletně v ostrosti kamery. Pohybová neostrost nemohla být vytvořena, neboť pohyby byly natáčeny ve statické poloze. V nové verzi má Kong při průdkých úderech digitálně vytvořenou pohybovou neostrost, která ještě posiluje dojem rychlosti rány.

Obě starší verze herečku při souboji ukazují statickými prostřihy odseparované od akce. Trekovací technologie v roce 2005 umožňovaly pohyb kamery při práci s klíčovacím pozadím.[1] Proto mohly být detaily na herečku v ruce Konga v této verzi poprvé pohyblivé. To umožnilo pracovat s bližšími záběry na herečku situovanou doprostřed energického souboje. Viz Obr. 65 Nová verze také více pracuje s temporytmem scény. Během souboje se záběry střídají rychleji a jednou za čas je divákovi dopřáno uvolnění tempa zastavením akce.

Kamera v druhé verzi měla díky falešně vzhlížejícímu modelu hada nejomezenější možnosti. Model hada určeného pro souboj byl ovládán speciálními lanky, která nesměla být v záběru vidět. To je důvodem proč je celá scéna statická. Záběry s hadem vypadaly uměle, proto byly výrazně zkráceny a souboj má ve výsledku nejkratší stopáž. Pro záběr, kdy se had plazí ke Kongovi je Dwan v pozadí přidána pomocí miniaturní projekce. Viz Obr. 66 Kromě této projekce se sekvence skládala ze záběrů na Ricka Bakera s modelem hada a miniaturou okolí. Jelikož se používaly pro celý souboj čtyři modely, byla scéna plná velkým množstvím prostřihů na přihlížející Ann a Jacka. Během těchto prostřihů se vracíme zpět na souboj, ve kterém je již použit jiný model. Scéna ve všech verzích končí vítězstvím Konga nad živočichy.



Obr. 64. King Kong (2005)

Obr. 65. King Kong (2005)

Obr. 66. King Kong (1976)

1 RICKITT, Richard. *Special effects: the history and technique*. New York, NY: Watson-Guptill Publications, 2007, p. cm. ISBN 08-230-8408-6.

2.4 Útěk v New Yorku

Tato scéna se odehrává v New Yorku, kam je King Kong dovezen z Ostrova lebky a představen americkému lidu. V každé verzi filmu se jedná o velkolepou show, při které se Kong z různých důvodů snaží vysvobodit a uprchnout ze zajetí. Scéna je zachována ve všech verzích, druhá verze se však odlišuje od ostatních svým prostředím a situací od ostatních. První a třetí verze situuje celé představení do operního sálu, kde je King Kong spoután v řetězech. Ve verzi Johna Guillermina má scéna útěku Konga oproti původnímu filmu větší dramaturgický význam. Kong zde vystupuje jako reklama na firmu Petrox, pro kterou pracuje hlavní antagonista. Kong se během svého řádění na stadionu stačí pomstít za své uvěznění zabitím hlavního antagonisty zašlápnutím do země.

Tab. 5. Porovnání délky scény Útěk v New Yorku v jednotlivých verzích filmu.

Filmy	***King Kong 1933***	***King Kong 1976***	***King Kong 2005***
Stopáž scény	6:25 minut	8:33 minut	9:27 minut

Tabule

V originální verzi je scéna uvedena velkou tabulí nad vchodem do sálu s nápisem "Osmý div světa", která je vytvořena dokreslovačkou na skle a spojená se záběrem reálného davu před divadlem. Viz Obr. 69 Remake Petera Jacksona zůstává tomuto originálu nejvíce podobný a dokonce tento záběr uchovává s největvětší podobností. Cedule je však 3D grafika kompletně vytvořená v počítači, stejně jako budovy za ním. Viz Obr. 68

Obr. 69. King Kong (1933)

Obr. 68. King Kong (2005)

Obr. 67. King Kong (1933)

2.4.1 Triková Kamera

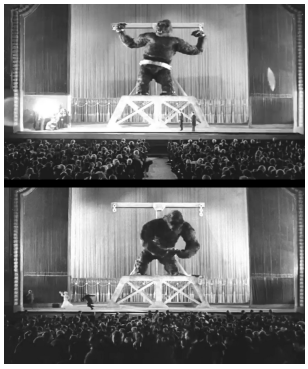
Uvnitř sálu se v záběrech s Kongem pracuje jen se třemi pohledy kamery. Prvním z nich je celkový frontální záběr na pódium s obecenstvem, kde se poprvé objevuje Kong v New Yorku. Je složený ze dvou částí – v dolní části vidíme skutečný operní sál s komparzem v obecenstvu a v horní části vidíme miniaturu opony, za kterou stojí Kong. Tyto dva záběry

jsou spojeny pomocí split screen efektu.[1] Viz Obr. 67 Kamera tedy musela být pod takovým úhlem, aby se opona nepřekrývala s obecenstvem. Opona byla poté zvednuta pomocí stop-animace, což můžeme poznat v menším výkyvu pohybu při zvedání. Záběr je tvořen ze dvou částí. Spodní část je reálná dekorace, kterou tvoří obecenstvo a divadelní pódium s masivním dřevěným podstavcem. Viz Obr. 67 Horní část záběru tvoří model King Konga s pozadím, které je pomocí split screen efektu spojen se spodní částí s velkou přesností. Důležitým faktorem zde bylo zachování úhlu kamery a statického pohledu. V celkovém záběru však můžeme vidět jasné ohraničení reálné dekorace a scény vytvářené stop-animací a to zejména na plátně v pozadí, které je v obou spojovaných záběrech jinak strukturované. Viz Obr. 67 Dalším typem pohledu kamery je blízký záběr Kongova obličeje natočený pomocí velké bysty Konga, která byla manuálně rozpohybována během snímání a vytváří tak dojem rozhlížení. Oproti všem ostatním záběrům s Kongem vytvářené stop-animací však tento pohled na bystu Konga vyčnívá od ostatních svou plynulostí pohybu. Třetím typ pohledu kamery je polocelek Konga z poloprofilu zpoza novinářů. Viz Obr. 72 Kong byl v tomto případě za novináře přidán pomocí zadní projekce ve studiu.

V originální verzi je Kong vystrašen záblesky z fotoaparátů novinářů. Viz Obr. 70 V celkovém frontálním záběru při těchto záblescích dochází k efektové vadě. Záběr s fotícími novináři a záběr s Kongem byly natáčeny odděleně. Tím, že do vrstvy se stop-animací neproudí světlo z fotoaparátů, působí spojení se záběrem s novináři uměle. Viz Obr. 70 Útěk Konga poté pokračuje frontálním záběrem tvořený split screenem s utíkajícím davem v dolní části. Viz Obr. 70 Dále následuje statický záběr na zákulisí divadla, kam Kong seskočí z masivního podstavce. V pozadí záběru vidíme prchající dav, který byl stejně jako v záběru s novináři přidán do obrazu pomocí zadní projekce. Ta byla okno po okně posunována ve stejných intervalech spolu se stop-animací Konga. Další využití zadní projekce je v posledním pohledu na útěk Konga z divadelního sálu. Viz Obr. 71 Záběr spojuje popředí s miniaturou ulice, za kterou je plátno zadní projekce vytvářející pozadí utíkajících lidí. Spojení je však, stejně jako u dalších zadních projekcí v této scéně, viditelné díky kontrastnímu rozdílu obou plánů. Kromě zničení okovů je útěk Konga bez jakékoli přímé interakce s lidmi či prostředím.

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Obr. 72. King Kong (1933)



Obr. 70. King Kong (1933)

Obr. 71. King Kong (1933)

Nová verze King Konga z roku 2005 zasazuje představení také do divadelního sálu. Záběry bez Konga jsou z velké části natáčené ve Wellingtonově operním sále na Novém Zélandě. Kamera je v celé scéně odpoutaná a statických pohledů je používano pouze zřídka. Celý operní sál byl větší a umožňoval Kongovi větší prostor pro akci po osvobození. Pro záběry s Kongem byly vyrobeny části sálu a pódia ve studiu, kde se pracovalo s modrým pozadím a trekovacími body. Tyto body umožnily detailně analyzovat pohyb kamery a přesně zakomponovat digitální monstrum do pohyblivých záběrů. Dále byl také vymodelován počítačový duplikát celého sálu, zejména kvůli větší možnosti interakce Konga s okolím. Viz Obr. 75 Tento model je například využit v momentě Kongova zuřivého běsnění po sále, při kterém rozbíjí sedačky a odhazuje lidi vzduchem. Protože je tento prostor pouze digitální, neriskují se životy štábu, a tak můžeme i tu nejnebezpečnější situaci sledovat z velké blízkosti. Předměty odhazované King Kongem tedy často letí těsně kolem kamery, ne-li přímo do ní. Obr. 73 Záběrové možnosti jsou narozdíl od předešlých verzí téměř neomezitelné a pohledy kamery jsou efektivnější a mají větší informační hodnotu. Moderní technologie umožnila Peterovi Jacksonovi velmi přesvědčivě spojit živé herce ve vybudované lokaci s počítačem vytvořenou grafikou a tvůrci měli více možností při vyprávění příběhu.

Obr. 74. King Kong (1933)

Obr. 73. King Kong (2005)

Obr. 75. King Kong (2005)

Druhá verze z roku 1976 byla situována do exteriéru. Kvůli na tehdejší dobu složité tvorbě speciálních efektů, se snažil John Guillermin budovat scénu na stadionu metodou

separátního zobrazení pohledu a protipohledu. Díky tomu se nemusela tak často spojovat živá akce s miniaturami a počet trikových záběrů se omezil na minimum. Pro vybudování scény na stadionu museli tvůrci z finančních důvodů přebudovat Velkou zeď, aby sloužila jako zeď vytvářející okolí stadionu. Původním plánem bylo používat v této scéně výhradně mechakonga.[1] Díky vybudované dekoraci stadionu v životní velikosti nemuselo být v této scéně použito složitějších filmových triků. To tvůrce odprostilo od nutnosti používat výhradně statickou kameru. Do chvíle, než se odhalí klec s Kongem se zde opět objevují pohyblivé záběry z jeřábu.

Obr. 78. King Kong (1976)

Obr. 77. King Kong (1976)

Obr. 76. King Kong (1976)

Protože byl robot pohybově velmi omezený, jak se již psalo dříve, použil se jen v pár záběrech. Robot byl navíc na pohled velmi odlišný od kostýmu Ricka Bakera, používaného po celý film a proto musely být záběry s mechakongem délkově velmi omezeny. V momentě kdy Kong trhá klec na kusy jsou záběry s kostýmem Konga a mechakonga navíc bezprostředně za sebou, čímž se ještě více upozorňuje na nedostačující úroveň mechanického Konga. Obr. 76 Při vylézání z klece musel Rick Baker v Kongově obleku co nejvíce zpodobnit pohyby mechanického Konga s těmi svými, což nebylo lehké kvůli tomu, že pohyby mechakonga byly pomalejší a působily roboticky. Mechakong je však efektivně použit na záběry přes rameno Konga na prostor pod ním a tvoří tak první plán. Viz Obr. 78 Tím se zbavujeme pravděpodobných technických nedostatků jako obrysová linie, nesedící odstíny a kontrasty, které by se objevily v případě, že by byl Kong dosazen do záběru pomocí modrého pozadí.

Obr. 79. King Kong (1976)

Obr. 80. King Kong (1976)

1 MORTON, Ray a Alessandra LEVANTESI. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. 1st ed. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Ve většině záběrů byl tedy použit kostým Konga a z toho důvodu se opět točily složité trikové záběry statickou kamerou. Kamera zde však používá velkých rakurzů v podobě prudkých nadhledů-pohledů na Konga, které působí mnohem dynamičtěji než v originální verzi. Pro záběry s kostýmem Konga byla zhotovena miniaturní zeď stadionu. Stěna stadionu v životní velikosti byla poté spojena split screen efektem s miniaturou stěny a Kongem. Viz Obr. 77 Scéna útěku Konga je místo, kde byl tento efekt použit nejčastěji v celém filmu. [1] Avšak záběry, kde si filmaři odvážně troufli spojit miniaturu s reálnou dekorací v místě prostředku stěny, mají technické nedostatky. Viz Obr. 77 Jedna z kamer, která natáčela split screen efekt, měla špatný záznam obrazu, což způsobovalo parazitní kamerové chvění. Ve spojených záběrech je proto jedna půlka mírně roztřesená a ubírá tak na iluzi jednotnosti prostoru. Tento parazitní pohyb jednoho ze spojených záběrů se vyskytuje na více místech scény na stadionu. Také je snadné spatřit okraje záběru s reálnou zdí a místem, kde začíná miniatura. Kromě toho mají záběry tvořené split screen efektem také nejednotnou barevnost.

Jelikož se Kong v druhé verzi neosvobozuje pomocí stop-animace, mohli si filmaři dovolit bližší záběr na osvobození nohou Konga z železných okovů, který nám může lépe demonstrovat jeho sílu. Viz Obr. 80 Stejně jako v originální verzi se zde nachází velké množství prostřihů na utíkající lidi z tribun, kde Konga vůbec nevidíme. Kong se po chvíli dostane ke zdi stadionu, kterou zničí a vychází ven do ulic. V originální verzi je tato akce pouze v jednom záběru vytvořeném stop-animací a zadní projekcí. V druhé verzi bylo záběrování tvořené jednoduchou metodou pohledu a protipohledu, aby nebylo potřeba vytvářet spojené záběry. Miniaturní zeď, kterou Kong v této verzi rozbíjí, byla tvořena z lehkého kartonu. Protože se opět nesnímalo vysokorychlostní kamerou, vypadají odlomené části zdi letící vzduchem nepřesvědčivě lehce. Viz Obr. 79

Obr. 83. King Kong (1933)

Obr. 82. King Kong (1976)

Obr. 81. King Kong (1976)

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2.4.2 Smrtící chůze

John Guillermin měl možnost přidat do scény další typ pohledu. Jde o chůzi Konga skrz dav, kde zašlapával utíkající obecenstvo. Tento efekt byl dosažen záběrem z ptačí perspektivy na Ricka Bakera v kostýmu, který prošel po modrém pozadí.[1] Následně byl tento záběr analyzován a ze stejného úhlu byli zvrchu natočeni utíkající komparzisté. Pár těchto komparzistů bylo připraveno fiktivně hrát ono zašlápnutí na místech předem určených. Akce těchto komparzistů byla správně načasována s akcí Konga a výsledkem byla přesvědčivá iluze skutečné smrtící chůze. Technickým nedostatkem je však Kongův krok v tomto záběru, kde vidíme, že se pod jeho na zemi položenou nohou ztrácí probíhající lidé. Viz Obr. 82 K dosažení autentičnosti kroků tvůrci použili nohu mechakonga, se kterou natočili pár detailů došlápnutí nohy na zem. [2] Viz Obr. 81 Tímto způsobem se pracovalo i v originální verzi ve scéně Kongova vpádu do vesnice domorodců. Viz Obr. 83 V druhé verzi se při jednom z těchto došlápnutí film zbavil hlavního antagonisty.

2.4.3 Vystupování Konga

Nová verze vše opět posouvá dál. Důležitým prvkem je King Kongova schopnost vyjadřovat emoce nejexpresivněji ze všech verzí. V jednom záběru je smutný, naopak v dalším při pohledu na dívku v bílém, o které si myslí, že je Ann, je plný očekávání a následně je z tohoto oklamání rozzuřený. Tento fakt příběhu výrazně pomáhá a umožňuje nám Konga vnitřně pochopit. Chování Konga je v této verzi pro diváka nejsrozumitelnější. Můžeme s ním více sympatizovat, lépe pochopit jeho chování, ale zároveň nás dokáže i více vyděsit. Příkladem jsou chvíle, kdy vidíme Kongova dokořán rozevřená ústa plná špičatých zubů a slyšíme jeho mocný řev. V původní verzi bylo otevírání pusy omezeno bystou, v další verzi bylo zase omezeno maskou Ricka Bakera a proto nemohla ani jedna z předchozích verzí tento záběr nabídnout. Viz Obr. 84 Také díky větší volnosti pohybu je Kong vzteklejší a zuřivější a jeho pohyby prudčí a ráznější. K tomu se vztahuje i Kongova interakce s prostředím. Kong využívá k lezení stěny divadla a skáče na vrchní hlediště, které se pod ním zřítí. Viz Obr. 85 Díky těmto volnějším pohybům a vystupování působí

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.
2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Kong správně zvířecím dojmem.[1] King Kong se po běsnění v divadle vydává ven do ulic New Yorku. Ze sálu vyskakuje čelní tabulí digitálně vytvořeného modelu divadla a doskakuje doprostřed ulice. Původní verze tvoří ulice Manhattanu z velké části pomocí miniatur spojené se zadní projekcí. King Kong je ve většině záběrů dál od živé akce a nemůže využít naplno dramatické možnosti. Obr. 74 Jak jsem již psal výše, musel Peter Jackson kvůli venkovním scénám ulic New Yorku 30.let vybudovat první patra většiny budov v okolí Timesquare. Díky tomu se oproti původní verzi nachází ulice plné lidí a aut v těsné blízkosti Konga. Kamera také v pohyblivých záběrech sleduje Kongovo běsnění v úhlech, které by pro dřívější verze nebyly možné. Viz Obr. 86

Obr. 84. King Kong (2005)

Obr. 85. King Kong (2005)

Obr. 86. King Kong (2005)

2.5 Smrt King Konga

Posledním bodem mé analýzy je scéna, ve které King Kong bojuje na střeše mrakodrapu s letadly a následně umírá. V první a poslední verzi se konečný boj odehrává na střeše Empire State Buildingu, kde je Kong odstřelován letadly. Příběh druhé verze King Konga byl zasazen do 70. let a John Guillermin si proto vybral pro finální souboj zcela novou budovu newyorského panoramatu Světové obchodní centrum.

Tab. 6. Porovnání délky scény Smrt King Konga v jednotlivých verzích filmu.

Filmy	***King Kong 1933***	***King Kong 1976***	***King Kong 2005***
Stopáž scény	6:23 minut	11:57 minut	16:26 minut

1 WAKE, Jenny. *The making of King Kong: the official guide to the motion picture*. Pocket Books trade pbk. ed. New York: Pocket Books, 2005, 247 p. ISBN 978-141-6505-181.

2.5.1 Lezení

V původní verzi se na Empire State building King Kong vyšplá v jednom dlouhém celkovém záběru. Viz Obr. 88 Mnoho lidí se díky velké plynulosti pohybu Konga v tomto záběru domnívalo, že šlo o herce v kostýmu. [1] Používal se však běžný model Konga, který šplhal po dřevěné napodobenině stěny mrakodrapu. Do záběru reálného Empire State Buildingu je přidán pomocí Dunningova procesu a výsledek ošálil mnoho diváků.

Pro verzi z roku 1976 byla vybudována tří stranná miniatura Severní věže a jednostranná miniatura Jižní věže Obchodního centra.[2] Modely byly zhotoveny Dalem Hennesym podle pravých architektonických návrhů budovy. Tyto budovy jsou nejpřesvědčivější miniaturou ve filmu. Lezení Konga nahoru je oproti původní verzi více rozzáběrované a příběh pracuje s výrazem herečky během stoupání. Kong je vytahován na tažném laně, které měl Rick Baker v kostýmu kolem pasu. Šplhání podél budovy tedy pouze přestíral pomocí pohybů končetin. Pro bližší záběry na Dwan během šplhání byla herečka natočená na rameni mechakonga před modrým pozadím. Do pozadí byl dosazen záběr na reálnou budovu Obchodního centra, po níž Kong jakoby šplhal. Při tomto spojení však vnikají dvě vady. Zaprvé je to černá viditelná linie kolem mechakonga snímaného na modrém pozadí. Viz Obr. 89 Druhou vadou je nesynchronní rychlost pohybu končetin Konga s ubíhajícím pozadím. Pohyby mechakonga jsou kvůli velikosti modelu příliš pomalé, zatímco pozadí ubíhá příliš rychle. [3]Ve velké většině záběrů přidaných do pozadí také není stejný kontrastní poměr jako u subjektů natáčených v popředí. Viz Obr. 92 Toto je způsobeno spojením záběrů v optické tiskárně.

Sekvence šplhání je v nejnovější verzi plná pohyblivých letících záběrů kolem Konga s Ann. Je to například záběr, kdy kamera odlétá od mrakodrapu do velké vzdálenosti. Předešlé verze neměli na rozdíl od nejnovějšího filmu vybudované prostředí mimo mrakodrap. Pohledy kde je za Kongem vidět okolí museli být spojovány se záběry Manhattanu. Nová verze musí naopak dostat do digitálního prostředí pouze herečku a je tedy možné ukazovat v pohyblivých záběrech i okolní budovy Manhattanu. Viz Obr. 90 Peter Jackson složil v tomto záběru poctu originálu, který svou kompozicí a velikostí

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 KEZICH, Tullio a Alessandra LEVANTESI. *Dino: the life and films of Dino De Laurentiis*. 1st ed. New York, c2004, xi, 352 p., [32] p. of plates. ISBN 07-868-6902-X.

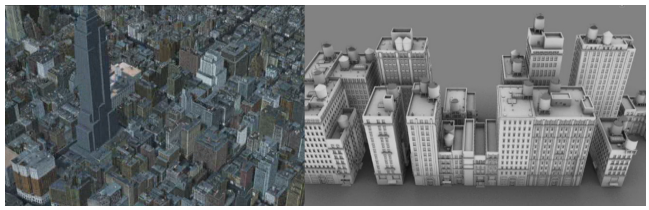
3 BAHRENBURG, Bruce. *The creation of Dino De Laurentiis' King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Pocket Books, 1976, ix, 273 p. ISBN 06-718-0796-X.

přesně odpovídá původní verzi. [4] Viz Obr. 87

Obr. 89. King Kong (1976)

Obr. 88. King Kong (1933)

Obr. 87. King Kong (2005)



Obr. 90. King Kong (2005)

Nový Kong také oproti ostatním verzím využívá detailní záběry na mrakodrap. Můžeme například zblízka vidět uchycení ruk Konga na budově. Možný byl také pro podpoření realističnosti odraz Konga v oknech budovy, což bylo z technických důvodů v originální verzi jen těžko proveditelné. Detailní digitální model mrakodrapu je také ovšem jednou z nedokonalostí v nové verzi. V momentě, kdy se Kong s Ann usídlí na střeše a my vidíme celé okolí města New Yorku, můžeme si začít všímat patrné "umělosti" obrazu. Povrchy a hrany budov působí příliš čistě a vyhlazeně, tím pádem i uměle. Viz Obr. 91

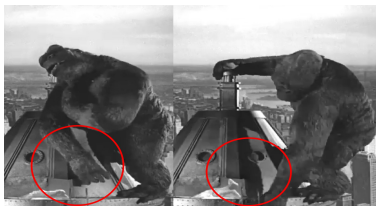
Obr. 92. King Kong (1976)

Obr. 91. King Kong (2005)

4 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2.5.2 Střecha

Obr. 93. King Kong (1933)



Obr. 94. King Kong (1933)

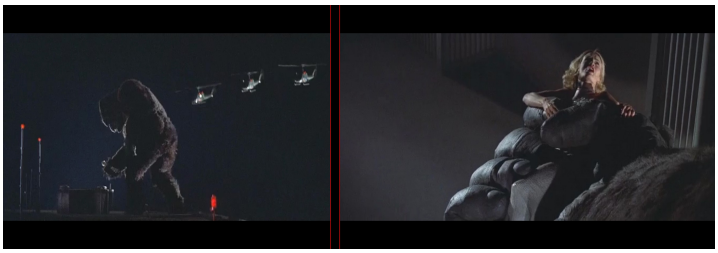
Obr. 95. King Kong (1976)

Pro finální souboj Konga s letadly byla vyrobená miniatura střechy Empire State Buildingu. Na rameni modelu Konga je ze začátku loutka nahrazující herečku Fay Wray. Pozadí tvoří záběr z Empire State Buildingu na reál New Yorku. Pro spojení zde bylo opět využito Dunningova procesu. Aby bylo možné Ann ukázat opět zblízka, Kong ji ve filmu pokládá na okraj střechy. Na tomto místě muselo opět dojít k výměně loutky za herečku. V této situaci při pokládání loutky Kong svou rukou loutku v jednom momentě kompletně zakryje. Zpoza ruky poté vypadne již Fay Wray natáčená v reálné dekoraci části střechy mrakodrapu v životní velikosti. Viz Obr. 93 Spojení reálné scény se stop-animací však přineslo problém. Pozornější oko si může všimnout Kongova nereálného stínu na střeše. Ten je ostře ukončený záběrem Ann s vybudovaným pozadím. Viz Obr. 94 Konec tohoto stínu nám přímo ukazuje, kde přesně je tento vložený záběr s herečkou ohraničen.

Ve druhé verzi je střecha Světového obchodního centra udělaná s větším důrazem na detail a působí reálnějším dojmem. Viz Obr. 97 Oproti původní verzi je zde však více trikových nedostatků, které jsou více rušivější. V záběrech Konga na střeše je patrné špatně přidané pozadí New Yorku. Jako už mnohokrát předtím, i zde dochází k rozdílu kontrastních hloubek popředí ku pozadí. Problémy způsobují i nevhodně použité úhly kamery. V celkovém záběru, kdy se Kong poprvé na střeše postaví, vidíme jasně panorama nočního New Yorku. Při následujícím přestřihu na bližší záběr dochází k nepříjemnému skoku s nezměněným pozadím, který nedává smysl vzhledem k tomu, že je v tomto záběru Kong z profilu a podhledu. Viz Obr. 95 V celkových záběrech je, stejně jako v originále, používána loutka místo herečky. [1] Ovšem v bližším záběru již bylo možné zakomponovat ruku s Dwan a hlavu Konga v pozadí do jednoho záběru. Nejdříve byl Kong natočen v polodetailu a předstíral pohled na ruku. Dále se natočila Dwan v mechanické ruce před modrým pozadím, a ta byla následně zakomponována do prvního záběru tak, aby dával

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

prostorový smysl. Výměna loutky za živou herečku při jejím položení na zem byla opět vyřešena ostrým střihem z celku na polodetail. V bližším záběru byla herečka již opět v mechanické ruce Konga. Viz Obr. 96



Obr. 96. King Kong (1976)

Obr. 97. King Kong (1976)

Ve verzi Petera Jacksona již nebylo zapotřebí loutek a Naomi Watts mohla být v záběru s Kongem v téměř ve všech případech.[1] Položení Ann mohlo být natočeno kompletně v jednom záběru za použití rigu ve studiu, který pustil herečku, to vše se zeleném pozadí. Viz Obr. 100 Barevné hladiny v záběru s herečkou byli postprodukčně dorovnány s počítačovým modelem a jejich spojení bylo daleko jednodušší a uvěřitelnější. Jelikož celý New York a prostředí okolo bylo kompletně digitální, záleželo jen na úhlu kamery a natrekování pohybu kamery snímající herečku ve studiu. Viz Obr. 99 Díky této volnosti mohl být vztah mezi Kongem a Annou budován snadněji. Viz Obr. 98

Obr. 98. King Kong (2005)

Obr. 99. King Kong (2005)

Obr. 100. King Kong (2005)

2.5.3 Souboj

Dříve než začneme analyzovat boj s letadly, musíme začít u druhé verze King Konga z roku 1976. Zde byla první konfrontace Konga s týmem plamenometčíků, kteří po něm zahájili útok.

1 WAKE, Jenny. *The making of King Kong: the official guide to the motion picture*. Pocket Books trade pbk. ed. New York: Pocket Books, 2005, 247 p. ISBN 978-141-6505-181.

Plamenometčíci

Záběry s plamenometčíky v popředí s pozadím, kde stojí Kong, obsahují hned několik chyb. První z nich je optický problém – ve čtyřech záběrech je Kong natáčen s menší hloubkou ostrosti, která tak vytvářela u objektů v popředí neostrost. Ovšem do úplného popředí je přidán záběr s plamenometčíky, kteří jsou opět plně zaostřeni a tak se divákovi dostává pohled, který nedává opticky smysl. Viz Obr. 103 Další chybou jsou opět barevné a kontrastní rozdíly obou záběrů, zejména plamenometčíci mají viditelně červený barevný tón, který neladí s mírně namodralým tónem pozadím. Viz Obr. 102 Problém vzniká také v momentě, kdy vidíme šlehající plameny dopadající na Konga. Plamenometčíci byli natáčeni před modrým pozadím, avšak plameny se rozprostíraly za hranice záběru a tak se po spojení záběru s Kongem několikrát stane, že je oheň v bočních stranách nerealisticky ukončen ostrým přechodem. Viz Obr. 102 Pro větší autentičnost spojení těchto dvou záběrů byla však do zadní části kostýmu Konga zabudována malá výbušná dýmovnice.[1] Viz Obr. 103 Pečlivou synchronizací se záběrem plamene putující ke Kongovi byla nálož v pravý moment odpálena a tím byl vytvořen dojem skutečného zranění, které výsledku spojených záběrů pomohlo. Tato verze se dále odlišuje od ostatních tím, že John Guillermin nechal King Konga přeskočit z jedné věže Obchodního centra na druhou, kvůli čemu muselo být použito několik technik. První bylo využití tenkých lan, která pomohla v bližším záběru zachycení se doskaukjícího kaskadéra na druhou budovu. Při celkovém záběru z podhledu bylo pro přeskočení použito celého mechanického King Konga, který byl natočen v jedné poloze.[2] Tento záběr se opticky rozpohyboval v laboratoři a zasadil do záběru reálných budov Obchodního centra. Viz Obr. 101

Obr. 103. King Kong (1976)

Obr. 102. King Kong (1976)

Obr. 101. King Kong (1976)

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Triková kamera

V originální verzi se ve scéně po chvíli klidu objeví na nebi bojová letadla, která mají King Konga pokořit. Film nám ukazuje opět většinu souboje separátně, buď pouze Konga nebo jen letadla. Pohled na Konga během souboje tvořily hlavně tři typy záběrů. Byl to nejčastěji se opakující celkový záběr s miniaturou střechy mrakodrapu. Viz Obr. 105 V celkovém záběru se na jednom místě objeví v jednom záběru na Konga v popředí i modely letadel, čímž se nám celá akce lépe spojí, avšak kvůli velké náročnosti stop-animování letadel, které viseli na drátcích, je jejich pohyb příliš trhaný a jako pohyb letadla nepůsobí věrohodně. Dalším typem pohledu je bližší záběr na Konga, kde se místo málo pohyblivé bysty, která by zpomalovala akci souboje, spíše používal normální model pro stop-animaci. Posledním typem byla série záběrů z pohledu pilotů, kteří se přibližovali ke Kongovi. Viz Obr. 105 Tyto záběry byly jedinými pohyblivými záběry ve scéně. Kvůli náročnosti stabilnějšího pohybu kamery po malých fázových posunech spolu se stop-animací, byly tyto záběry velmi roztřesené. V originální verzi je souboj s letadly prostříháván bližšími pohledy na letce. Viz Obr. 104 Tohoto pohledu bylo dosaženo použitím Dunningova procesu s modrým pozadím.[1] Ubíhající pozadí za piloty však pohybově ve většině případů zcela nesedí.

Obr. 105. King Kong (1933)

Obr. 104. King Kong (1933)

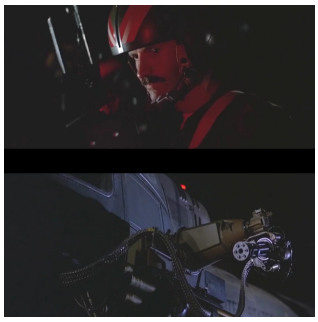
Druhá verze se nutnosti tohoto efektu vyhýbá způsobem kompozice záběrů. Ukazuje piloty v helikoptéře bez viditelného venkovního pozadí. Jsou to buď blízké pohledy na zbraň na boku helikoptéry, nebo blízké pohledy na velitele bojových letců, který nás informuje o taktice helikoptér. Viz Obr. 108 Ačkoli je kamera v trikových záběrech stále z velké části zcela statická, tehdejší technologie již umožňovaly ukazovat většinu souboje z více pohledů než v originální verzi. Záběr ve kterém ke Kongovi přilétají tři vojenské helikoptéry byl natáčen v reálu se skutečnými vrtulníky. Viz Obr. 107 Bylo nutné použít deseti obloukových lamp, které zasvěcovaly helikoptéry v průběhu příletu. Účelem bylo vytvořit na helikoptérách ambientní osvětlení, které je způsobené září nočního města. „*Aby byly helikoptéry v dálce vůbec čitelné, používal kameraman Harold Kline takzvaný split-*

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

diopter. Jedná se o speciální filtr, který umožnuje zaostřit na dva různé plány, aby udržel helikoptéry a Konga zaostřené.“ [1]V případě spojených záběrů Konga a reálných helikoptér, se jednalo o nejhůře vypadající záběry s použitím modrého pozadí ve filmu.[2] Viz Obr. 106 Důvodem byla špatná synchronizace pohybů kamery. Popředí tvořilo nehýbajícího Konga natáčeného statickou kamerou, avšak pozadí tvořila švenkující kamera, která sledovala helikoptéru. Díky dalším nedostatkům, jako viditelná linie kolem Konga a špatným barevným a kontrastním sladěním, dostáváme ze záběru velmi nepřesvědčivý dojem.

Obr. 106. King Kong (1976)

Obr. 107. King Kong (1976)



Obr. 108. King Kong (1976)

V nejnovější verzi je již možné ukázat prostředí přímo z letadla a proto se využívá těchto pohledů k zajímavým úhlům kamery. Také se tyto pohledy z letadla používají na další zajímavé spojovací záběry letadel s Kongem. Pro bližší záběry na piloty byli ve studiu skutečné dvouplošníky, ve kterých piloti seděli. Režisér Peter Jackson spolu s Rickem Bakerem, hercem Konga druhé verze, si zde zahráli svou miniroli pilotů letounu. [3] Viz Obr. 111 Stejně jako ve scéně boje s dinosaury i tady byla Ann vtáhnuta více do dění oproti předešlým verzím. Ann má na střeše během souboje svou vlastní samostatnou akci, která končí snahou zastavit palbu letounů vlastním tělem. V předchozích verzích Ann pouze přihlížela celému souboji a nijak se aktivně nezapojovala. Co se týče Konga samotného, bylo možné s ním více manipulovat v prostoru. Toto je obzvlášť patrné při souboji s letadly, kdy Kong plně využívá prostoru střechy. Oproti původním verzím ukazuje tato verze všechny strany mrakodrapu. V jednom momentě kamera sleduje Konga, který se přemísťuje kolem celého obvod budovy. Viz Obr. 110 Ani výskoky a natahování se do stran nebyly problémem a celá scéna má díky tomu mnohem akčnější náboj. Scéna je plná

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

3 King Kong (2005 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-05-14]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/King_Kong_(2005_film)

vizuálně zajímavých pohledů kamery v předchozích verzích naprosto nerealizovatelnými. Viz Obr. 109 Celá bojová scéna je ve výsledku více vzrušující a akčnější. Narozdíl od předchozích verzí je při přeletu letadel Kongova srst rozpohybována větrem, čímž se vytváří uvěřitelnější iluze souboje. Celý souboj s letadly je od ostatních verzí více přerušován temporytmickými pauzami s Ann, které uvolňují akci.

Obr. 111. King Kong (2005)

Obr. 109. King Kong (2005)

Obr. 110. King Kong (2005)

Letadla

Pro záběry s letadly se v originální verzi používaly pouze dva typy pohledů. První byly reálné záběry letadel nad newyorským letištěm. Pro další typ pohledů bylo zapotřebí vytvořit čtyři modely letadel v různých velikostech. Viz Obr. 114 „*Menší z nich byli umístěny do pozadí záběru k vytvoření perspektivního dojmu, že jsou jsou letadla dál než ve skutečnosti jsou.*“[1] Letadla byla zavěšená shora pomocí drátů a pracovalo se s nimi metodou stop-animace. Kongovi se podaří srazit jedno z letadel, které vidíme v jednom záběru padat k zemi. Viz Obr. 113 Mrakodrap je v tomto případě vytvořenou miniaturou ve studiu. Padající miniatura letadla byla natočená na modrém pozadí. Velikost letadla však neodpovídala velikosti modelu mrakodrapu, z toho důvodu se letadlo zdá být vysoké několik pater.[2]

Obr. 114. King Kong (1933)

Obr. 113. King Kong (1933)

Obr. 112. King Kong (1976)

Druhá verze již nepracuje s dvouplošníky, ale posouvá souboj do současnosti použitím bojových vojenských helikoptér. Díky několika postupům umožňovala již tato verze King

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694. Strana 73

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Konga častější spojení záběrů Konga s helikoptérami. Prvním z nich byl reálný model střechy Obchodního centra postavený na letišti, nad kterým létaly skutečné helikoptéry.[1] Bylo tedy možné pořídit realistické záběry Konga s helikoptérami bez použití složitějšího triku. V záběrech, kdy boj pokračuje je využito jak záběrů reálných helikoptér přidaných do záběru s Kongem pomocí modrého pozadí, tak malých modelů, které stejně jako v původní verzi, visely v záběru na tenkých lankách. Tyto modely se používaly hlavně v záběrech, kde Kong sráží ve vzduchu helikoptéry pomocí pěstí. Viz Obr. 112 V momentě úderu jsou ovšem helikoptéry očividně pohybovány provázky z vrchu. V této verzi se Kongovi také podaří srazit jednu helikoptéru k zemi. Díky modelu celé vrchní části obchodního centra bylo možné spolu s padající helikoptérou ukázat v pozadí i Konga. Rick Baker v kostýmu stál na kraji modelu střechy a jelikož nemohl vidět kam stoupá, byl přivázaný na laně okolo pasu aby nespadl.

Ve verzi z roku 2005 jsou digitální letadla i Kong zasazeni do jednoho záběru v největším množství. Objevují se i pohledy z kabiny pilotů, které více spojují letadla s Kongem do jednoho prostoru. Viz Obr. 115 V momentě kdy Kong srazí jedno z letadel, je divákovi nabídnut pohled na destrukci letadla ve vzduchu. Viz Obr. 117

Obr. 116. King Kong (1976)

Obr. 115. King Kong (2005)

Obr. 117. King Kong (2005)

Zranění Konga

V původní verzi je na Kongovi během souboje vidět jeho smrtelné zranění pouze minimálně. Silným momentem snímku je však chvíle, kdy Kong poprvé spatří svou krev. „*Zmatený pohled ve velké tváři Konga je naprosto reálný a srdcervoucí.*“[2] Viz Obr. 119 To, že byl O´Brien schopný vytvořit tak silný okamžik jen s použitím loutky šedesát centimetrů vysoké, je mimořádným úspěchem jeho práce.

V další verzi se již mohlo pracovat důmyslněji. S použitím kuliček plných falešné krve,

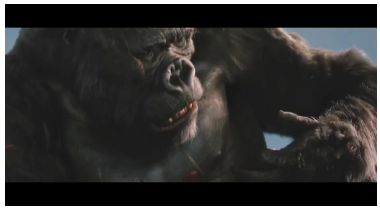
1 BAHRENBURG, Bruce. *The creation of Dino De Laurentiis' King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Pocket Books, 1976, ix, 273 p. ISBN 06-718-0796-X.

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

které štáb házel po kostýmu Konga, bylo možné vytvořit velmi realistické zranění. [1]Proto jej bylo využito ve velké míře a v této verzi utrpí Kong nejvíce viditelného zranění ze všech verzí filmů. Viz Obr. 120 Tyto kuličky navíc vizuálně působí dojmem letících nábojů a spolu s vytvářením fiktivního zranění tak plní dvojí funkci.

Obr. 119. King Kong (1933)

Obr. 120. King Kong (1976)



Obr. 118. King Kong (2005)

V nové verzi se Peter Jackson pokusil o napodobení výrazu Konga z originální verze, kdy spatří svou krev. Technologie umožňovala v bližším záběru lépe ukázat jeho tvář. Pomocí počítačové grafiky také můžeme spatřit uměle vytvořené letící střely, které přidávají na důvěryhodnosti celého útoku i zranění. Zranění je ale, stejně jako v originále, vidět pouze minimálně. Narozdíl od starších verzí však na Kongovi můžeme spatřit zbytková poranění z předešlého boje s dinosaury. Viz Obr. 121

Obr. 121. King Kong (2005)

Obr. 122. King Kong (1976)

Obr. 123. King Kong (2005)

2.5.4 Smrt Konga

Pád

V momentě, kdy dojde k zabití Konga v originální verzi, vidíme jeho pád opět pouze v širokém záběru s maketou Empire State Buildingu. Viz Obr. 88 Pád nebyl na rozdíl od ostatních scén vytvářen stop-animací.[2] Loutka se jednoduše shodila na model mrakodrapu.

1 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 MORTON, Ray. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

Ačkoli byl pád natáčen z velké dálky, díky použití vysokorychlostní kamery je efekt dle mého názoru věrohodnější než u další verze.

V druhé verzi sledujeme pád Konga na rozdíl od předešlého filmu od země.Viz Obr. 122 Rick Baker v kostýmu byl zavěšen na lanech ve studiu a volně pohyboval končetinami čímž předstíral volný pád. Kamera jej snímala zespodu a pomalu transfokovala do bližšího pohledu. Ve spojeném záběru se však při ruční transfokaci pohyboval herec v kostýmu po kompozici do stran oproti staticky snímanému pozadí Obchodního centra. Viz Obr. 122 Půl vteřiny před konem záběru dochází také k pohybové vadě. Kamera natáčející pozadí udělá mírný pohyb, zatímco natáčené popředí s Kongem je stále statické, čímž se na spojení záběrů upozorňuje. Tento jev se opakuje také ve spoustě dalších spojovaných záběrech. Záběr zaostával také v nejednotném kontrastu a barvě. Viz Obr. 122

V nové verzi pád Konga podle mě funguje nejlépe a záběr je mnohem efektivnější v zobrazení dalších plánů. V jediném záběru kamera přelétá od Ann na vrcholu mrakodrapu na padajícího Konga s hloubkou pod ním a následně ještě záběrem prolétávají letadla, která Kongovo úmrtí způsobila. Viz Obr. 123 Záběr má v sobě více pro příběh použitelných informací a je tedy lepší variantou než v předchozích verzích filmu.

Obr. 126. King Kong (2005)

Obr. 125. King Kong (1976)

Obr. 124. King Kong (2005)

Finále

Finální scéna filmu je ve všech verzích situována pod mrakodrapem, ze kterého Kong spadl. V originální verzi vidíme loutku Konga v popředí, za kterou je Dunningovým procesem dosazeno pozadí s lidmi. Omezením bylo oddělení lidí od Konga a opět statická kamera.

Ve verzi 1976 však měli filmaři k dispozici model King Konga v reálné velikosti, a tak bylo více spojit přihlížející s umírajícím Kongem. Ve filmu se proto mohl objevit pohled

Konga na drzé novináře, kteří stáli na jeho bezvládném těle. Viz Obr. 125 Film mohl být také ukončen zajímavějším pohledem z jeřábu uzavírající celý příběh. Nejdříve vidíme brečící Dwan zasaženou úmrtím Konga. Záběr se dále oddaluje na celé prostranství s tělem Konga pro závěr filmu.

Peter Jackson mohl ukázat ležící tělo Konga oproti ostatním filmům i v bližších záběrech, neboť model vypadal realisticky, narozdíl od mechakonga druhé verze. Viz Obr. 126 Nová verze se nechala inspirovat filmem Johna Guillermina a drzí novináři se zde objevují také. Ve filmu je také využito možnosti pohybu kamery při odjezdu na celkovou situaci, jak tomu bylo u předchozí verze. Zde byla však použitá technologie motion control, díky které je záběr lidí před klíčovacím pozadí ve studiu pohybově stejný s digitálním modelem Konga ležícího na ulici.[1] Viz Obr. 124

1 WAKE, Jenny. *The making of King Kong: the official guide to the motion picture*. Pocket Books trade pbk. ed. New York: Pocket Books, 2005, 247 p. ISBN 978-141-6505-181.

ZÁVĚR

Už je to 81 let od chvíle, kdy Merian C. Cooper stvořil toto dnes již legendární filmové monstrum. Během chvíle se uvedený film stal kulturní ikonou a nezapomenutelným odkazem.

Od počátku kinematografie se tvůrci snaží ve svých filmech ukazovat "okořeněnou" realitu. Pro vytvoření fiktivního světa Ostrova lebky a jeho krále King Konga jsou speciální efekty nutností. Již původní dílo se snažilo svými filmovými kouzly diváka vtáhnout do fantaskní reality vytvořené Merianem C. Cooperem. V průběhu století se pak tvůrci, jenž se pustili do filmového zpracování tohoto dobrodružného příběhu, snažili přesvědčit diváka, že King Kong doopravdy existuje také v našem reálném světě. Vývoj speciálních efektů se stal pro uvedený cíl stěžejní. Pro vytvoření každé ze tří verzí se muselo s filmovými efekty pracovat v ohromné míře a kvalita iluze vytvořeného světa byla efektům podřízena. Ve 30. letech se tvůrci při produkci originálního filmu King Kong potýkali s mnoha nejrůznějšími limitacemi. Jejich fantazii omezoval především nedostatečný systém trikových technologií té doby. V původní verzi se tak tvůrci pouze pokoušeli přiblížit představě o tom, jak King Kong vypadal v jejich mysli. V roce 1976 však již měl John Guillermin mnohem větší kontrolu nad tím, jakým způsobem chce divákům představit tento neuvěřitelný příběh. A konečně Peter Jackson, ačkoli se pokoušel pouze o remake, již mohl naprosto přesně zachytit svou tvůrčí představu. Poslední uvedený režisér v postatě nechal King Konga vstoupit do digitalní éry filmu. Se svým nejrealističtějsím fiktivním světem a ikonickým stvořením překonal narativní možnosti předchozích filmů. Moderní technologie mu tak po všech stránkách umožnila, aby odkaz King Konga povznesl na vyšší úroveň.

Ve své analýze jsem přišel především na to, že speciální efekty, pokud jsou moudře využívány, zbavují tvůrce mnoha limitací a pomáhají mu vytvářet složité a vizuálně podmanivé verze filmové reality.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1 MORTON, Ray a Alessandra LEVANTESI. *King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. 1st ed. Milwaukee, WI: Sales, c2005, 349 p. ISBN 978-155-7836-694.

2 KEZICH, Tullio a Alessandra LEVANTESI. *Dino: the life and films of Dino De Laurentiis*. 1st ed. New York, c2004, xi, 352 p., [32] p. of plates. ISBN 07-868-6902-X.

3 BAHRENBURG, Bruce. *The creation of Dino De Laurentiis' King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Pocket Books, 1976, ix, 273 p. ISBN 06-718-0796-X.

4 MATTINGLY, David B. *The digital matte painting handbook: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson*. 1st ed. Indianapolis, IN: Wiley, c2011, xxix, 381 p. Serious skills. ISBN 04-709-2242-7.

5 ARCHER, Steve. *Willis O'Brien: special effects genius*. Jefferson, N.C.: McFarland, c1993, xi, 226 p. ISBN 08-995-0833-2.

6 WAKE, Jenny. *The making of King Kong: the official guide to the motion picture*. Pocket Books trade pbk. ed. New York: Pocket Books, 2005, 247 p. ISBN 978-141-6505-181.

7 GOLDNER, Orville a George TURNER. *The making of King Kong: the story behind a film classic*. South Brunswick: A. S. Barnes, 1975, 271 p., [8] leaves of plates. ISBN 04-980-1510-6.

8 Motion control photography: History. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-05-12]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_control_photography

9 King Kong (2005 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-05-14]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/King_Kong_(2005_film)

10 Craiger'scinemacorner: KING KONG Triple threat review. J. KOBAN, Craig. [online]. [cit. 2014-05-12]. Dostupné z: http://www.craigerscinemacorner.com/Reviews/king_kong_triple_threat_review.htm

11 Univerzity of Wisconsin-Madison: news. WOLFF. [online]. 2005, 16. prosince [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.news.wisc.edu/11963

12 Weta Workshop presents The world of Kong: a natural history of Skull Island. New York: Pocket Books, 2005, 221 p., [1] folded leaf of plate. ISBN 14-165-0519-9.

13 The Action Elite: King Kong 1933 vs King Kong 1976 vs King Kong 2005. FRIEL, Eoin. [online]. 2013, 4. Ledna [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://theactionelite.com/2013/01/king-kong-1933-vs-king-kong-1976-vs-king-kong-2005/

14 Special effect. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Special_effect

15 FIELDING, Raymond.*The technique of special effects cinematography*. 4th ed. Boston: Focal Press, 1985, 442 p., [8] p. of plates. ISBN 02-405-1234-0.

16 PRIEBE, Ken A. *The art of stop-motion animation*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR, c2007, xvi, 340 p. ISBN 15-986-3244-2.

17 FISCUS, James W. *Meet King Kong*. 1st ed. New York: Rosen Pub. Group, c2005, 48 p. ISBN 14-042-0270-6.

18 DOCKERY, Daniel. Cracked. In: *6 Movie Special Effects That Have Gotten Worse Over Time* [online]. 2013 [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.cracked.com/blog/6-movie-special-effects-that-have-gotten-worse-over-time/

19 LEES, J, Marc CERASINI a Alice ALFONSI. *The official Godzilla compendium*. 1st ed. New York: Random House, c1998, 144 p. ISBN 06-798-8822-5.

20 BLAIR LATTA, Jeffrey. *Kingdom Kong: The Mechanical hand.* [online]. 2005 [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.pulpanddagger.com/canuck/Kong_hand.html

21 ASHLIN, Scott. *1000misspenthours: King Kong (1976)*. [online]. [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.1000misspenthours.com/reviews/reviewsh-m/kingkong1976.htm

22 INSIDE UNIVERSAL. *King Kong Returning to Universal Studios Hollywood* [online]. [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://insideuniversal.net/2009/05/king-kong-returning-to-universal-studios-hollywood/

23 DOBEŠOVÁ, Zdena. AUTODESK. *AutodeskClub* [online]. http://www.autodeskclub.cz/clanek/5494-autodesk-mudbox. 2011 [cit. 2014-05-09].

24 ROBERTSON, Barbara. STUDIODAILY. In: *Bigger and Badder: How Weta Digital Bulked Up for King Kong* [online]. 2005 [cit. 2014-05-09]. Dostupné z: http://www.studiodaily.com/2005/12/bigger-and-badder/

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

tzv.	Takzvaný
Např.	Například

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Znázornění míst filmu, kde se objevuje King Kong....10
Obr. 2. Ukázka s miniaturními projekcemi....15
Obr. 3. Ukázka zadní a miniaturní projekce....15
Obr. 4. Konstrukce Konga....17
Obr. 5. Hotový model 17
Obr. 6. Bysta King Konga....18
Obr. 7. Bysta z filmu King Kong (1933)....18
Obr. 8. Model brontosaura....20
Obr. 9. Willis O' Brien....20
Obr. 10. Mechakong s Jessicou Lange....21
Obr. 11. Mechakong na stadioně....23
Obr. 12. Rick Baker v kostýmu Konga 24
Obr. 13. Kostým 24
Obr. 14. Mechanické ruce ve studiu....25
Obr. 15. Mechanická ruka....25
Obr. 16. Model velkého hada....26
Obr. 17. Naomi Watts s digitálním King Kongem....28
Obr. 18. Digitální model....29
Obr. 19. Andy Serkis....30
Obr. 20.Ukázka Motion capture....30
Obr. 21. Vytváření pohybů Konga....30
Obr. 22. Prostředí ve studiu....31
Obr. 23. Vytváření pohybů Konga....31
Obr. 24. King Kong (2005)....32
Obr. 25. King Kong (2005)....32
Obr. 26. King Kong (2005)....32
Obr. 27. King Kong (2005)....35
Obr. 28. King Kong (1976)....35
Obr. 29. King Kong (1933)....35
Obr. 30. King Kong (2005)....36
Obr. 31. King Kong (1933)....36
Obr. 32. King Kong (1976)....36
Obr. 33. King Kong (1933)....36

Obr. 34. King Kong (1976).....36
Obr. 35. King Kong (2005).....36
Obr. 36. King Kong (2005).....38
Obr. 37. King Kong (1976).....38
Obr. 38. King Kong (1933).....38
Obr. 39. King Kong (1976).....39
Obr. 40. King Kong (2005).....39
Obr. 41. King Kong (1933).....39
Obr. 42. King Kong (1976).....40
Obr. 43. King Kong (2005).....40
Obr. 44. King Kong (2005).....40
Obr. 45. King Kong (1976).....42
Obr. 46. King Kong (2005).....42
Obr. 47. King Kong (1933).....42
Obr. 48. King Kong (1933).....44
Obr. 49. King Kong (1976).....44
Obr. 50. King Kong (1976).....44
Obr. 51. King Kong (1976).....44
Obr. 52. King Kong (1976).....45
Obr. 53. King Kong (2005).....45
Obr. 54. King Kong (2005).....45
Obr. 55. King Kong (1933).....47
Obr. 56. King Kong (2005).....47
Obr. 57. King Kong (2005).....47
Obr. 58. King Kong (2005).....49
Obr. 59. King Kong (1933).....49
Obr. 60. King Kong (1933).....49
Obr. 61. King Kong (1976).....49
Obr. 62. King Kong (1933).....49
Obr. 63. King Kong (1933).....49
Obr. 64. King Kong (2005).....50
Obr. 65. King Kong (2005).....50
Obr. 66. King Kong (1976).....50
Obr. 67. King Kong (1933).....51

Obr. 68. King Kong (2005).....51
Obr. 69. King Kong (1933).....51
Obr. 70. King Kong (1933).....53
Obr. 71. King Kong (1933).....53
Obr. 72. King Kong (1933).....53
Obr. 73. King Kong (2005).....53
Obr. 74. King Kong (1933).....53
Obr. 75. King Kong (2005).....53
Obr. 76. King Kong (1976).....54
Obr. 77. King Kong (1976).....54
Obr. 78. King Kong (1976).....54
Obr. 79. King Kong (1976).....54
Obr. 80. King Kong (1976).....54
Obr. 81. King Kong (1976).....55
Obr. 82. King Kong (1976).....55
Obr. 83. King Kong (1933).....55
Obr. 84. King Kong (2005).....57
Obr. 85. King Kong (2005).....57
Obr. 86. King Kong (2005).....57
Obr. 87. King Kong (2005).....59
Obr. 88. King Kong (1933).....59
Obr. 89. King Kong (1976).....59
Obr. 90. King Kong (2005).....59
Obr. 91. King Kong (2005).....59
Obr. 92. King Kong (1976).....59
Obr. 93. King Kong (1933).....60
Obr. 94. King Kong (1933).....60
Obr. 95. King Kong (1976).....60
Obr. 96. King Kong (1976).....61
Obr. 97. King Kong (1976).....61
Obr. 98. King Kong (2005).....61
Obr. 99. King Kong (2005).....61
Obr. 100. King Kong (2005).....61
Obr. 101. King Kong (1976).....62

Obr. 102. King Kong (1976).....62
Obr. 103. King Kong (1976).....62
Obr. 104. King Kong (1933).....63
Obr. 105. King Kong (1933).....63
Obr. 106. King Kong (1976).....64
Obr. 107. King Kong (1976).....64
Obr. 108. King Kong (1976).....64
Obr. 109. King Kong (2005).....65
Obr. 110. King Kong (2005).....65
Obr. 111. King Kong (2005).....65
Obr. 112. King Kong (1976).....65
Obr. 113. King Kong (1933).....65
Obr. 114. King Kong (1933).....65
Obr. 115. King Kong (2005).....66
Obr. 116. King Kong (1976).....66
Obr. 117. King Kong (2005).....66
Obr. 118. King Kong (2005).....67
Obr. 119. King Kong (1933).....67
Obr. 120. King Kong (1976).....67
Obr. 121. King Kong (2005).....67
Obr. 122. King Kong (1976).....67
Obr. 123. King Kong (2005).....67
Obr. 124. King Kong (2005).....68
Obr. 125. King Kong (1976).....68
Obr. 126. King Kong (2005).....68

SEZNAM TABULEK

Tab. 1. Porovnání stopáže, rozpočtu a tržeb u jednotlivých filmů.....10
Tab. 2. Porovnání délky scény Setkání s Kongem v jednotlivých verzích filmu.....34
Tab. 3. Porovnání délky scény Přírodní most v jednotlivých verzích filmu.....42
Tab. 4. Porovnání délky scény Boje s T-rexem v jednotlivých verzích filmu.....47
Tab. 5. Porovnání délky scény Útěk v New Yorku v jednotlivých verzích filmu.....51
Tab. 6. Porovnání délky scény Smrt King Konga v jednotlivých verzích filmu.....57

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: CD-Rom – Teoretická bakalářská práce v elektronické podobě

Příloha P 2:DVD-ROM – Video se scénami Setkání s Kongem, Přírodní most, Boj s T-rexem, Útěk v New Yorku, Smrt King Konga

PŘÍLOHA P 1: CD-ROM – TEORETICKÁ BAKALÁŘSKÁ PRÁCE V ELEKTRONICKÉ PODOBĚ

PŘÍLOHA P 2:DVD-ROM – VIDEO SE SCÉNAMI SETKÁNÍ S KONGEM, PŘÍRODNÍ MOST, BOJ S T-REXEM, ÚTĚK V NEW YORKU, SMRT KING KONGA