

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

Tři tvůrčí přístupy ke King Kongovi  
Komparativní analýza tří verzí filmu King Kong

Petr Firla

**Katedra divadelních a filmových studií**

Vedoucí práce: Mgr. Milan Hain, Ph.D.  
Studijní program: Filosofie – filmová věda  
Olomouc 2017

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma: Komparativní analýza tří verzí filmu King Kong vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Děkuji Mgr. Milanu Hainovi, Ph.D. za cenné rady, vstřícnost a trpělivost při vedení mé bakalářské práce.

# Obsah

<b>1. Úvod .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Prameny a Literatura .....</b>	<b>6</b>
2.1. Prameny .....	6
2.2. Literatura .....	6
2.2.1. Literatura metodologická .....	6
2.2.2. Literatura předmětná .....	8
<b>3. Metodologie.....</b>	<b>11</b>
3.1 Neoformalismus .....	11
3.2. Základní termíny a nástroje neoformalistické analýzy .....	12
3.2.1. Ozvláštnění .....	12
3.2.2. Prostředek, funkce, motivace.....	13
3.2.3. Dominanta .....	14
3.3. Filmový styl.....	14
3.3.1. Mizanscéna.....	15
3.3.2. Kamera.....	16
3.3.3. Speciální efekty a triky.....	17
3.4. Teorie remaků .....	18
<b>4. Produkčně-historický kontext .....</b>	<b>20</b>
4.1 King Kong (1933).....	20
4.2 King Kong (1976).....	23
4.3 King Kong (2005).....	28
<b>5. Analytická část .....</b>	<b>31</b>
5.1 Mizanscéna.....	31
5.1.1 King Kong (1933) .....	31
5.1.2 King Kong (1976) .....	35
5.1.3 King Kong (2005) .....	40
5.2 Kamera .....	47
5.2.1 King Kong (1933) .....	47
5.2.2 King Kong (1976) .....	51
5.2.3. King Kong (2005) .....	54
5.3. Souhrn analýzy .....	59
<b>6. Závěr.....</b>	<b>60</b>
<b>7. Seznam pramenů a literatury .....</b>	<b>62</b>

# 1. ÚVOD

Cílem této bakalářské práce je komparativní analýza tří verzí filmů King Kong, konkrétně snímků z roku 1933, 1976 a 2005. Metodologicky budu vycházet z neoformalistické analýzy, popisované v teoretických a analytických článcích Kristin Thompsonové a Davida Bordwella. Po vzájemné komparaci těchto tří verzí stanovím určité proměny, které byly způsobeny technickým pokrokem či proměnou Hollywoodu obecně.

S ohledem na dobu výroby, je originál kromě příběhu zásadní pro jeho užití pokrokových triků a speciálních efektů. Ty jsou stále více pokrokové, a to s každou další verzí. V původní verzi používají tvůrci procesu stop-motion a miniatur, společně se zadní projekcí a dalšími procesy, které popíši níže v kapitole produkčně-historického kontextu. Druhá verze zase využívala mechanického robota, gorilí kostým a další speciální techniky jako např. modré plátno. Verze Petera Jacksona již imponuje kompletní digitalizací prostředí a technologie motion capture, které umožňuje ztvárnit Konga hereckým výkonem. Původní snímek o King Kongovi značně pomohl nastartovat divácký zájem o fantasy, či dobrodružné filmy s tematikou ztraceného světa.

Práci jsem rozdělil do dvou hlavních částí. První, teoretická část, se věnuje metodologii, tedy neoformalismu, jeho hlavním nástrojům a pojmům. Poté obeznamuji čtenáře se zkoumanými složkami snímků – mizanscénou a kamerou. V rámci této kapitoly rozebírám rovněž teorii remaků a jejich klasifikaci. Po teoretické části následuje kapitola o kulturně-produkčním kontextu. V této kapitole shrnuji vznik filmů a jejich případný dopad na světovou kulturu, či společnost a také v ní přiblížím vznik a funkci speciálních efektů z technického hlediska. Druhá část mé práce poslouží k samotné komparaci, díky které chci dospět k charakterizaci mizanscény (konkrétněji se zaměřím na prostředí a speciální efekty) a kamery, a následně chci nalézt ta ozvláštnění, s jakými se v jednotlivých verzích operuje a identifikovat, které z nich se napříč všemi třemi verzemi opakují nebo jsou si podobny. Cílem mé bakalářské práce tedy bude po vzájemné komparaci těchto tří verzí snímku stanovit závislost mizanscény a kamery na speciálních efektech a ukázat, jak se projevují odlišné a jednotlivé přístupy tvůrců k jednotlivým snímkům. Dále objasním, jakým způsobem se projevují novější verze v rámci remaků ve zkoumaných složkách mé analýzy.

## 2. PRAMENY A LITERATURA

### 2.1. Prameny

Jako primární prameny mé bakalářské práce mi sloužily tři verze amerického filmu *King Kong* (1933, režie Merian C. Cooper a Ernest B. Schoedsack; 1976, režie John Guillermin; 2005, režie Peter Jackson).

Pro potřeby této práce pak dále pracuji s různými internetovými články z tuzemských i zahraničních serverů. Jako například přepisy rozhovorů s tvůrci, divácké, nebo profesionální recenze, které dávají najevo pozici široké veřejnosti a jejich proměňující se, či stagnující názor na zkoumaný materiál. Pracuji také s dodatečnými materiály filmů jako třeba film o filmu, dokumenty o speciálních efektech, nebo video rozhovory s tvůrci filmů, například *King Kong: Peter Jackson's Production Diaries* nebo *RKO Production 601: The Making of Kong, the Eighth Wonder of the World*.

### 2.2. Literatura

V této kapitole se nejprve věnuji literatuře o metodologii, s níž budu ve své bakalářské práci pracovat. Následně pak rozeberu literaturu, týkající se předmětu mé práce – King Kongovi, jež je k mé výsledné komparaci nezbytná.

#### 2.2.1. Literatura metodologická

Při psaní metodologické částí své bakalářské práce jsem se primárně řídil dílem Kristin Thompsonové – „Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod“<sup>1</sup>, výňatkem z její knihy *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*<sup>2</sup>, který vyšel v českém překladu v časopisu *Illuminace*. V něm Thompsonová vyjmenovává nástroje neoformalistické analýzy a vysvětluje jejich užití. Rozeberu tedy základní pojmy (ozvláštnění, motivace, dominanta) a vysvětlím jejich využití v rámci mé bakalářské práce. K celistvějšímu pochopení

---

<sup>1</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. *Illuminace* 10, 1998, č. 1, s. 5-36. Přel. Zdeněk Bóhm.

<sup>2</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton. Princeton University Press 1998.

metodologických termínů jsem si doplnil vzhled do problematiky metodologie spisem Radomíra Kokeše: *Jak uvažovat při formalistické analýze filmu: manuál k psaní bakalářské práce*<sup>3</sup>, jelikož v něm vede filmovou analýzu v mezích systémového rozboru za pomoci úvah o filmu, jakožto o umělecké formě. Jeho předpoklady k sestavení neoformalistické analýzy se nijak výrazně neliší od pohledu Thompsonové, avšak výklad vede opačným směrem, než Thompsonová, konkrétně od obecnějšího východiska k analýze filmu a tvoří tak společně s jejím článkem vhodný kontrast.

Dále využívám díla Davida Bordwella a Kristin Thompsonové *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*<sup>4</sup>, neboť zde autoři rozebírají styly mizanscény a kamery v pomezí světové kinematografie. Právě na tyto aspekty se blíže zaměřím ve své komparaci. Tato kniha nabízí teoretický i praktický pohled na zkoumanou problematiku, je proto vhodná k vystavění formalisticky zaměřené analýzy. V kombinaci s již zmíněným článkem Thompsonové tak získávám potřebné znalosti k vytvoření neoformalistické analýzy. V kapitole o metodologii tedy stanovuji ozvláštnění a dominantu. Zaměření na divácké přijetí je součástí kapitoly o historickém kontextu následující po metodologii.

Dále se ve své práci zabývám otázkou remaků a jejich klasifikace. K tomu využívám publikace *Film Remakes*<sup>5</sup> od Constantina Verevise, který zde zkoumá remake z tří různých perspektiv. Z industriálního hlediska produkce a marketingu, z textuálního hlediska, kde probírá změny žánrů a zápletek, a z kritického hlediska, které zkoumá ohlasy diváků i kritiků. Důležitá pro mne je však jeho klasifikace remaků v úvodu, kterou níže aplikuji na zkoumaná díla. Další publikace, věnující se teorii remaků, je článek *Twice-told Tales: Disavowal and the Rhetoric of the Remake*<sup>6</sup> Thomase Leitcha. Ten zde totiž předkládá vlastní klasifikaci remaků na základě jejich textové povahy, což mi dovolilo se na problematiku remaků podívat ze zcela jiného úhlu. Posledním dílem, které používám pro lepší pochopení teorie remaků je *The Complete Film Dictionary*<sup>7</sup> od Iry Konigsberga. Stěžejní části této knihy je pro mě jeho

---

<sup>3</sup> KOKEŠ, Radomír D. *Jak uvažovat při formalistické analýze filmu: manuál k psaní bakalářské práce*. Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně, Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2013.

<sup>4</sup> BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011.

<sup>5</sup> VEREVIS, Constantine. *Film Remakes*. 2nd ed. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1988.

<sup>6</sup> LEITCH, Thomas. *Twice-told Tales: Disavowal and the Rhetoric of the Remake*. In: FORREST, Jennifer, KOOS, Leonard R. (eds.). *Dead Ringers. The Remake in Theory and Practice*. New York: State University of New York Press, 2002.

<sup>7</sup> KONIGSBERG, Ira. *The Complete Film Dictionary*, 2nd ed. London: Bloomsbury, 1997.

klasifikace, na kterou nahlíží dle finanční prosperity. Spojení těchto klasifikací mi umožní správně identifikovat typy remaků u novějších verzí.

### 2.2.2. Literatura předmětná

Tato podkapitola jmenuje literaturu týkající se výhradně zkoumaného díla. Jelikož je původní King Kong dnes už slavné dílo, můžeme nalézt autory píšící o tomto snímku. V češtině však ještě doposud nebylo nic z těchto materiálů přeloženo, proto pracuji s originálními materiály.

Obecně mají knihy o King Kongovi tendenci být spíše „fanouškovskými“ knihami. Existuje však několik děl, jako třeba *The Girl in the Hairy Paw: King Kong as Myth, Movie, and Monster*<sup>8</sup> od Ronalda Gottesmana a Harryho Geudulda, ve kterých se nachází užitečné články obsahující informace o produkci originálu a také několik rozhovorů se štábem a hereckým ansámblem. Dílo se také důkladněji zaměřuje na animaci Willise O'Briana a na tehdejší divácké přijetí. *The Making of King Kong: The Story Behind a Film Classic*<sup>9</sup> svým kritickým přístupem porovnává další filmy tvůrců originálního Konga Coopera a Schoedsacka, a hledá v nich souvislosti či společné charakteristiky. Zároveň se dílo blíže zaměřuje na další filmy, na kterých se podílel Willis O'Brian jako animátor. Kniha *King Kong Is Back!: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*<sup>10</sup> od Davida Brina a Leah Wilsonové je sbírkou článků různých autorů pojednávající o fenoménu King Konga, zaměřující se vždy na jeho jiný aspekt. Kromě článků dotýkajících se filosofických a sociálních témat, využiji ke své komparaci také tuto sbírku. Například článek Dona DeBrandta „Three Acts of the Beast“<sup>11</sup> analyzuje remake z roku 76 a jeho vlašné přijetí mezi diváky i kritikou. DeBrandt tvrdí, že tato verze je lepší scénářisticky i herecky zvládnutelná a postrádá prvky povrchního fantasy na rozdíl od originálu. Remake byl podle něj více společensky uvědomělý, svou tezi podepírá odlišnou motivací hlavních postav v originálu a v remaku. Steven Rubio se ve svém článku „Not the Movie: King Kong '76“<sup>12</sup> zaměřuje na stejný snímek, jen z opačného, kritického pohledu.

---

<sup>8</sup> GOTTESMAN, Ronald, GEDULD, Harry, eds. *The Girl in the Hairy Paw: King Kong as Myth, Movie, and Monster*. New York: Avon, 1976.

<sup>9</sup> GOLDNER, Orville, E. TURNER, George, eds. *The Making of King Kong: The Story Behind a Film Classic*. South Brunswick, NJ, and New York: A. S. Barnes, 1975.

<sup>10</sup> BRIN, David. WILSON, Leah, *King Kong Is Back!:: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*. Dallas, Texas: Ben Bella Books, 2005. ISBN 1-932100-64-4.

<sup>11</sup> Tamtéž, s. 49.

<sup>12</sup> Tamtéž, s. 27.



Vlažné přijetí snímku vysvětluje nedostatečným důrazem na psychologizaci King Konga a hlavních postav. Bob Eggleton se ve článku „The Making of King Kong“<sup>13</sup> zaměřuje na stop-motion animaci Willise O'Briena a Marcela Delgada, kteří vyrobili modely nejen pro King Konga, ale i pro dinosaury a další monstra tropického ostrova, na kterém se část filmu odehrává. „King Kong 2005“<sup>14</sup> Bruce Bethkeho se věnuje verzi Petera Jacksona a klade se v ní důraz na mizanscénu. Bethke ve článku vysvětluje, proč si Jackson tak zakládal na co největší podobnosti s originálem, a to i tím, že umístil děj filmu doprostřed velké světové krize třicátých let 20. století.

Další dílo, z kterého čerpám, nese název *Tracking King Kong: A Hollywood Icon In World Culture*<sup>15</sup> od Cynthie Erbové. Autorka v tomto díle mapuje kulturní význam King Konga od klasiky Coopera a Schoedsacka natočenou ve třicátých letech, přes léta sedmdesátá, kdy vznikla verze Johna Guillermina, až po poslední remake Petera Jacksona. Kniha navíc obsahuje detailní produkční historii originálu, založenou na historických a archivních zdrojích, a žánrovou studii zkoumající Kongův vztah k hororu, *jungle adventures*<sup>16</sup> a cestopisům. Erbová v tomto díle klade větší důraz na Jacksonovu verzi a analyzuje motivace a příčiny Jacksonova revidování hlavního charakteru, přiděluje mu melancholické vyznění, táhnoucí se napříč celý snímek. Dílo *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*<sup>17</sup> od Raye Mortona se zaměřuje hlavně na remaky, sequely a další díla, které jsou zapříčiněny vznikem originálu, a to konkrétně na jejich produkci a výslednou distribuci. V této publikaci zkoumá, jak moc jsou novější filmy ovlivněny původním snímkem z roku 1933. Tvůrci každého z analyzovaných snímků čelili řadě kreativních, technických i finančních obtíží. Morton ve své knize mapuje překonávání těchto obtíží a budování nových, inovativních technik a speciálních efektů při natáčení těchto filmů. Dále zde dokumentuje vývoj Konga napříč všemi verzemi.

O zkoumané látce existuje ještě řada dalších titulů, které ovšem reprodukují stejné informace bez akademického přístupu. Většinou navíc z aspektu, nebo odvětví, které je pro mou práci nepoužitelné. Informace získané z této literatury mi poskytnou podklady pro utvoření

---

<sup>13</sup> Tamtéž, s. 77.

<sup>14</sup> Tamtéž, s. 37.

<sup>15</sup> ERB, Cynthia. *Tracking King Kong: A Hollywood Icon In World Culture*. 2nd ed. Detroit: WayneState University Press, 2009. ISBN 978-0-8143-3430-0.

<sup>16</sup> *Jungle Adventure (dobrodružství z džungle)* je podžánr dobrodružného filmu. Rozhodl jsem se ponechat originální anglický výraz a nepočesťovat jej.

<sup>17</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005.

historického kontextu a rovněž podpoří mé teze v aspektech mizanscény a kamery v komparativní části mé bakalářské práce.

### 3. METODOLOGIE

Pro svou komparaci využiji postupů neoformalistické analýzy. Její postupy a hlavní nástroje, v nichž vidím hlavní přínos pro mou bakalářskou práci, vysvětlím čtenáři na následujících stranách. Pro správné dodržení postupů při komparaci si budu pomáhat doplňující literaturou o remacích. Konkrétně *Film Remakes*<sup>18</sup> od Constantina Verevise. Informace o žánru a konstrukci remaku použiji v komparativní části, při zkoumání mizanscény a kamery.

#### 3.1 Neoformalismus

„Neoformalismus má v sobě zabudovanou neustálou potřebu modifikace“<sup>19</sup> říká ve svém díle Thompsonová. To znamená, že tento přístup je aplikovatelný na každý film, ale zároveň má hlavně potřebu sebe zpochybnování. Není to však metoda jako taková. Neoformalismus spíše nabízí různé předpoklady o výstavbě konkrétního uměleckého díla a ukazuje, jak pracovat s diváckými reakcemi. Neoformalista se tedy sám musí rozhodnout, k čemu a jak s analýzou naloží.<sup>20</sup> Umělecké dílo stojí na jednotlivých prvcích a jejich funkčních vztazích, a ty tak následně tvoří systematický celek. Jak by měl sám analytik přistupovat k analýze filmu, vysvětluje R. Kokeš následovně: „Dílo pro námi nabízenou perspektivu představuje systém vztahů určitých částí, přičemž cílem jeho analýzy je najít a vysvětlit principy a) funkčního vztahování se částí díla jakožto systému k jiným jeho částem, b) funkčního vztahování se částí díla jakožto systému k jeho celku, který je zároveň více, než jen souhrn svých částí.“<sup>21</sup> Analytik tedy k objasnění funkčnosti uměleckého díla musí umět vyhledat tyto postupy. Důležitým faktorem je pak hledání zajímavých či ozvláštňujících prvků – neboli ozvláštění.

---

<sup>18</sup> VEREVIS, Constantine. *Film Remakes*. 2nd ed. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1988.

<sup>19</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. Iluminace 10, 1998, č. 1, s. 7.

<sup>20</sup> Tamtéž, s. 7.

<sup>21</sup> KOKEŠ, Radomír D. *Jak uvažovat při formalistické analýze filmu: manuál k psaní bakalářské práce*. Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně, Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2013, s. 3.

## 3.2. Základní termíny a nástroje neoformalistické analýzy

### 3.2.1. Ozvláštňení

Ozvláštňení je zásadní pojem neoformalistické analýzy a je přejatý od ruských formalistů. Thompsonová ve svém díle přebírá definici z knihy Viktora Šklovského: „„Když začneme zkoumat obecné zákony vnímání, vidíme, že tím, jak si na percepci zvykáme, stává se percepce automatickou... Takový návyk vysvětluje principy, podle kterých v běžné řeči nedokončujeme věty či slova. (...) Cílem umění je, abychom pocítili věci tak, jak je vnímáme a ne tak, jak je známe. Technika umění spočívá v „ozvláštňování“ věci, v komplikování forem, v komplikování a prodlužování percepce, protože proces percepce je estetický cíl sám o sobě a musí být prodlužován.“<sup>22</sup> Jinak řečeno, jde o zasazování ozvláštňujících prvků do běžných situací a vytváření nových, nezvyklých formálních vzorců, čímž vznikne právě potřebný prvek ozvláštňení. Nadužíváním ozvláštňujícího prvku však paradoxně jeho ozvláštňení zanikne a podobný dojem už nevyvolá.<sup>23</sup>

„Díla, která vyčleňujeme jako ta nejoriginálnější a která jsou považována za ta nejhodnotnější, jsou většinou ta, která realitu buď ozvláštňují silněji, nebo ozvláštňují konvence stanovené předešlými uměleckými díly – nebo kombinují obojí. Ale když si zvolíme běžný film a podrobíme ho stejnému zkoumání, které dopřáváme dílům originálnějším, jeho automatizované prvky ztratí svou familiárnost a stanou se fascinujícími (...). Ozvláštňení je tak prvkem všech uměleckých děl, ale jeho prostředky a stupeň se značně liší a ozvláštňující schopnosti určitého díla se v průběhu historie mění.“<sup>24</sup>

Protože analyzuji vícero filmů se stejným tématem, prvky ozvláštňení pro mne budou znamenat rozdíly mezi jednotlivými verzemi. Budu sledovat, jak a proč bude Guillerminova a Jacksonova verze ozvláštňovat originál a následně jestli si jsou svými ozvláštňeními podobny, či nikoli.

---

<sup>22</sup> THOMPSONOVÁ, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. Iluminace 10, 1998, č. 1, s. 11.

<sup>23</sup> Tamtéž, s. 11.

<sup>24</sup> Tamtéž, s. 11–12.

### 3.2.2. Prostředek, funkce, motivace

Prostředkem se rozumí jakýkoli prvek nebo struktura, jež v díle plní svou funkci. Může jít o specifickou kompozici osvětlení, práci s barvami, rámování kamery a podobně. Thompsonová dále rozvádí jednotlivé významy díla: „Význam je chápán jako systém klíčů k denotacím a konotacím díla. (...) Můžeme rozlišit čtyři základní roviny významu. Denotace může zahrnovat referenční význam, ve kterém divák jednoduše rozeznává identitu oněch aspektů reálného světa, které dílo obsahuje. (...) Kromě toho filmy často předkládají abstraktnější myšlenky a tento typ významu můžeme označit jako explicitní. Ty chápeme podle své předchozí zkušenosti s uměleckými díly a světem. (...) Konotativní významy nás vedou do roviny kdy, chceme-li rozumět, musíme interpretovat. Konotace mohou být implicitní významy vyvolané dílem. (...) Když hovoříme o ne-explicitní ideologii nějakého filmu nebo o filmu jako reflexi společenských tendencí nebo ztvárnění duševních stavů velkých skupin lidí, potom interpretujeme jeho symptomatický význam.“<sup>25</sup>

Co se funkce týče, vždy záleží hlavně na kontextu díla, jelikož tvůrci mohou ve svých dílech používat stejné prostředky, ale ty mohou mít u každého jednotlivého snímku odlišnou funkci. Jurij Tyňanov tedy definuje funkci jako: „Vzájemný vztah každého prvku literárního díla se všemi ostatními prvky v tomto díle a s celým literárním systémem.“<sup>26</sup>

Jak zmiňuje Thompsonová, motivace funguje jako ospravedlňující akt prostředků vložených do uměleckých děl. Mezi strukturami díla a aktivitou diváka tedy funguje jako spojovatel a dá se rozdělit na čtyři základní typy: kompoziční, realistická, transtextuální a umělecká. Kompoziční motivace zahrnuje prostředky, které jsou nezbytné pro konstrukci narativní kauzality, prostoru či času. Tento typ motivace sice nepůsobí pro diváka moc důvěryhodně, ale pro dané umělecké dílo vytváří vlastní vnitřní soubor pravidel. Důvěryhodnost je doména realistické motivace. Díky ní se jakožto konzumenti díla obracíme k vlastním poznatkům z reálného světa pro ospravedlnění užití daného prostředku v díle. Odvolává se k představám o skutečnosti, a proto mohou být její prostředky velmi různorodé. Transtextuální motivace existuje již před samotným uměleckým dílem a tvůrce z ní čerpá. To znamená, že přebírá prostředky z jiných děl. Jejich nalezení je pak čistě na divácích a jejich zkušenostech. Při umělecké motivaci má každý prostředek v uměleckém díle uměleckou motivaci, protože částečně směřuje k vytvoření samotné podstaty díla. Ve většině případů však

---

<sup>25</sup> Tamtéž, s. 12.

<sup>26</sup> Tamtéž, s. 14.

bývá upozaděna zbylými třemi motivacemi. Skutečně viditelná je tedy pouze tehdy, když je tvůrcem vložena do popředí na úkor ostatních typů motivace.<sup>27</sup>

Pro potřeby své bakalářské práce se budu zabývat převážně kompozičními a realistickými motivacemi a jejich užití v originále a v následných remacích. Realistické i kompoziční motivace se ovšem během let, kdy vznikaly se tyto filmy, postupně měnily. To zapříčiní odlišné projevy realistických či kompozičních motivací v jednotlivých filmech.

### 3.2.3. Dominanta

Thompsonová popisuje dominantu jako: „Hlavní formální princip, jehož užívá dílo či skupina děl k organizaci prostředků do jednoho celku. Dominanta určuje, které prostředky a funkce vstoupí do popředí jako důležité ozvláštňující rysy, a které budou méně důležité. Dominanta ovládá dílo, řídí a spojuje podřazené prostředky do nadřazených celků; prostřednictvím dominanty se k sobě vztahují stylistické, narativní a tematické roviny.“<sup>28</sup>

Dominanta je hlavním indikátorem toho, jaká metoda je pro film nebo i více filmů vhodná. Určité prostředky se staví do popředí, a jiným zase přikládá menší váhu, tímto způsobem je divákovi naznačována dominanta. Jestliže analytik dokáže najít strukturu funkcí, která je společná všem prostředkům, například izolováním těch nejzajímavějších a nejdůležitějších prostředků, najde i samotnou dominantu a to je východiskem analýzy.<sup>29</sup>

Ve snímcích, které analyzuji - *King Kong* (1933, 1976, 2005) je dominantou právě postava King Konga a to hlavně kvůli užití speciálních efektů, které v době vydání originální verze znamenaly technický pokrok. Dále budu sledovat jeho proměnu, ať už z technického nebo stylistického rázu, napříč dalšími verzemi. K tomu mi dopomohou odborné publikace zmíněné v podkapitole o literatuře.

## 3.3. Filmový styl

Abychom mohli analyzovat obraz, musíme se podle Bordwella a Thompsonové nejdříve obeznámit s barvami tvary a kompozicí. Těmto prvkům je potřeba rozumět pro správné

---

<sup>27</sup> Tamtéž, s. 15 – 17.

<sup>28</sup> Tamtéž, s. 35.

<sup>29</sup> Tamtéž.

pochopení rysů filmového média. U stylu se pak zkoumá mizanscéna, kamera a rámování, střih a vztah zvuku k filmovému obrazu. Stěžejní složky mé komparace tvoří analýza mizanscény a kamery zkoumaných snímků s přihlédnutím ke speciálním efektům, které tvoří hlavní postavu a jak jsem již zmínil, ta má ve filmech funkci dominanty.

### 3.3.1. Mizanscéna

Slovo „mizanscéna“ znamená v překladu „dát na scénu“ a je odvozeno z francouzského termínu *mise en scène*. Mizanscéna zahrnuje ve filmovém médiu vše od prostředí a osvětlení, až ke kostýmům či hereckým výkonům. Jednání před kamerou proto není nahodilé a divák tak může analyzovat funkci mizanscény.<sup>30</sup> Rozdíl mezi divadelní a filmovou mizanscénou vystihl filmový teoretik Andre Bazin slovy: „Není divadla bez člověka, ale filmový příběh může probíhat bez herců. Dramatičnost mohou nabýt zavírající se dveře, list ve větru, vlnu narážející na pobřeží. Některá filmová vedlela používají člověka pouze jako přídavek: jako komparzu nebo v kontrastu k přírodě, která se stává tou skutečnou ústřední postavou.“<sup>31</sup> Filmaři mohou k vytvoření prostředí využít studiové ateliéry či kulisy nebo existující externí lokace. Tvůrci mnou analyzovaných snímků využívají obou typů lokací. Režisér v mizanscéně kontroluje také pohyb různých figur, přičemž slovo figura má mnoho významů. Může se jednat o osobu, zvíře či pouhý tvar. Mizanscéna tak umožňuje těmto figurám vyjadřovat pocity a myšlenky, případně je může rozpochybovat. Filmaři mohou dění na scéně aranžovat bez trojrozměrných objektů, které by se pohybovaly reálným prostorem. Ve filmech tak můžeme nalézt modely fiktivních monster, nasnímaných a rozpochybovaných pomocí počítače. Technika *motion capture*<sup>32</sup> totiž dovoluje filmařům přenést do počítače mnoho bodů s informacemi o přesném pohybu na tvářích herců a předat je počítačově vytvořeným bytostem.<sup>33</sup> Přesně této technologii využívá Jackson ve filmu King Kong, jehož roli sehrál v této verzi Andy Serkis, herec specializující se na role podobného typu. Pro manipulaci s prostředím filmaři často využívali miniatury, aby vytvořili fantastické scény nebo aby ušetřili. Části prostředí mohou být také namalovány a následně trikově zkombinovány s částmi prostoru ve skutečné velikosti. V současné době jsou k vyplnění části prostředí využívány zvláštní

---

<sup>30</sup> BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 159.

<sup>31</sup> Tamtéž, s. 162.

<sup>32</sup> Proces nahrávání pohybu skutečného objektu a jeho převedení na digitální model.

<sup>33</sup> BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 180-182.

digitální efekty.<sup>34</sup> Pro tyto zvláštní efekty je ovšem nezbytné zapojení kamery. Důležitost speciálních efektů v mnou analyzovaných filmech je dosti zásadní, proto se této oblasti budu věnovat v samostatné podkapitole.

Stejně jako prostředí, také kostým plní ve filmu důležitou kauzální roli a jeho význam může působit jako symbol.<sup>35</sup> Například v Guillerminově verzi postavy mají modernější kostýmy značící dobu modernější pojetí snímku. Změnou kostýmů se tak změní i výsledná motivace hrdinů. Naopak, Jackson ve své verzi přizpůsobil kostýmy původní verzi, aby tak lépe vystihl melancholické ladění filmu.

### 3.3.2. Kamera

Mizanscéna se snímá kamerou. Kameraman tak rozhoduje o způsobu natočení. Tonální rozsah je jedním ze základních kamerových nástrojů. Ten způsobuje, že je obraz barevný či černobílý se škálou šedé nebo s kontrastem černé a bílé. Textury mohou být zřetelné i mlhavé. Filmař je schopen všechny tyto obrazové vlastnosti ovlivňovat pomocí filmového materiálu, expozicí a během vyvolávání. Tonální rozsah nejvíce ovlivňuje expozice obrazu v průběhu natáčení. Kameraman obvykle kontroluje expozici regulací světla, které prochází objektivem kamery.<sup>36</sup>

Perspektiva je odraz světla v objektivu, který zde zastává funkci divákova oka. Poskytuje informace o měřítku, hloubce a prostorových vztazích objektu. Například, širokoúhlý objektiv scénu prohloubí, zatímco teleobjektiv obraz zploští. Vzdálenost středu objektivu od ostrého bodu filmu určuje ohnisková vzdálenost. Mění tak jeho vnímání, hloubku a poměr věcí v obraze.<sup>37</sup>

Rám určuje, z jakého úhlu budeme na mizanscénu pohlížet. Rámování tak ovlivňuje obraz prostřednictvím velikosti a tvaru rámu; způsobem, jakým rám určuje obrazový a mimoobrazový prostor; způsobem, jakým rámování vymezuje obraz ve vztahu k jeho velikosti, úhlu a výškové pozici a způsobem, jakým se rámování pohybuje ve vztahu k mizanscéně. Poměr výšky a šířky rámu se označuje jako formát. Základní formát byl filmaři stanoven již v počátcích kinematografie. Ten se do jisté míry obměňoval až do třicátých let, kdy se ustanovil

---

<sup>34</sup> Tamtéž, s. 166.

<sup>35</sup> Tamtéž.

<sup>36</sup> Tamtéž, s. 223-224.

<sup>37</sup> Tamtéž, s. 230.



klasický formát. Ten byl modifikací původního formátu, který ovšem poskytoval prostor pro zvukovou stopu. Během padesátých let byl ustanoven standartní cinemascopický formát, který se vytváří anamorfickým procesem. Vytvoření širokoúhlého formátu můžeme docílit zakrytím části obrazu maskou nebo použitím anamorfózy, což je speciální objektiv, který obraz horizontálně smrští, a to buď při natáčení, nebo při kopírování. Těmito způsoby vytvořený širokoúhlý formát podstatně ovlivňuje vizuální vlastnosti filmu. Z obrazu se stává pruh, který zdůrazňuje horizontální kompozice. Rám ohraničuje či omezuje obraz, ať už je jeho tvar jakýkoli. Vybírá z nekonečného světa výsek, který ukazuje divákovi, přičemž zbytek prostoru je mimo obraz. Velikost rámování určuje vzdálenost od snímaného obrazu. Tak rozlišujeme mezi velkým celkem, celkem, americkým plánem, polocelkem, polodetailem, detailem a velkým detailem. Ve filmu se může rám pohybovat ve směru k rámovanému materiálu. To znamená, že se rámování objektu mění. Pohyb rámu mění úhel, výšku nebo velikost rámování v průběhu záběru. Mezi typy pohyblivého rámu řadíme panoráma, vertikální švenk, jízdu či záběr z jeřábu.<sup>38</sup>

Tvůrci mnou analyzovaných snímků využívají přímých pohledů, nahlledů, podhledů a dochází k častým změnám v rámování většinou za účelem zdůraznění dominanty. V remacích se pak můžeme setkat s širokoúhlými záběry, popisujícími scenérii tajuplného ostrova a nebo velkoměsta. Při své komparaci tedy vysleduji společné rysy a postupy kamery a shrnu technickou inovaci se důraznějším přihlédnutím na remaky originálu.

### 3.3.3. Speciální efekty a triky

Speciální efekty třicátých let obsahovaly například kombinace animovaných miniatur a živých herců, matte painting (v současnosti již zcela nahrazeno digitálním způsobem) či postupné prolínání a prokládání obrazů. Jednou z velkých osobností trikového filmu třicátých a čtyřicátých let minulého století byl Willis H. O'Brien, který se již v roce 1924 podílel na výrobě snímku *Ztracený svět*, a to vyráběním loutek a maket prehistorických ještěřů. Hlavním počinem tohoto filmového tvůrce se stal *King Kong* z roku 1933. Sám O'Brien zhotovil skelet miniaturní obří opice, kvůli dosažení realistické animace proseděl dlouhé hodiny v zoologické zahradě, studující pohyby a chování goril. Animace King Konga a ostatních miniatur pak zabrala celý rok práce. Jeho tehdejšími tvůrci se primitivní technikou ruční animace loutek a

---

<sup>38</sup> Tamtéž, s. 244-258.

šikovně naaranžovaným a dokresleným miniaturním pozadím podařilo zaujmout kritiky i diváky, a z filmu udělat kasovní trháč. Jejich následovníci ve verzi z roku 1976 vsadili místo animace miniatur na živého herce v kožichu i navzdory tomu, že Carlo Lombardi vytvořil pro film pohyblivou maketu King Konga o velikosti dvanácti metrů.<sup>39</sup>

Kombinování několika filmových pásů k vytvoření jednoho záběru se nazývá trikový záběr. Tento postup lze dále rozlišit na přední a zadní projekci. Zadní projekce se využívala od konce dvacátých let minulého století. Při ní se prostředí promítá na průsvitné plátno a herci hrají před ním. Přední projekce se začala používat koncem šedesátých let. Prostředí se promítá na jednosměrné zrcadlo, nastavené tak, aby odráželo obraz na plátno s vysokou odrazivostí. Kamera natáčí herce na pozadí plátna skrze zrcadlo. Tyto trikové postupy jsou však v současnosti nahrazovány digitálně. Natáčení probíhá před modrým nebo zeleným klíčovacím pozadím, nikoli před promítaným obrazem, přičemž pozadí se později přidá do obrazu digitálně. S nástupem CGI je propojení mezi mizanscénou a prací kamery ještě těsnější. Digitálně upravovaný film umožňuje filmaři nejdříve natočit hereckou akci a až následně přidat pozadí, stíny či pohyb, který by dříve vyžadoval fotografické masky, vícenásobné expozice či optické kopírování.<sup>40</sup>

### 3.4. Teorie remaků

*Malá československá encyklopedie* pojímá remake jako „nové natočení filmu, přesně podle staršího, zpravidla obchodně a umělecky úspěšnějšího filmu“.<sup>41</sup> Jelikož tato definice není uspokojivá v tom smyslu, že remake De Laurentise není natočen přesně podle originálu, avšak stále se dá považovat za plnohodnotný remake. Hlavním zdrojem pro téma remaků pro mne byla publikace Constantina Verevise *Film Remakes*. Tato kniha popisuje strukturu remaku jako elastický koncept, který je zároveň komplexním rámcem originálu. Je však limitován provázaností filmového průmyslu, kritiků a diváků. Přístup autora k tématu je tak rozdělen do tří základních kapitol. V první, industriální kapitole, rozebírá složky filmu zahrnující produkci, obchodní stránku průmyslu a tvůrce. V následující textuální kapitole se věnuje žánru,

---

<sup>39</sup>Historie tvorby speciálních efektů. *Grafika.cz* [online]. [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://www.grafika.cz/rubriky/design/historie-tvorby-specialnich-filmovych-efektu-137210cz>.

<sup>40</sup>BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, str. 236-238.

<sup>41</sup>*Malá československá encyklopedie*, Academia, 1986. str. 11.

zápletkám a konstrukci remaku. V poslední, kritické kapitole, zkoumá problematiku diváckého přijetí zahrnující nejen klasické publikum, ale i instituce. Autor remake staví na konkrétní potřebě opakování, způsobenou funkcí filmových a z nich odvozených oborech, formovanou hlavně historicky specifickými postupy a zkušenostmi. Dále v této knize zmiňuje mírně upravenou klasifikaci Harveyho Roye Greenberga, který jí upravil a převzal od Michaela B. Druxmana. Greenberg dělí remaky na: 1) přiznaný, věrný remake; 2) přiznaný, přetvořený remake; 3) nepřiznaný, maskovací remake.<sup>42</sup> Zatímco předchozí klasifikace remaků od Druxmana a Greenberga závisela převážně na produkčních determinantech (přiznanost vs. nepřiznanost remaku), Thomas Leitch ve svém článku *Twice-told tales* pohlíží na remaky na základě jejich textové povahy. Rozděluje je na: 1) readaptace = remake ignoruje předchozí filmové adaptace, podřizuje se literární předloze a snaží se příběh podat co nejvěrohodněji; 2) update = k literární předloze přistupuje snímek revizionisticky a významně jí tak přetváří; 3) pocta = tyto remaky jsou natočené se záměrem vzdát hold klasickému originálu či jeho tvůrcům, stejně jako readaptace jsou ve vztahu k originálním snímkům podružné; 4) pravý remake = kombinuje zaměření na filmový originál s vstřícným přístupem, jenž hledá způsob jak udělat originál relevantnější tím, že ho aktualizuje.<sup>43</sup> Tuto klasifikaci doplním poznatky z knihy *The Complete Film Dictionary* autora Iry Konigsberga. Ten v ní udává následující tři důvody pro natáčení remaků: 1) pro využití popularity originálního filmu; 2) pro využití popularity objektu, na jehož základě byl natočen originální film; 3) pro zaktualizování filmu a vzdání pocty, ať už tvůrcům originálního snímku, či jeho tvůrcům.<sup>44</sup> Více rozvedu v analytické části.

V kapitole o metodologii jsem shrnul základní principy neoformalismu a neoformalistické analýzy tak, jak jí chápe Bordwell s Thompsonovou ve svých dílech. Rozebral jsem teorii remaků a následně provedl klasifikaci všech verzí. Dále jsem rozebral primární termíny a prostředky, které následně využiji při komparaci zkoumaných snímků.

---

<sup>42</sup> VEREVIS, Constantine. *Film Remakes*. 2nd ed. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1988, str. 9.

<sup>43</sup> LEITCH, Thomas. *Twice-told Tales: Disavowal and the Rhetoric of the Remake*. In: FORREST, Jennifer, KOOS, Leonard R. (eds.). *Dead Ringers. The Remake in Theory and Practice*. New York: State University of New York Press, 2002. str. 37 – 62.

<sup>44</sup> KONIGSBERG, Ira. *The Complete Film Dictionary*, 2nd ed. London: Bloomsbury, 1997. str. 330.

## 4. PRODUKČNĚ-HISTORICKÝ KONTEXT

V této kapitole se budu věnovat vznikům a produkcím jednotlivých analyzovaných snímků. Přiblížím odlišný přístup tvůrců k látce v rámci produkce a rovněž popíši vznik speciálních efektů, konkrétně jejich výrobu a funkčnost z technického hlediska.

### 4.1 King Kong (1933)

Příběh o krásné blondýně a obří gorile ničící New York, Coopera údajně napadl ve snu a začal tedy společně s Edgarem Wallacem pracovat na scénáři. Postava Carla Denhama má údajně autobiografické prvky samotného Coopera. Wallace scénář dokončil v lednu 1932, avšak stále jej na pokyny Coopera podroboval změnám, protože studiu se zdál příběh až moc shodný s povídkou *Ztracený svět*. Wallace zanedlouho poté umírá na pneumonii a Cooper svůj projekt odkládá na dobu neurčitou. Avšak pouze do doby, než uviděl trikové scény Willise O'Briena z nevzniklého filmu *Stvoření*.<sup>45</sup>

Willis O'Brien se proslavil hlavně díky práci na speciálních efektech ve filmu *Ztracený svět* (adaptace díla sira Arthura Conana Doylea), a bylo to vůbec poprvé, kdy se ve filmu využila technika „stop motion“. Když Cooper uviděl dinosara, kterého O'Brien původně vytvořil pro *Creation*, přemluvil šéfa studia RKO k produkci King Konga jelikož poznal, že s O'Brienovou pomocí může vytvořit takový fantaskní svět, jaký si představoval. Spoustu O'Brienových výtvorů se využilo až v tomto filmu. Snímek byl v produkci, od prosince 1931, skoro více než rok. Natáčení již probíhalo a scénář stále nebyl hotový. Cooper proto najímá Jamese Creelmana, který Wallaceův scénář doplňuje o jádro příběhu, od unesení Ann Kongem v džungli až po Jackův návrat s Ann na pláž ostrova lebek. V červnu 1932 je však Creelman již frustrovaný ze stálých revizí scénáře a končí. Cooper tak v červenci téhož roku předává práci na scénáři Ruth Roseové, která měla do té doby zkušenosti pouze s publikováním krátkých povídek. Ta přišla během dvou měsíců s dvěma návrhy scénáře a i přesto, že sekvence z džungle zůstala podle Creelmanovi verze scénáře, Roseová nese zásluhy na scénách z New Yorku a hlavně je zodpovědná za vytvoření romantické linky mezi Ann a Jackem. Creelman a Roseová tak zůstali označeni jako scénáristé. Natáčení probíhalo až do konce roku 1932 a postprodukce probíhala

---

<sup>45</sup> BRIN, David. WILSON, Leah, *King Kong Is Back!:: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*. Dallas, Texas: BenBellaBooks, 2005. str. 61-66.

do konce následujícího roku. Některé ze scén odehrávajících se v džungli byly natáčeny ve studiu společně se snímkem *Nejnebezpečnější hra*. Jelikož i v tomto filmu hráli Fäy Wrayová a Robert Armstrong, natáčeli se scény z King Konga v noci a scény z druhého filmu během dne. Název *King Kong* se stal oficiální až týden před premiérou, do té doby se projekt jmenoval *The Eighth Wonder (Osmý div světa)*. Režiséři měli práci rozdělenou. Cooper režíroval techničtější scény náročné na speciální efekty, například ty, kdy Kong drží Ann v rukách. Schoedsack režíroval živou akci s větším hereckým kolektivem.

Willis O'Brien se narodil v roce 1886 a byl průkopníkem speciálních efektů. Podílel se na trikových scénách již v období němého filmu. V průběhu 20. a 30. let již technika speciálních efektů prošla určitým vývojem. Techniky používané v oboru speciálních efektů byly v té době např. zadní projekce, miniatury, dvojexpozice či dokreslovačky. O'Brien však při tvorbě tohoto snímku zdokonalil svou stop motion animace. Je to proces vytváření miniaturních modelů, které jsou následně filmovány obraz po obrazu. Části modelu jsou co chvíli a opatrně přesunovány mezi obrazy a vytvoří se série fotek. Pouštění těchto fotek zrychleně návazně na sebe způsobí efekt pohybujícího se, živého stvoření. Díky tomu se mohly miniatury pohybovat. Miniaturní krajina s vícevrstvámi malbami na sklo pro vytvoření pozadí doladuje velmi efektivní iluzi. O'Brien najal Marcela Delgada k vytvoření několika miniatur. Ten přes kovovou základní konstrukci použil pěnu, latex a v případě Konga také kabát z kožešiny. K posílení autenticity byla pěna aplikovaná tak, aby její pohyby napodobovaly práci svalů. Bylo postaveno několik modelů Konga, proto vypadá v různých scénách trochu odlišně. Například pro proces stop-motion animace se vyrobil detailní model. Ten byl zcela flexibilní, avšak zůstal dostatečně statický a držel pozici při tomto procesu. Model byl tvarově zjednodušen. Rty, nos a obočí byly vyrobeny z kaučuku a oči ze skla. Výrazy Kongovy tváře korigovala tenká zmeť ohybných drátů vedených přes provrtané cesty jeho hliníkové lebky.<sup>46</sup> Delgado, nevytvořil pouze Konga, ale také všechny prehistorické tvory jako například Stegosaura, Brontosaura či Tyranosaura Rexe. Technika nazvaná „matte painting“ se užívala při tvorbě náročných scén například v džungli. Miniaturní scény bujných lesů, skalních výchozů a různé budovy byly malbou zkonstruovány na stolové desky, aby formovaly většinu popředí záběru. Před ní byla plochá stolní deska, na které seděl model, kterým bylo ručně pohybováno. Pozadí tvořilo několik vrstev skel s kresbami, umístěné několik palců od sebe, aby se správně navodila iluze hloubky.<sup>47</sup> Díky

---

<sup>46</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 99.

<sup>47</sup> BRIN, David. WILSON, Leah. *King Kong Is Back!: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*. Dallas, Texas: BenBella Books, 2005. str. 77-79.

stop motion animaci tak mohly miniatury přecházet z pozadí do popředí a naopak. Ve výsledku tak pozadí vytvořené technikou „matte painting“ nevypadalo nijak zvlášť realisticky, to ale režisérům tehdy nevadilo, protože jim šlo o vytvoření snového prostředí ostrova, které by korespondovalo s tímto fantastickým příběhem.<sup>48</sup> Když byla potřeba kooperace herců s vytvořenými modely, existovalo několik technik, které tvůrci využívali. Například Dunningův proces vytvořil systém modrého a žlutého svícení zfiltrovaného a vloženého do černobílého filmu. Vložením dvou pruhů filmů najednou, procedurou, nazvanou „dvoj-obalení“ byl finální záběr vytvořen přímo v kameře. Této techniky tvůrci využili například při záběru pádu letadla ze strany Empire State Building nebo ve scéně, kde ostrované u zdi probíhají záběrem, zatímco Kong bojuje s válečnicí. Williamův proces však tento proces nahradil. Fungoval na stejném principu, ale protože nepotřeboval žádné barevné osvětlení, mohl být používán k širším záběrům. Přístroj, nazvaný „Optická tiskárna“ synchronizoval projektor s kamerou, takže vícero filmových pásů mohlo být přetvořeno v jeden. Tento přístroj vznikl v době natáčení King Konga a jeho vynálezcem byl Linwood G. Dunn – šéf oddělení speciálních triků studia RKO. Tvůrci tak mohli natáčet popředí, miniatury a pozadí samostatně a poté je všechny sjednotit. Tento proces můžeme sledovat ve scéně, kdy Kong setřásá posádku z klády nad propastí nebo ve scéně, kde rozráží bránu dělicího jeř od obyvatelstva. Další využívanou metodou tvůrců byla takzvaná projekce zadního plátna (obr. 1). Na scéně se nacházelo plátno, které promítalo obraz, na který herci následně reagovali.<sup>49</sup> Tato metoda se využila například ve scéně setkání s Brontosaurom či při detailu Ann sledující souboj Konga s T-Rexem. Při užití split screenu byly postavy a objekty na plátně limitovány jen na určitou část kompozice, což omezovalo způsoby komponování záběrů, způsoby inscenací akce uvnitř záběru či jak mohly postavy mezi sebou interagovat. Pohyb přes šířku obrazu nebyl možný. Při natáčení se často také kombinovalo několik trikových technik najednou. Například pozadí přidáné maskou, vymodelovaný prostor v popředí, stop-animace Konga a někdy i dvě zadní projekce.<sup>50</sup> Na speciálních efektech byl tento film postaven a všechny ostatní složky včetně mizanscény a kamery se tomu musely přizpůsobit. To je důvod proč je kamera z velké většiny statická, neboť by metoda stop motion jinak nemohla být použita či by neměla požadovaný a potřebný efekt.

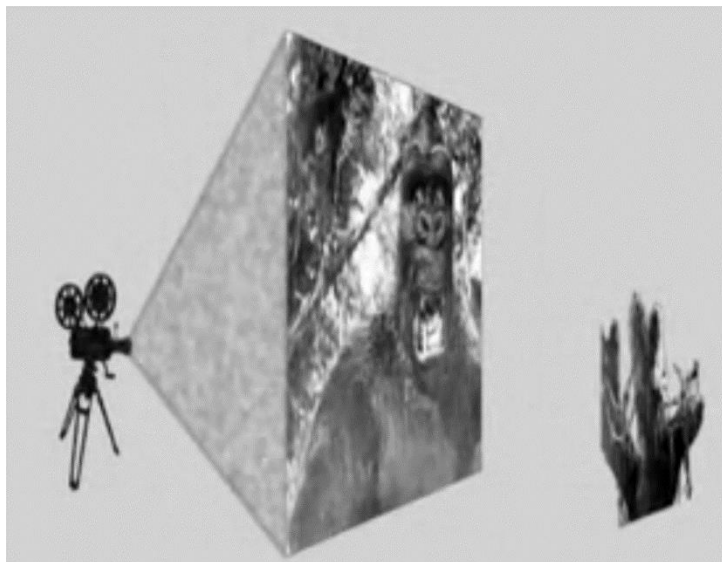
---

<sup>48</sup> Tamtéž str. 79.

<sup>49</sup> Rear-Projection in 1933's King Kong. *Critical Commons* [online]. [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://www.criticalcommons.org/Members/pcote/clips/king-kong-duning-process-and-rear-screen-projection.mov>.

<sup>50</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 102.

Třetího března 1933 měl snímek premiéru a stal se vůbec prvním filmem promítaným v Radio City Music Hall v New Yorku. Následně sklídl nadšené ohlasy a velice pozitivní kritiky. Za první víkend film vydělal 90 000 dolarů. Celkově vydělal více než 1 750 000 dolarů a to v době vrcholící hospodářské krize. V následujících měsících zachránil King Kong studio RKO před bankrotem.<sup>51</sup>



Obr. 1 – Nákres zadní projekce

## 4.2 King Kong (1976)

Nápad na remake King Konga dostal údajně Michael Eisner, tehdejší viceprezident ABC, který uviděl původní film v televizi v prosinci roku 1974 a o tuto myšlenku se podělil se Sidem Sheinbergem, ředitelem společnosti MCA/Universal. Sheinberg se o tomto nápadu zmínil svému kamarádovi Barrynu Dillerovi, který byl šéfem studia Paramount Pictures. Vzájemně nic netušící studia rozběhly přípravy na remake King Konga. Diller najal producenta Dina de Laurentise, aby oživil obří gorilu ve jménu Paramount. Sheinberg pro studio Universal ze stejných důvodů najal Hunta Stromberga Jr. Oba dva reprezentanti filmových studií se tedy rozhodli získat práva na King Konga od jejich tehdejších vlastníků v RKO-General. 15. Dubna 1975 se právní zástupce RKO-General Daniel O'Shea sešel na několika schůzkách odděleně jak s Arnoldem Shanem orodujícím za studio Universal, i s Laurentisem pověřeného studiem Paramount. Aniž by věděl o souběžném vyjednávání třetí strany, nabízí O'Sheamu 200 000

---

<sup>51</sup> ERB, Cynthia. *Tracking King Kong: A Hollywood Icon In World Culture*. 2nd ed. Detroit: WayneState University Press, 2009. str. 24-32.

dolarů a tři procenta z tržeb remaku, což O'Shea přijímá a Paramount následně získává práva k natáčení. Do toho se však vložil Arnold Shane s tvrzením, že uzavřel ústní dohodu s právním zástupcem RKO-General v ten samý den jako Laurentis. Ačkoli O'Shea popřel jakoukoli verbální dohodu mezi ním a lidmi s Universalu, Shane odcházel ze schůzky v domnění, že King Kong patří studiu, pro které pracoval.

V květnu 1975, krátce poté co Paramount podepsal všechny potřebné dokumenty a zarezervovalo se datum premiéry filmu na prosinec 1976, se začíná mluvit o vlastním remaku King Konga studia Universal, které už v té době najalo scénáristu Bo Goldmana a režiséra Josepha Sargenta. Projekt už měl tehdy dokonce i název *The Legend of King Kong*. Právnícké tahanice začaly. Společnost Universal, která podala žalobu jako první, žalovala studia Paramount a RKO-General o 25 milionu dolarů za způsobené škody. Společnost trvala na ústní dohodě, která měla proběhnout a navíc se bránila tvrzením, že publikace King Kongova příběhu se po její novelizaci v třicátých letech stala veřejnou doménou. Laurentis neváhal a podal protizalobu. Žaluje Universal za škody vzniklé porušením autorských práv. Universal se v lednu následujícího roku ještě pokusil o dohodu s Paramountem, kdy by se obě studia spojily k vytvoření společné verzi filmu. To však Laurentis odmítal, neboť se mu nelíbily podmínky konkurenčního studia. Dne 28. ledna 1976, byl celý spor ukončen, když Laurentis svolil k zaplacení určité procentuální částky ze zisku své verze, jestliže Universal zruší své plány na *The Legend of King Kong*. Laurentis tedy mohl rozjet produkci filmu a se svým tehdy ještě šestnácti milionovým rozpočtem, to byl na standardy sedmdesátých let velmi ambiciózní projekt.

K režii filmu byl osloven John Guillermin a to hlavně z toho důvodu, že měl za sebou již projekty s velkým rozpočtem. Sepsáním scénáře byl pověřen Lorenzo Semple Jr., který napsal scénář například ke snímku *Tři dny Kondora*, jehož producentem byl právě Laurentis. Do hlavních rolí byli obsazeni: Jeff Bridges do role hlavního hrdiny Jacka Prescottta; Charles Grodin do role ziskuchtivého vyslance ropné společnosti Freda Wilsona a v té době modelka a herecká debutantka Jessica Langeová do hlavní ženské role – Dwan. O speciální triky a scény a o vzhled King Konga se staral tým techniků a umělců vedený Carlem Rambaldim. Producent Dino de Laurentis pověřil Rambaldiho sestrojením dálkově ovládaného, 40 stop velkého, mechanického Konga. Ten měl ukázat technické vymoženosti filmu v sedmdesátých letech. Tento robot se však využil jen v pár scénách. Například ve scéně, kdy se Kong u Shea stadionu dostane ze řetězů. Naskytla se totiž řada komplikací, které způsobovali nedodržování natáčecího plánu. Technici např. omylem vyrobili dvě pravé ruce, robot občasně vylučoval



hydraulickou tekutinu. Řada dalších problémů zapříčinila následnou výrobu gorilího obleku či mechanických paží. Mechanické paže, které nechal sestrojít de Laurentis, byly ve skutečnosti obrovské, hydraulické parní lopaty pokryté pryží a ohony argentinských koní (obr. 2). Paže ovládalo šest techniků pomocí dálkového zařízení. Aby se předešlo zraněním, byly mezi zápěstní klouby vloženy speciální šrouby, které měli předcházet nechtěnému ohýbání či rozpadávání rukou.<sup>52</sup> Paže se využívaly ve scénách, kdy Kong držel Ann v dlaních a umožňovaly tvůrcům zobrazit detailnější záběry nebo protizáběry. Kamera už tedy nemusela být nutně statická. Film byl natáčen na kameru, která zaznamenávala tři jednotlivé filmové pásy, každý pro základní trikolouru barev – červená, zelená a modrá. Odebráním modrého pásu z negativu se odstranilo kolem herce modré pozadí. Následně se použil na druhém pásu negativ masky herce, který se aplikoval na záběr pozadí a místo herce tak vzniklo černé místo. Poté se oba filmové pásy spojily do sebe a vytvořily jednotné prostředí. Tak vznikal proces modrého plátna. Modrá barva má totiž nejdál od odstínů lidské pokožky a také měla na filmovém páse nejmenší zrnivost.<sup>53</sup>



**Obr. 2 – Sestrojené mechanické paže, držící herečku při natáčení**

Poté, co 40 stop velká replika Konga tvůrcům nenaplnila jejich očekávání a provázela jí řada obtíží, potřebovali alternativu, kterou by mohli využívat, když bylo potřeba natáčet Konga v celku. V tomto období ještě nebyly počítačové efekty nezbytnou součástí filmu a proto

---

<sup>52</sup> *The Mechanical Hand* [online]. [cit. 2017-04-10]. Dostupné z [http://www.pulpanddagger.com/canuck/Kong\\_hand.html](http://www.pulpanddagger.com/canuck/Kong_hand.html).

<sup>53</sup> BRIN, David. WILSON, Leah, *King Kong Is Back!:: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*. Dallas, Texas: BenBellaBooks, 2005. str. 75.

de Laurentis najal Ricka Bakera, specialistu na make-up a triky, který kostým vyrobil. Ačkoli byl jeho gorilí kostým na svou dobu kvalitní, měl jednu stálou grimasu a to de Laurentisovi, který chtěl, aby Kongův obličej vyjadřoval emoci, nestačilo. Zavolal na pomoc Carla Lambardiho, který měl na starosti trikovou stránku filmu, a ten po přečtení scénáře rozhodl, že bude zapotřebí celkem sedm masek Konga. Každá z nich byla animatronicky ovládaná, aby zajistila širokou škálu výrazů jeho tváře. Lambardi chtěl vícero masek, jelikož v jedné masce nebylo místo pro všechnu mechaniku a kabely, které by zajišťovaly kompletní škálu výrazů. Jiný výraz má Kong, když je s Dwan o samotě, jiný, když je uvězněn na lodi do New Yorku a jinou masku zase při závěrečné scéně na mrakodrapech WTC. Odlišné výrazy tak aspoň trochu pomohli odkrýt Kongovi emoce a udělali z něj citlivou figuru. Na rozdíl od originálu, kde byl zobrazován jako krvelačné monstrum, tak funkce masky ozvláštnila tento remake. Masku tvořila plastická lebka, přes kterou byly nanесeny umělé svaly aktivovány skrz kabely, které vnikaly do Kongova kostýmu přes jeho nohy. Ačkoli byl v kostýmu živý člověk, jeho výrazy ovládali technici pomocí kontrolní desky mimo scénu. Předtím, než si Baker oblékl animatronickou masku Konga, musel si nejprve nasadit latexovou masku, která vyplnila vnější formu a nepřekážela kabelům v práci. Nejen maska, ale i ruce kostýmu byly ovládány techniky na dálku. Technici tak vyvolávali dojem jeho dlouhých končetin. Kostým byl tedy něco jako „nejmodernější, na dálku ovládaný, mechanický exo-skeleton“<sup>54</sup> (obr. 3, 4, 5). Tento oblek sloužil jako alternativa pro celkové záběry Konga. Člověk uvnitř gorilího kostýmu je však znatelný i navzdory Bakerovému opičímu stylu chůze. Kvůli autentickému zjevu kostýmu proto tvůrci mohli tvůrci figuru Konga zobrazovat ve více detailech a kamera tak nemusela být pouze statická jako v případě originálu. Rick Baker však nebyl uveden jako představitel Konga. V titulkách můžeme zahlédnout jen: „Se speciálním přispěním Ricka Bakera.“<sup>55</sup> Speciální triky zde jsou vytvářeny primárně metodou „split screen“ nebo rozdělená obrazovka. Ta je tvořena natočením dvou odlišných obrazů, které jsou následně spojeny přes modré plátno do jednotného záběru. To umožňovalo tvůrcům rychlejší natočení trikově náročných scén. Split screen můžeme pozorovat více méně ve všech scénách obsahujících Konga. Například scéna prezentace zobrazuje Konga dupajícího po lidech. Baker hrajícího Konga byl v interiéru studia natočen při dupání na modré plátno a následně zakomponován do záběru s několika padajícími a řvoucími komparzisty v pozadí. Široký záběr davu prchajícího před Kongem byl také natočen

---

<sup>54</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 145.

<sup>55</sup> *Man In the Ape Suit* [online]. [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: [http://www.pulpanddagger.com/canuck/Kong\\_mask.html](http://www.pulpanddagger.com/canuck/Kong_mask.html).

před modrým pozadím, do kterého byl posléze zakomponován Kong postupující směrem ke kameře.

Natáčení trvalo od 15. ledna 1976 do 27. srpna 1976. Snímek byl nominován na Oscara v kategorii mix zvuku a kamera. Finální rozpočet filmu byl 23 milionů a film celkově vydělal něco okolo devadesáti milionů.<sup>56</sup> Divácké reakce byly rozpolcené, s převládajícím názorem, že tento remake nedosahuje kvalit originálu.<sup>57</sup>



**Obr. 3 – Přední strana kostýmu**



**Obr. 4 – Zadní strana kostýmu**

---

<sup>56</sup> *The Numbers: Where Data and the Movie Business Meet* [online]. [cit. 2017-04-14]. Dostupné z: [http://www.the-numbers.com/movie/King-Kong-\(1976\)#tab=summary](http://www.the-numbers.com/movie/King-Kong-(1976)#tab=summary).

<sup>57</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 150.



Obr. 5 – Proces oblékání kostýmu

### 4.3 King Kong (2005)

Peter Jackson vyvinul svou verzi příběhu již v roce 1996. Ta byla několik týdnů v předprodukci, když byla zrušena. Pravděpodobně kvůli faktu, že v tomtéž roce měly v kinech premiéru *Godzilla* a *Velký Joe Young* a další monster movie už by diváky mohlo přesytit. Po ohromném úspěchu Jacksonovi trilogie *Pán prstenů* jej kontaktovalo studio Universal s nabídkou režie remaku jeho oblíbeného filmu. Jackson se netajil svým fanouškovským postojem k natáčení. V dokumentu *King Kong: Deník režiséra* říká: „Originální verze z roku 1933 je můj nejoblíbenější film všech dob. To je asi důvod, proč jsem vždy chtěl udělat remake k tomuto filmu. Myslím si, že takový nádherný příběh převyprávěný za pomoci technologie, kterou dnes máme, by byl vážně skvělý. Takže realizuji King Konga jakožto fanoušek, který chce vidět high-tech verzi tohoto příběhu.“

Jacksonovy firmy WETA Workshop a WETA Digital začaly pracovat na filmu, již při vzniku trilogie *Pán prstenů*. Ještě před samotným natáčením probíhal vznik takzvané pre-vizualizace. Proces spočíval v tom, že skupina animátorů vymyslela různé animace za pomoci storyboardů, aby viděli, jak animace vypadá a zda může ve filmu zůstat. Kromě vytvoření animací, však museli řemeslníci firmy WETA vytvořit miniaturní scény a modely, aby je podrobili digitálnímu snímání. Detailní práce, zaměřena na miniaturní džungli, byl pečlivý proces, který dal vzniknout: 104 000 kusů umělého listoví, 3 100 kusů vinné révy, 1 500 kusů látkové vinné révy, 25 000 kusů živých miniaturních rostlin, přes 220 různých, miniaturních stromů a nepřeberné množství kořenových systémů, mechů a ostatní živé

organismy, které dohromady tvoří složitost této pravěké džungle. Proces, podobný tomu k vytvoření džungle, měl za úkol přivést na svět dinosaury ostrova lebek. Finální koncept díla byl přetransformován do ručně vyřezávané makety a následně podroben digitálnímu snímání, přičemž každý z těchto modelů trvalo nasnímat 15 000 hodin. Snímání těchto maket dovolilo animátorům přivést je k životu do digitální podoby. Těchto maket s prehistorickými tvory bylo vytvořeno přibližně 150. Natáčení trikových scén probíhá v interiérech před modrým pozadím. Herci hrají před modrým pozadím, které se pak počítačově přetvoří na cokoli, co tvůrci potřebují v záběru a to díky CGI (Computer-Generated Imagery). Například dobový New York třicátých let byl vytvořen kompletně počítačem. Animátoři vzali reálné vzdušné a pozemní fotografie New Yorku v třicátých letech a porovnali je se snímky současného New Yorku. Všechny budovy a jiné stavby vzniklé po roce 1933 tak musely být vymazány a nahrazeny přesnými stavbami existujícími ve třicátých letech. Vzhledem k tomu, že fotky z třicátých let byly černobílé, musela být vytvořena barevná paleta, která po aplikování na černobílé snímky, určila barvy a odstíny budov. Animátoři tak tímto stylem přestavěli město do jeho původní podoby. Celkově 90 358 budov čítající oblast Manhattan, Queens, Brooklyn a New Jersey, pokrývaly oblast velkou zhruba 26 mil. Všechny tyto stavby byly vytvořeny ve 3D módu, který ve vzniklém virtuálním New Yorku umožňoval „letět s kamerou“ prakticky kamkoliv. WETA Digital vyvinula software, kterým mohli celý New York zasněžít či ponořit do deště.<sup>58</sup> Řemeslníci firmy WETA se pustili do výroby 25 stop velké, muskulatury Kongova těla a tváře, pokryté srstí. Tým, který měl na starosti digitální efekty, následně oskenoval celou maketu i každou její část do počítačů. Andy Serkis, ztvárnil Konga pomocí „motion-capture“. Tato metoda se poprvé naplno využila právě při předchozí fantasy trilogii Petera Jacksona. Herec se obleče do upnutého, latexového obleku pokrytého malými elektronickými body, které fungují na principu kamery – zachycují pohyb dané části těla a přenášejí jej do počítače (obr. 6). Počítač následně přenesení hercovy pohyby do 3D modelu, který vypadá jako digitální kostra tvořená z bodů a pruhů. Tento model posléze animátoři dotvoří v programech. Jelikož Kong verbálně nekomunikoval a veškerou řeč ve filmu provádí gesty a grimasami, musel mít Andy Serkis při ztvárnění Konga na tváři okolo 132 elektronických bodů. Struktura Kongova těla je velmi odlišná od lidského, proto museli tvůrci Serkisovi například dávat speciální násady na rozšíření jeho rukou, po kterých poté chodil na speciální plošinu.<sup>59</sup> Kvůli této metodě tak mohli animátoři

---

<sup>58</sup> The cast and crew discuss making a new Eighth Wonder of the World. *Sci-fi Japan* [online]. [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <http://www.scifijapan.com/articles/2006/11/24/king-kong-production-notes/>.

<sup>59</sup> Bringing Kong to Life Part 1 - Motion Capture. *YouTube* [online]. [cit. 2017-04-7]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4iGQvER6Tns>.

vytvořit i takové detaily jako třeba zachytit pohyb srsti, detailní mimiku tváře, ale také například kompletně kontrolovat požadovanou figuru. V této verzi poprvé nebylo nutné užití mechanické ruky. Místo toho byla hlavní herečka natáčena ve speciálním rigu pokrytém klíčovací barvou a ten byl ve výsledku nahrazen počítačovým modelem Kongovy ruky.

Natáčení začíná 6. května 2004. Na scénáři se podíleli společně s Jacksonem také Fran Walshová a Philippa Boyens. Posledního jmenovaného povolali Jackson s Walshovou, aby jim pomohl přepsat scénář na jejich verzi scénáře z roku 1996. Hlavní ženská postava byla nabídnuta Naomi Wattsové, roli Carla Denhama dostal Jack Black a hlavní mužskou postavu Jacka Driscolla si zahrál Adrien Brody. Poslední oficiální klapka padla 21. listopadu 2004, avšak ještě od února do dubna následujícího roku probíhá natáčení dodatečných scén, které byly použity pro režisérskou verzi filmu. Premiéru filmu dne 14. prosince 2005 doprovází vydání dvou dokumentů o tomto filmu. První je již zmiňovaný *King Kong: Deník režiséra*, který mapuje výrobu a natáčení filmu po celou dobu jejich trvání. Druhý dokument se jmenuje *RKO Production 601: The Making of Kong, the Eighth Wonder of the World*. Jedná se o sedmidílný dokument, ve kterém Jackson společně s dalšími známými osobnostmi probírá své povědomí o originálním snímku. Konečný rozpočet snímku byl 207 milionů dolarů a jednalo se v té době o nejdražší film v historii. Celosvětově však vydělal přes 550 a půl milionu<sup>60</sup> a ohlasy diváků i kritiků byly vesměs pozitivní.



Obr. 6 – Proces „motion-capture“

---

<sup>60</sup> *The Numbers: Where Data and the Movie Business Meet* [online]. [cit. 2017-04-14]. Dostupné z: [http://www.the-numbers.com/movie/King-Kong-\(2005\)#tab=summary](http://www.the-numbers.com/movie/King-Kong-(2005)#tab=summary).

## 5. ANALYTICKÁ ČÁST

### 5.1 Mizanscéna

V této kapitole zanalyzuji mizanscénu všech tří verzí. Vybral jsem několik zásadních scén, a to konkrétně: scénu obětního rituálu, boj s Tyranosaurem, předvedení Konga v New Yorku a finální sekvence na mrakodrapu končící Kongovou smrtí. Tyto scény jsem vybral na základě jejich opakování ve všech verzích, nehledě na odlišném dobovém kontextu a tvůrčím přístupu. Budu je analyzovat v chronologickém pořadí, tak jak se tyto scény objevují v analyzovaných filmech. V těchto scénách zanalyzuji také speciální efekty, neboť jsou zásadním prvkem všech filmů a je na nich závislá jak mizanscéna, tak i kamera. Budu tedy zkoumat stylistickou stránku těchto scén a míru závislosti analyzovaných složek na speciálních efektech. Změna míry této závislosti pak signalizuje odlišnější přístup ke každé ze zkoumaných verzí. Na vybraných scénách taktéž popíši projevy technické inovace v oblasti speciálních efektů a jejich dopad na stylistiku jednotlivých snímků. Po klasifikaci dvou novějších verzí v rámci remaku v kapitole o metodologii, budu v této kapitole zkoumat i dopad odlišného tvůrčího přístupu ke zkoumaným snímkům, a zda se tak děje mimo jiné i kvůli odlišné klasifikaci remaků.

#### 5.1.1 King Kong (1933)

Schématicky je *King Kong* rozdělen na tři části: Řád kultury (obsahující úvodní scény z New Yorku), řád přírody (scény z ostrova lebek) a střet přírody s kulturou, a následné přemožení přírody (návrat do New Yorku a Kongovo běsnění). Film se natáčel v době hospodářské krize a v ní se také odehrává. Ta je v explicitním významu zobrazena například záběrem na frontu lidí, čekající na přiděl jídla nebo následnou krádeží jídla hlavní postavou. Hospodářská krize se zde tak stává prostředkem plnicí sjednocovací funkci, spojující hlavní postavy a následně je i motivuje k plavbě na tajuplný ostrov. Motivace postav je proto realistická. Kostýmy zobrazují módu třicátých let a určují sociální a ekonomické rozdíly mezi postavami. Kostým režiséra Carla Denhama naznačuje jeho finanční zabezpečení, zatímco obyčejný bílý kostým hlavní ženské postavy značí její aktuální strádání. Scény, zachycující New York, se odehrávají v exteriérech a střídají se s interiéry studiových lokací. New York je

zde staven do pomyslného centra, jako předobraz moderní společnosti, do protikladu hluboké džungle, kam mají hlavní postavy namířeno. Ostrov, na který má posádka namířeno, plní funkci samostatného světa. To je ještě zvýrazněno velkou bránou, dělící domorodce od tvorů na ostrově, která v konotativním významu signalizuje bránu do jiného světa, kde převládá zákon džungle. Mlha na ostrově je prostředkem pro zdůraznění blížícího se nebezpečí. Džungle je kompozičně postavená tak, aby působila stísněně a klaustrofobicky. Většina scén z džungle ovšem vznikala v interiérech, kde se nacházeli miniaturní modely části ostrova. V nich probíhalo natáčení všech trikových scén či scéna rituálu. Spojujícím prostředkem těchto dvou lokací (dvou světů), je prostor lodě. Ve scénách na lodi tvůrci tak budují napětí a signalizují ladění filmu do stylu hororového „monster movie“. Sám Merian C. Cooper při natáčení řekl: „Doufáme, že zde rozvineme něco trochu jiného. Kombinaci dobrodružství, hororu a trikových scén. Je to ještě neformulovatelné a vágní, ale víme, čeho chceme dosáhnout.“<sup>61</sup> Typická je například scéna „kamerové zkoušky“ na palubě lodi. Postava Carla Denhama navádí hlavní ženskou postavu, aby si představila, že v dálce vidí něco děsivého. Následující záběr vzbuzuje dojem, že je natáčen přímo kamerou Denhama, a nabízí nám statický záběr Ann, která mimicky předvádí zděšení, zakončené mohutným křikem symbolizující budoucí nebezpečí. Křik Ann, který slyšíme v průběhu filmu několikrát, má funkci posílení hororového ladění snímku.

Podstatná scéna pro všechny tři verze je scéna obětního rituálu. Několik částí scény se mělo natáčet na modrém pozadí s použitím Williamsova procesu skládání obrazu. Díky tomu bylo zapotřebí nasvítit scénu plochým světlem, produkčně nenáročným pro zrealizování důvěryhodného spojení.<sup>62</sup> V této verzi je Ann přivedena k oltáři, který je reálným modelem v životní velikosti. Záběr s oltářem a velkou zdi obsahuje pouze jeden opakující se úhel kamery. V tomto záběru jsou použity pouze miniatury oltáře a velké zdi a domorodci na velké zdi jsou přidání pomocí split screenu. Postava Ann byla pro tento záběr natočena před modrým pozadím a pomocí Williamsova procesu přidána do stejného záběru. Jelikož při použití split screenu nesmí objekty přesáhnout hranici rozdělení obrazu, nebylo tak možné s kamerou příliš manipulovat. Tento složený celkový záběr sice působí přesvědčivě, dochází k menším kontrastním rozdílům, které jsou i Williamsova procesu běžné.<sup>63</sup> Při bližších záběrech na Ann se filmaři vyhnuli tomuto problému tak, že zeď v pozadí není viditelná a použití efektu proto

---

<sup>61</sup> ERB, Cynthia. *Tracking King Kong: A Hollywood Icon In World Culture*. 2nd ed. Detroit: Wayne State University Press, 2009. str. 106.

<sup>62</sup> BRIN, David. WILSON, Leah, *King Kong Is Back!.: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*. Dallas, Texas: Ben Bella Books, 2005. str. 56 ISBN 1-932100-64-4.

<sup>63</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 82.



nebylo potřeba. Po připoutání hlavní ženské protagonistky na oltář, pracuje film s budováním napětí a strachu za pomoci mimoobrazového prostoru. Nejprve totiž slyšíme řev Konga, následně doprovázený zběsilým křikem Ann a až poté uvidíme jeho tvář mezi odkrytými stromy. Celé toto budování napětí vyvrcholí detailním záběrem na Kongovu monstrózní tvář. Tento hororový podtext rozeberu z hlediska kamery později. Pro příchod Konga bylo postaveno několik miniatur stromů, které Kong při cestě k oltáři rozrážel. Stromy byly taktéž řízeny stop-motion procesem, a proto nejsou pády stromů ve filmu zcela plynulé. Pro lepší spojení prostoru je v popředí záběru vidět vzpouzející se Ann. Popředí bylo natočeno separátně na modré pozadí a přidáno do záběru s padajícími stromy pomocí Dunningova procesu.<sup>64</sup> Při sloučení těchto dvou záběrů však došlo k mírným parazitním pohybům pozadí oproti oltáři způsobené nedokonalostmi optické tiskárny. Posílení hororového podtextu je znatelné i ve scénách z džungle, neboť na členech posádky je v ekosystému džungle explicitně zobrazováno násilí ze strany prehistorických tvorů. Scéna rituálu je také první scéna, ve které Kong uvidí Ann. Její blondě vlasy mezi černovlasými domorodci se tak stanou jejím poznávacím prostředkem, který se úplně projeví ve scéně, kdy Kong demoluje město New York a během toho chytá do rukou pouze blondě ženy. Vyvrcholením trikové sekvence je scéna Konga s Tyranosaurom, která je kompletně natočená metodou „stop motion“ animace, podkreslená nediegetickou hudbou a doprovázená diegetickým křikem hlavní představitelky, což koresponduje s hororovou tematikou „monster“ filmů. V této scéně souboje dvou prehistorických tvorů můžeme zpozorovat výpady, připomínající wrestlingové zápasy, kterými si O'Brien nechal inspirovat. Ačkoli zde byla stop motion akce vytvořená s velkou přesností, je pohyb živočichů chvílemi trhavý a fáze pohybu jsou viditelné. Tvůrci originální verze se pokusili o sjednocení prostoru v této scéně. Snímek vytváří dojem, že strom, na kterém sedí Ann se kvůli Kongovu nárazu skácí na zem. Nejprve se natočila stop-motion animace souboje do pozadí. Posléze 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 ze stromu s kaskadérkou místo herečky.<sup>65</sup>

Závěrečná část filmu začíná zajetím Konga. Do New Yorku se z ostrova dostáváme prostřihem na divadelní poutač znějící: „King Kong: Osmý div světa“. Tento záběr byl vytvořen dokreslovačkou na skle, spojeného se záběrem reálného davu před divadlem. Opona v

---

<sup>64</sup> Tamtéž. str. 84.

<sup>65</sup> BRIN, David. WILSON, Leah, *King Kong Is Back!:: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*. Dallas, Texas: Ben Bella Books, 2005. str. 68 ISBN 1-932100-64-4.

divadelním sále byla zvednuta stop-motion animací, což je viditelné při menším výkyvu pohybu při zvedání. Záběr je tvořen ze dvou částí. Spodní část je reálná dekorace, tvořící obecnostvo a divadelní pódium s dřevěným podstavcem. Horní část tvoří model King Konga s pozadím, které je za pomoci split screenu spojen se spodní částí. Zachování úhlu a statického pohledu kamery tak bylo pro správnou funkčnost scény nezbytné. Empire State Building má ve filmu důležitou funkci. Po příjezdu do New Yorku se toto velkoměsto stane pro Konga alternativou jeho rodného ostrova. Nalezení a obsazení nejvyššího bodu ve městě je prostředek, který dává znamení finálního souboje. Pro statickou scénu Kongova šplhání na nejvyšší budovu New Yorku se použil běžný model Konga, který šplhal po dřevěné napodobenině stěny mrakodrapu, a pomocí Dunningova procesu byl následně přidán do reálného pozadí Empire State Building.<sup>66</sup> Výsledek tak vypadá zcela autenticky. Mizanscéna scény v prostřizích střídá záběry interiérové miniaturní scény rozpořybované za pomoci stop motion animace a záběrů herců (ať už hlavní postavy či pilotů pilotující letadla nad Empire State Building) hrající před projekcí zadního plátna. Aby bylo možné v této scéně nějak detailněji ukázat Ann, nechali tvůrci Konga položit ji na kraj střechy, kde ji mohli nechat vyměnit za jinak používanou loutku. Při pokládání loutky na střechu Kong v jednom momentě loutku zcela zakryje. Poté mu již z ruky vypadne Fay Wray natáčená v reálné dekoraci části střechy v životní velikosti. Natočení této scény však přineslo problém. Při spojení stop-motion animace s reálným prostředím si můžeme všimnout Kongova nereálného stínu na střeše. Konec tohoto stínu přímo ukazuje, kde přesně je tento vložený záběr s herečkou ohraničen. Kong se až na střeše Empire State Building proměňuje na kladnou postavu a jeho smrt působí na diváka tragicky. Film tak v referenčním významu reflektuje vítězství lidí nad přírodou. Finální scéna se ve všech třech verzích odehrává pod mrakodrapem, ze kterého Kong spadl. V této scéně sledujeme loutku Konga v popředí, za které je Dunningovým procesem dosazeno pozadí s lidmi. Omezením bylo oddělení lidí od Konga a opět statická kamera.

Sama postava Konga, v mé komparaci zastávající funkci dominanty, podporuje a kooperuje s hororovým podtónem ve filmu. King Kong je monstrem, které trhá a ukusuje lidem hlavy. Je to zuřivá bestie a k herečce chová pouze majetnický vztah, jenž z dnešního pohledu odpovídá tehdejšímu vnímání žen jako podřadného pohlaví. Chodí a zápasí jako člověk, ale vypadá jako zuřivá gorila. Tohle vše se během budoucích remaků bude pomalu měnit.

---

<sup>66</sup> Tamtéž. str. 75.

### **5.1.1.1 – Závěr**

Díky speciálním efektům se podařilo tvůrcům vytvořit zcela fantaskní svět. Zároveň mají speciální efekty a triky v této verzi největší omezení, což limituje mizanscénu v trikových sekvencích. Divák si tak může během snímku všimnout nepřesností v obraze vinou špatné synchronizace speciálních efektů s reálným prostředím. Ve scénách, kde bylo potřeba několika různých efektů a triků najednou, je tato nedostatečná synchronizace ještě znatelnější. Hororové ladění filmu analýza mizanscény potvrzuje a toto ladění je dáno figurou Konga, jehož zjev a charakter k tomuto přístupu tvůrce nepochybně inspiroval.

### **5.1.2 King Kong (1976)**

Přístup tvůrců k remaku ovlivňuje celkovou strukturu filmu. Jak jsem již zmínil v kapitole o metodologii, tento snímek spadá do kategorie přiznaného, přetvořeného remaku. Scénárista Lorenzo Semple Jr. přesunul děj do současnosti (sedmdesátých let) a zaktualizoval morální podtext snímku. Kontext hospodářské krize nahradil kontextem krize energetické, což se stalo primárním ozvláštňujícím prvkem filmu. Například kostýmy, kromě toho, že reflektují módu sedmdesátých let, také reflektují charaktery postav a jejich názory. Nejvíce je to znatelné při vztahu Wilsona s Presscottem. Fred Wilson, jakožto uhlazený, stylově oblečený vedoucí posádky, prezentující názory a zájmy ropné společnosti, je v přímém kontrastu s ekologicky a pacifisticky smýšlejícím Jackem Presscottem a jeho hippie naturalistickým zjevem a oblečením. Podtext energetické krize ovlivňuje i počáteční motivace Freda Wilsona. Motivaci touhy po dobrodružství a prozkoumávání neprobádaných územích, která panovala ve třicátých letech, vyměnila naftou motivovaná touha po zisku a moci. S ekologickým laděním koresponduje již úvodní scéna, která se odehrává v přístavu a zobrazuje loď ropné společnosti „Petrox Explorer“. První dialog mezi námořníkem a jeho vedoucím pojednává o hloubce vrtu. Před začátkem úvodních titulek si dokonce postava Freda Wilsona explicitně připijí se svým kolegou „na velké ložisko“ a tvůrci tak dávají jasně najevo, co bude hned vedle Konga ve filmu to hlavní – naleziště ropy.

Mlha před ostrovem v explicitním významu odkazuje na původní film a předznamenává neznámé nebezpečí. Při příjezdu na ostrov se nám ale v kontrastu s hustou mlhou, vyjevuje naturální krása ostrova, pro jehož exteriéry posloužila Havaii. Jelikož v této verzi má ostrov už

nějaký geografický původ popsaný ve filmu, je zpočátku kladen větší důraz na vystihnání naturální krásy a panenské přírody, kterou přijelo lidstvo zneužít. Těmito prostředky vyznívá onen ekologický podtext. Nasvícení Konga se ukázalo jako problém, neboť jeho černá srst absorbovala všechno světlo, které na něj bylo vrženo. Aby Kong nevypadal v záběru pouze jako velká černá skvrna, využil kameraman Kline velké množství okrajového světla, aby definoval Kongovy kontury. Remake pozměnil také vztah mezi Kongem a jeho obětí. V této verzi je mnohem více znatelná sexem protknutá atmosféra té doby. Odůvodnění můžeme najít v rozmachu porno průmyslu v době vzniku tohoto snímku. Na stěžejní film tohoto žánru - „Deep throat“, je zde dokonce odkazováno. Zatímco v originální verzi Ann svým křikem a chováním vůči Kongovi pomáhala vytvářet prvky hororu, Dwan v tomto remaku funguje jako Kongova femme fatale, proto aby se podtrhl kontext energetické krize a žánr nespádal do podkategorie monster filmů.

Ve scéně rituálního obřadu bylo možné, díky větší volnosti kamery, ukázat detail tváře a emoce Dwan, což kvůli striktně statické kameře v původní verzi možné nebylo. Tato verze je navíc v této scéně světelně důmyslnější a tím přispívá k větší dramatickosti situace. Možnosti skládání obrazů již v té době byly dokonalejší a nasvícení scény více odpovídá reálnému nočnímu světlu. Prostranství u zdi je osvětleno bočním světlem vytvářejícím dojem měsíčního svitu, a světlem z pohodlní domorodců. Velká zeď je zde dekorace v životní velikosti a působí realističtěji než u originální verze. Na rozdíl od dekorace v předešlé verzi je tato daleko rozsáhlejší, a to umožňovalo tvůrcům nasnímat záběry z různých úhlů. Zeď byla postavena v reálu a obklopena živým porostem. Oltář byl postaven taktéž jako dekorace v životní velikosti.<sup>67</sup> Scénu vedení k oltáři snímek rozděluje paralelně rozvíjející se akcí příplutí posádky lodi na pevninu s cílem zachránit Dwan. Jelikož však byly obě lokace od sebe hodně vzdáleny, a proto nebylo možné spojit prostor jinak než ostrým stříhem. Stejným způsobem se film vrací po příplutí námořníků zpět ke zdi. V momentě Kongova příchodu jsou reálné stromy pomocí lan spuštěny dolů. Porost mezi oltářem a místem, odkud přichází Kong, je skutečný.<sup>68</sup> Zatajování Kongova vzhledu až do poslední chvíle je prostředkem zdůrazňujícím napětí. Záběr zobrazující Konga vcelku byl prvním užitím modrého plátna ve filmu, kde bylo zapotřebí spojit oltář s živou herečkou v popředí s pozadím, kde byl herec kostýmu spolu s miniaturou

---

<sup>67</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 122.

<sup>68</sup> ERB, Cynthia. *Tracking King Kong: A Hollywood Icon In World Culture*. 2nd ed. Detroit: WayneState University Press, 2009. str. 21.

prostředí.<sup>69</sup> Kong ve filmu funguje jako prostředek pro metaforu nafty. Je například do New Yorku přivezen v ropném tankeru. Oproti originálu kdy převoz Konga do New Yorku je omezen na jediný stříh, zde je dáván důraz na zobrazení Kongova utrpení, jež symbolizuje zneužívání nerostných surovin a paliva. Dokonce je při představování na Manhattanu usazen uvnitř velké palivové nádrže Petrox (obr. 7).



Obr. 7 - Kong v palivové nádrži jako metafora energetické krize 80tých let

Scéna představení Konga v New Yorku se, kvůli tehdejší složitější speciálním efektům, přesunula do exteriérů. Původním záměrem tvůrců bylo použít pro tuto scénu výhradně velkou mechanickou repliku Konga. Jelikož však nebyl tento robot příliš pohybově zdatný, natočilo se s ním jen pár záběrů a musel jej nahradit Rick Baker v gorilím kostýmu. Záběry mezi mechanickým Kongem a Bakerem v kostýmu museli být navíc délkově hodně omezeny, jelikož mechanický robot byl od gorilího kostýmu velmi odlišný.<sup>70</sup> V momentě, kdy Kong trhá klec, jsou záběry mechanického robota a kostýmu Konga bezprostředně po sobě, čímž se ještě více zdůrazňují nedostačující úroveň mechanického robota. Tento robot je ovšem efektivně využitý při záběrech přes Kongovo rameno. Zobrazuje prostor pod ním a tvoří tak první plán. Navíc se tím tvůrci zbavili nedostatků, jako nesedící odstíny a kontrasty, které by nastaly při použití techniky modrého plátna. Způsob snímání a inscenace této scény připomíná katastrofické thrillery sedmdesátých let, ale nemá nic společného s originálním filmem. Tato verze obecně ukazuje okolní svět mnohem cyničtěji a negativněji. Zatímco originální verze působí pohádkověji, remake je spíše varovným příběhem světa bez benzínu a

<sup>69</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 123.

<sup>70</sup> Tamtéž. str. 131.

přírodních zdrojů.<sup>71</sup> K podstatnému ozvláštnění dochází v závěrečné části z lokalit New Yorku. Původní Empire State Building je zde nahrazen budovami World Trade Center. Je to důsledkem posunutí příběhu do doby sedmdesátých let, kdy „WTC“ referenčním významem prezentuje ekonomickou a globální moc Ameriky v sedmdesátých letech.<sup>72</sup> Toto zaměnění budov je ve filmu vysvětleno jeho prakticky stejnou kompozicí se skalami v údolí Kongovi domoviny. Jejich následná junxtapozice (obr. 9 a 10) v explicitním významu signalizuje podobnost mezi velkoměstem a ekosystémem ostrova a objasňuje tak motivaci Kongova výstupu. Lezení Konga po stěně mrakodrapu je v této verzi oproti originálu více rozzáběrované a film pracuje s výrazem herečky při výstupu. Pro detailnější záběry na Dwan během šplhání byla herečka nasnímaná na rameni Konga před modrým pozadím. Do pozadí se následně přidal záběr na reálnou budovu WTC, po níž Kong šplhal. Při tomto spojení však vznikly dvě vady. První vada je černá viditelná linie kolem mechanického robota snímaného na modrém pozadí. Druhou vadou je nesynchronní rychlost pohybu končetin Konga s ubíhajícím pozadím. Pohyby mechanického robota jsou kvůli velikosti modelu pomalé, zatímco pozadí ubíhá rychleji. Střecha WTC zobrazena s větším důrazem na detail a působí realističtějším dojmem. Na rozdíl od původní verze však obsahuje více trikových záběrů, což s sebou přináší i větší počet trikových nedostatků, které jsou více rušivé. V záběrech Konga na střeše je navíc špatně přidáno panoráma New Yorku. Použitím kuliček falešné krve, které štáb házel po kostýmu Ricka Bakera, vytvořili tvůrci velmi realisticky působící zranění.<sup>73</sup> V této verzi tak utrží Kong nejvíce viditelných zranění. Kuličky falešné krve navíc působí dojmem letících nábojů a spolu s vytvářením fiktivního zranění tak plní dvojí funkci. Ve finální scéně mohli tvůrci využít model Konga v reálné velikosti. Neomezovaly je tak limity dané speciálními efekty a ve filmu se proto mohl objevit záběr zobrazující novináře, stojící na Kongově bezvládném těle.

---

<sup>71</sup> Tamtéž. str. 177.

<sup>72</sup> Tamtéž. str. 178.

<sup>73</sup> Tamtéž. str. 181.



**Obr. 9 – Záběr na noční World Trade Center**



**Obr. 10 - Záběr na noční sídlo Konga, stejná inscenace vysvětlující motivaci Kongova výstupu na WTC**

#### **5.1.2.1. – Závěr**

Remake King Konga z roku 1976 je nepochybně přiznaný, přetvořený remake, jelikož zde najdeme stejnou zápletku, s podobnými typologiemi postav, avšak s jinými motivacemi a s rozdílným časovým zasazením příběhu. Zasazení filmu do tehdejší doby či výměna Empire State Building za World Trade Center tuto tezi podporuje. Stejně tak explicitnější zdůraznění sexuality či důraz na reálnost a autenticitu jsou znaky filmových konvencí sedmdesátých let. Verze z roku 1976 má v Leitchově klasifikaci nejbližší k updatu a v mezích Konigsbergovy

klasifikace vznikl film pro využití popularity originálního filmu. Producent de Laurentis chtěl patrně novou verzí *King Konga* demonstrovat pokrok speciálních triků a efektů tehdejšího Hollywoodu. Speciální efekty a triky jsou v této verzi na mnohem lepší úrovni. Tvůrci tedy měli více možností, avšak částečné omezení z hlediska speciálních efektů zde stále existuje. Například používání mechanického robota a gorilího kostýmu ve stejné scéně degraduje úroveň efektů a působí rušivě. Podtext energetické krize je během filmu neustále zdůrazňován a reflektuje tak sociální konvence a dobové problémy tehdejší společnosti.

### 5.1.3 King Kong (2005)

Peter Jackson si jakožto velký fanoušek originálu předsevzal natočit pravý remake. Jeho remake k originálu přistupuje se snahou citlivého uchopení a aktualizace daného snímku a pokouší se tak o modernější vyznění. Přebírá původní příběh i postavy a snaží se jim dát větší komplexnost.<sup>74</sup>

Úvodní dokumentární montáž různých primátů, uvězněných v klecích zoologické zahrady v Central Parku předznamenávají Kongovo zajetí. Následuje elegantní montáž současného městského života (třicátých let). Sledujeme tak výjevy dopravních zácp, zatýkání, vystěhovávání, front na polívku a bezdomovectví ironicky podkreslené optimistickou skladbou „*I'm sitting on top of the world*“ od Ala Jolsona. Tato sekvence naznačuje, že exotické dobrodružství, které má následovat, není jen útekem postav před těžkou ekonomickou situací deprimujících časů, ale také nevyhnutelným důsledkem neúprosných požadavků amerického kapitalismu. Už od prvních minut je tak patrná Jacksonova snaha, na jednu stranu vzdát hold původnímu filmu, na druhou stranu koncept originálu rozšířit či nějak překročit. Hlavními lokalitami příběhu jsou tedy stejně jako v původním filmu New York a Ostrov lebek, spolu s lodí jako spojovacím prostředkem. Mizanscéna ostrova lebek evokuje atmosféru smrti a ztráty pomoci užití kostí a koster jakožto rekvizit. Stejně jako užití pohřebišť jako metafory je klíčové pro pochopení nynějšího stavu ostrova. Techničtí designéři z firmy WETA Workshop v rozhovoru uvedli, že na tomto projektu pracovali s předpokladem, že evoluce na tomto ostrově měla svůj vlastní směr, takže zdejší prehistorická fauna může být více či méně originální. V důsledku toho byli dinosauři a ostatní tvorové anatomicky poupraveni či dokonce

---

<sup>74</sup> ERB, Cynthia. *Tracking King Kong: A Hollywood Icon In World Culture*. 2nd ed. Detroit: WayneState University Press, 2009. str. 11.



přejmenování (z T-Rexe se stává V-Rex).<sup>75</sup> Obyvatelé ostrova fungují jako hráči v kultu smrti, jelikož musí vybírat oběti pro Konga. Zdobí své těla řetízky z kostí nebo talismany ve tvaru gorilích lebek. Ačkoli se snímek točil převážně v interiérech studia upravených do ekosystému džungle, všechny potřebné záběry z exteriérových lokací byly natočeny na Novém Zélandu. Důležitou roli v této verzi hraje také zobrazení prostoru vůči postavám. Zatímco lokalita ostrova je pro posádku těžce prostupná a zužovaná nebezpečnou prehistorickou faunou, pro Konga na druhou stranu, je ostrov zdrojem neomezené svobody a volného pohybu. Naopak v ulicích New Yorku je Kong nejprve spoután řetězy jako ve vězení, po následném úniku do ulic je obklopen mrakodrapy a prakticky nemá lidem kam utéct.

Hlavním ozvláštňením této verze je koncept melancholie, vymezující tento remake vůči originální verzi. Film navozuje melancholickou atmosféru, která je prostředkem pro navození depresivního pocitu vycházejícího z hospodářské krize. Kongovi jakožto dominantě dává remake status trpícího, melancholického hrdiny. V zásadních scénách zde hlavní ženská postava projevuje smutek namísto strachu a zděšení. Posun z hororového žánru a jeho celkový důraz na náladu a slzy definuje tento remake jako celek. Například ve scéně zkušební záběru je toto ozvláštňení znatelné (obr. 11 a 12). V originální verzi Denham požaduje po herečce křik a pohledy hrůzy a šoku, což je prostředek pro navození hororové atmosféry. V této verzi Denham tuto scénu natáčí při západu slunce a podkresluje scénu růžově jantarovou září. Ann působí zamlkle a její tvář pokrývají slzy.



**Obr. 11 - V původní verzi má Ann předstírat hrůzu a strach**

---

<sup>75</sup>ERB, Cynthia. *Tracking King Kong: A Hollywood Icon In World Culture*. 2nd ed. Detroit: WayneState University Press, 2009. str. 228.



**Obr. 12 – Stejná scéna, avšak melancholického rázu**

Motivace v první části filmu (v New Yorku) jsou pro velké množství prvků převážně realistické či transtextuální vůči původní verzi. Bylo tudíž dosaženo tolika prostředků, aby bylo docíleno co největší autenticity (viz. např. zmiňovaná úvodní sekvence mapující těžký život za dob hospodářské krize). Jiné prostředky zde mají zase vzdát poctu originálu. V druhé části filmu, na ostrově lebek, jsou motivace převážně transtextuální a opírají se o pravidla fantasy a dobrodružného žánru (např. Jack a výprava nezemřou, když spadnou do propasti). Třetí část zobrazující Kongovo běsnění v ulicích New Yorku spojuje realistické i transtextuální motivace dohromady. Zvuk je zde prostředkem pro navození určité komplexnosti prostoru a proto zahrnuje i prostor mimoobrazový. Typická je scéna, kdy je posádka přepadena domorodci v jejich vesnici. Zvukař je zabit a Ann reaguje hlasitým křikem. Záhy uslyší jako odpověď řev Konga, který tak upozorňuje na prostor za zdi – mimo obraz. Scéna zobrazující vedení Ann k oltáři je celkově dramatictější. V předešlých verzích působila hlavní ženská protagonistka lehce omámeným dojmem, zde je Ann z probíhající situace skutečně vyděšená a tím pádem získává divák z její herecké akce více napětí. Jelikož digitální technologie dovozovala tvůrcům přidávat libovolné elementy do scény, odehrává se scéna obětního rituálu za deště. Reálná tekoucí voda na herecích tak koresponduje s digitálně přidaným deštěm a působí velmi autentickým dojmem. Zeď na Ostrově lebek je v této verzi největší a po celé šířce zdi z ní tryskají plameny, které lépe dotvářejí dojem velkolepého obřadu. Příchod Konga je v této verzi díky rozsáhlému digitálnímu prostředí z největší dálky a rovněž je zde napětí více prodlužováno. Stromy jsou díky digitalizaci mohutnější a pády stromů jsou rychlejší. Napětí pomáhá budovat také velká kouřová clona mezi oltářem a Kongem, způsobená velkým lávovým příkopem za Ann. Tento digitální kouř umožňuje divákovi vidět jen lehce patrnou,

tmavou siluetu Konga. Stejně jako u předchozí verze je Kong odhalován postupně. Ovlivňování zdejšího prostředí tak dodává Kongovi na síle. Úplné odhalení Konga je přerušeno paralelní akcí ve vesnici, a to příchodem posádky zahánějící domorodce. Peter Jackson dodržoval schéma původního filmu a snažil se jej překročit a rozšířit, což je znakem pravého remaku. Je to znatelné například ve scéně zápasu s tyranosaurem. Tentokrát Kong bojuje rovnou se třemi tyranosaury. Pohyby prehistorických tvorů jsou zcela plynulé a digitální technologie umožňovala i větší rychlost výpadů během boje. Konga během scény vidíme skákat z velkých výšek či dávat prudké rány. Celkově má tak Kong při boji větší volnost pohybu. Pohyby tyranosaurů se řídí fyzikálními zákony. Reálněji vypadá také působení gravitace při odmršťování vzduchem nebo shazování tyranosaurů do propasti. Ann je v této verzi navíc přímo zapojená do boje. Napětí je zde budováno tak, že Kong několikrát Ann během souboje na poslední chvíli zachrání.

Z Ostrova lebek do New Yorku se dostáváme stejným způsobem jako v původní verzi – prostřihem na divadelní poutač znějící: „King Kong: Osmý div světa“. V této verzi je však cedule kompletně vytvořená 3D grafikou v počítači. Zvuk má ve filmu také funkci pojícího prvku. Spojení dietetického světa s nediegetickým je patrné například ve scéně divadelní show, kdy je Kong již v zajetí. Vidíme Carla se fotit s producenty, přitom ale divák již slyší zvuk z Jackovy hry a až poté je střihem přenesen do oné lokality. Finální sekvence obecně klade větší důraz na divadelní prostory (obr. 13, 14, 15). Všechny hlavní postavy pojí práce v tomto odvětví a zachycujeme je v divadelních sálech, které pojí účast blond'atých hereček. Důraz na postavy žen s blond vlasy je prostředkem ke zdůraznění Kongovi motivace najít Ann.<sup>76</sup> Moderní technologie umožnila tvůrcům spojit velmi autenticky herce ve vybudované lokaci a počítačem vytvořenou grafikou, a měli tak více možností při vyprávění příběhu. Film tak mohl zobrazit Kongovo běsnění v divadelním sálu, při kterém rozbíjí sedačky a odhazuje lidi vzduchem. Digitální prostředí tak dovolilo sledovat i tu nejnebezpečnější akci z bezprostřední blízkosti. Předměty odhazované Kongem proto často letí těsně kolem kamery nebo přímo do ní. Kameraman Andrew Lesnie často využívá barvu k vyjádření emocionálního stavu postav. Sám na toto téma řekl: „V tomto filmu se stěžejní scény odehrávají při úsvitu či při soumraku. Například většina nebezpečných scén se odehrává za úsvitu, takže tyto scény mají agresivně červené nebe. Romantické scény se často odehrávají za soumraku zlaté až jantarové barvy. Finální sekvence, jelikož je emocionálně více komplexní, potřebovala přístup, který by převýšil příběh. Zaranžoval jsem osvětlení tak, aby při souboji Konga s letadly probíhalo jasně rudé

---

<sup>76</sup> Tamtéž. str. 236.

svítání. Během souboje se barva změnila na zlatě jantarovou, symbolizující nevyhnutelnost Kongova osudu a reprezentuje vzpomínku na vztah Konga s Ann.<sup>77</sup>



Obr. 13 – Jack Driscoll sleduje svou novou hru



Obr. 14 – Carl Denham uvádí prezentaci Konga

---

<sup>77</sup> GRAY, Simon. *Andrew Lesnie, ASC, ACS outlines his approach to an ambitious remake of King Kong* [online]. In: [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <https://www.theasc.com/magazine/dec05/kingkong/page1.html>



**Obr. 15 – Ann vystupuje po příjezdu z ostrova**

Důležitým prvkem je zde Kongova schopnost vyjadřovat emoce nejexpresivněji ze všech analyzovaných verzí. V divadelním sále je při pohledu na blondatou ženu plný očekávání, avšak po zjištění, že to není Ann, rozzuří se z tohoto oklamání. Chování Konga je pro diváka díky motion capture nejsrozumitelnější. Můžeme s ním proto více sympatizovat a lépe jej pochopit. Kvůli větší volnosti pohybu je pro Konga snazší interakce s prostředím, a proto působí požadovaným zvířecím dojmem. Například ve scéně v divadle využívá Kong k lezení stěny divadla a skočí na vrchní hlediště, jež se pod ním zřítí. Scéna lezení na mrakodrap je obohacena o odraz Konga v oknech budovy, což působí realističtěji. Digitální model mrakodrapu je však jednou z nedokonalostí v této verzi. Když se Kong usadí s Ann na střeše a divák vidí celé okolí New Yorku, může si všimnout patrné umělosti obrazu. Povrchy a hrany budov působí příliš čistě a digitálně, a tím pádem i uměle. Režisér Jackson se v této verzi snažil napodobit Kongův výraz, když spatří svou krev. Motion capture dovozovala tvůrcům detailnější zobrazování Kongovy tváře a mimiky. Letící střely, počítačově vytvořené, dodávají scéně větší autenticitu. Stejně jako v původní verzi jsou však zranění vidět pouze minimálně. Na rozdíl od předchozích verzí však můžeme na Kongovi zpozorovat zbytková zranění ze souboje s tyranosaury. Empire State Building je paralelou pro Kongovo útočiště, které je zároveň pohřebištěm jeho předků a obě tyto lokace jsou také nejvyššími body svých světů. Kong tedy v závěru umírá na místě symbolizujícím pohřebiště svých předků. Jackson se nechal inspirovat předchozím remakem a přidává do finální scény Konga, ležícího pod mrakodrapem, také novináře. Zde byla však využita technologie motion control, která záběr lidí před klíčovacím

pozadím ve studiu sesynchronizovala s digitálním modelem Konga ležícího na ulici.<sup>78</sup> Odkazů na původního King Konga zde nalezneme hned několik. Kostýmy domorodců v divadelní scéně jsou identické s kostýmy domorodců v originální verzi. Carl Denham v dialogu se svým asistentem zmíní jméno Fay Wray, což je představitelka Ann v původním filmu, v tom samém dialogu padne i jméno jednoho z režisérů původní verze – Meriana C. Coopera.

### 5.1.3.1 – Závěr

Technika motion capture a mohutná digitalizace většiny prostředí odpoutala tvůrce od jakýchkoliv omezení. Mizanscéna se tak může více věnovat figuře Konga a realisticky jej vyobrazit do nejmenších detailů. Scény, opakující se ve všech verzích, jsou zde prodlouženy a díky nejnovější technologii také dovedeny k dokonalosti. Tím se projevuje i fakt, že se jedná o pravý remake, neboť ladění melancholického rázu této verze překračuje originál a zbavuje se hororového přístupu k filmu, který byl znatelný ve verzi z roku 1933. Jacksonův remake k originálu přistupuje se snahou citlivého uchopení a aktualizace daného snímku a pokouší se tak o modernější vyznění. Tento Jacksonův melancholický přístup navádí k větší expresivnosti Kongových emocí a zbavuje ho tím škatulky monstra. Toto tvrzení podporuje i využití barev, zmíněných v této kapitole, které koresponduje s emočním stavem hlavních postav.

---

<sup>78</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 245.

## 5.2 Kamera

V této kapitole podrobím analýze kameru všech tří verzí. Analyzované scény jsou opět seřazeny chronologicky a byly mnou vybrány na základě jejich důležitosti a opakování napříč všemi verzemi. U dvou novějších remaků popíši, jakým způsobem lepší speciální efekty a triky ovlivnily kameru. Zaměřím se na kooperaci kamery a speciálních efektů a popíši, jak se v těchto filmech projevuje jejich postupná inovace. Dále se zde zaměřím i na to, jak kamera podporuje mou tezi o odlišných tvůrčích přístupech k analyzovaným snímkům.

### 5.2.1 King Kong (1933)

Snímek měl několik kameramanů, jelikož bylo natáčení rozděleno na dva samostatné štáby. Edward Linden a J.O. Taylor pracovali s Ernestem B. Schoedsackem v exteriérech, zatímco Vernon L. Walker pracoval s Cooperem v interiérech na scénách se speciálními efekty. Snímek se natáčel na Mitchell kameru v 35 mm formátu. Kamera v tomto snímku nabízí velké množství statických záběrů. Je to hlavně kvůli nutnosti podřízenosti kamery vůči náročnosti speciálních efektů. Kromě statické kamery jsou hlavně při dialozích využívány různé typy záběrů, či lehce patrné švenky.

Sekvence rituálního obětování Ann začíná záběrem celku na velkou bránu s domorodci stojícími před ní. Záběr poté zaměří hlavní postavu, drženou v zajetí, a přibližuje se k ní. Místo zoomování se kamera přibližuje stříhem. Následují záběry celku, které zobrazují probíhající rituál. Náčelník kmene je zobrazen v mírném podhledu, čímž je kamerou stavěn do pomyslné nadřazenosti vůči ostatním. Po otevření brány se prostor prohloubí a vyjeví divákovi kamenný oltář za branou. K oltáři se kamera blíží nikoli zoomem, ale plynulou jízdou společně s hlavní postavou, natáčenou zezadu. Celkový záběr na domorodci přidržovanou Ann je prostřiháván americkým plánem zabírajícím její postavu ve zmítajících se pohybech zepředu. Kamera dojede až k oltáři a zde se zastaví. Připoutávání Ann je zobrazováno kombinací amerického plánu a polocelků. Po upoutání Ann k oltáři kamera opět zabere bránu jako celek a pozorujeme její zavírání. Na obrázku můžeme vidět první setkání Ann s Kongem (obr. 16). Celkový záběr ukazuje Ann na oltáři napravo a nalevo Konga. Záběr vytváří efekt hloubky tím, že zobrazuje oltář s Ann na pravé straně blíž ke kameře. Od Ann směrem doleva se prostor prohlubuje a celý záběr je opět snímán z lehkého podhledu, aby se tak co nejautentičtěji zdůraznila Kongova

monstróznost. Když chce Kong odpoutat Ann od oltáře, musí svou rukou přejít z levé poloviny záběru do pravé. Tento efekt hloubky rozdělením prostoru na opačné strany záběru, je využíván v několika dalších scénách. Detail na Kongovu tvář má zde dvě funkce. Je odůvodněním Annina křiku a signalizuje jeho začínající posedlost hlavní hrdinkou. Takovýmto způsobem kamera podporuje hororové pojetí této verze.

Scéna souboje Konga s tyranosaurem spojuje záběry herečky s bojem monster v pozadí za pomoci Duningova procesu.<sup>79</sup> Z tohoto důvodu jsou všechny záběry striktně statické. Celá scéna je rozdělena jen na několik záběrů, v nichž se střídají celky a bližší záběry s herečkou v popředí. Herečka je tímto způsobem oddělena od akce a celý souboj pouze sleduje.



**Obr. 16 – Kompozice záběru podporuje hororové pojetí této verze**

Uvnitř divadelního sálu kamera pracuje pouze se třemi typy záběrů. První je celkový frontální záběr na pódium a publikum, kde se poprvé objevuje Kong v lokacích New Yorku. Tento záběr je složený ze dvou částí. V dolní části vidíme skutečný operní sál s obecnstvem a v horní části vidíme miniaturu opony, za kterou stojí Kong. Tyto dva záběry byly spojeny pomocí split screen efektu.<sup>80</sup> Kamera proto musela být pod takovým úhlem, aby se nepřekrývala s publikem. Dalším typem záběru je blízký záběr Kongova obličeje natočený díky

<sup>79</sup> BRIN, David. WILSON, Leah, *King Kong Is Back!:: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*. Dallas, Texas: BenBella Books, 2005. str. 85.

<sup>80</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 90.



velké bysty Konga. Na rozdíl od ostatních záběrů s Kongem vytvářené stop motion animací, tento bližší záběr na bystu Konga působí až nezvykle plynule po svém rozpořhybování. Posledním typem záběru je polocelek Konga z profilu zpoza novinářů.

Ve filmu nalezneme více scén zdůrazňujících prvky hororu. Bruce F. Kawin ve své knize „*Horror and the Horror Film*“ zmiňuje například scénu z hotelového pokoje, kde si Kong přijde pro Ann. Ten se objeví u jednoho ze dvou oken pokoje. Záběr je kompozičně nastaven tak, že velké okno nalevo od středu místnosti, odhalující Kongovu tvář čelí kameře a v dolní pravé části vidíme Ann a Jacka sedící na posteli. V pozdějším záběru kamera zabere detail okna, které vyplňuje Kongova tvář (obr. 17). V této scéně je větší důraz na vyvolání hrůzy a strachu, Kong se tak odpoutává od čistě brutálního monstra a s pomocí kamery se stává hororovou postavou.<sup>81</sup>



**Obr. 17 – Detail Kongovy tváře zdůrazňující prvky hororu**

Finální sekvence odehrávající se na Empire State Building začíná velkým celkem na již zmíněnou budovu, kompozičně postavenou doprostřed záběru. Miniaturní Kong, lezoucí po straně mrakodrapu, signalizuje jeho postavení ve světě ovládnutém lidmi. Mezitím, než Kong vyleze na vrchol, následují prostřihy na startující a posléze letící letadla. Ty signalizují závěrečný souboj. Statický, dlouhý záběr sleduje Konga lezoucího na vrchol a

---

<sup>81</sup> KAWIN, Bruce F. *Horror and the horror film*. New York: Anthem Press, 2012. str. 26.

souběžně s ním z pravé strany záběru, přiletí letadla a proletí na druhou stranu záběru. Kamera zabere celek Konga na kupoli pokládajícího Ann. Následují detailní záběry vyděšené Ann sedící pod kupolí a pilotů v jednom z letadel. Tyto detailní záběry letců se střídají s celkem zobrazujícího Konga v bojovém postavení, připraveného zaútočit. Záběr útočícího letadla se jediným stříhem změní na záběr z pohledu pilota. Kamera se tak střemhlav řítí přímo na Konga a těsně před nárazem se stočí směrem nahoru. Další záběr nám ukazuje, jak se pilot obrátí střemhlav a následuje stejně natočený nálet na Konga. Tento postup tak tvůrcům umožnil zesílit dynamiku akce. Následuje záběr na Konga, stojícího na kupoli s Manhattanem v pozadí, s prostřihem na detail pilotů, používajících zbraně. Jedno z letadel do záběru přiletí ze strany za kamerou a objeví se tak v záběru společně s Kongem, který jej vzápětí ničí. Kamera opět z pohledu pilota, rotující směrem k zemi, naznačuje pád letadla. Statický záběr padajícího letadla ze strany Empire State Building byl natočen způsobem Williamova procesu, popsaného v předchozí kapitole. Polocelek, zaměřený na Konga s fokusem na jeho rány a smutný výraz jeho tváře, předznamenává brzký konec tohoto monstra a ono si to uvědomuje. Předtím, než definitivně spadne, chytne naposledy Ann a kamera zabere Ann, zmítající se v Kongově dlani, s Manhattem rozprostřeným po celém pozadí záběru. Sekvence končí stejným stylem, jako začala – statickým, velkým celkem na budovu s padající miniaturoou Konga po její pravé straně (obr. 18).



**Obr. 18 – Kongův pád zachycený statickou kamerou**

### 5.2.1.1 – Závěr

Kvůli úplné závislosti na speciálních efektech je kamera v původní verzi z velké většiny statická. Pouze v několika scénách můžeme zpozorovat bližší záběry, polocelky nebo lehké zoomování. V této kapitole jsem také ukázal, jakým způsobem kamera zdůrazňovala prvky hororu.

### 5.2.2 King Kong (1976)

Jednou z největších výzev, které kameraman Richard H. Kline při natáčení tohoto filmu čelil, bylo nasvítit miniaturní scény tak, aby se shodovaly se scénami v původní velikosti. Použil proto velkou lampu k vytvoření dvacet stop široké osy světla osvětlující celou scénu. Poté použil menší lampu k vytvoření stejné, avšak pouze tří stop široké osy světla pokrývající miniaturní scénu a dosáhl tak stejného osvětlení u obou rozdílných scén. Použití různých typů filtrů a čoček pak požadovalo stejné kalkulace. Asistent kameramana Harold Wellman se specializoval na natáčení v miniaturních scénách. Věděl jakou rychlost záběru, hladinu světla či velikost čoček použít, aby se miniaturní Kong jevil v plné velikosti. Během natáčení si Kline všiml, že Kong má dobrou a špatnou stranu. Když měl Kong působit zuřivě, byl snímán z levé strany. Když měl působit něžně, byl snímán z pravé strany.<sup>82</sup>

Scéna vedení Dwan k oltáři obsahuje několik pohyblivých, sledovacích záběrů z jeřábu a detailnější záběr na její tvář, vyjadřující emoce strachu. Na rozdíl od původní verze, v tomto snímku stojí dekorace velké zdi a oltáře skutečně v jedné lokaci a kamera se nemusela tolik přizpůsobovat trikům. Díky tomu v této scéně můžeme vidět inovativnější průhledy kamer spolu s nájezdy z jeřábu na Dwan se stěnou na pozadí. Pomocí vysokého kamerového jeřábu dokázali tvůrci pořídit záběry zpoza velké zdi, přes kterou vidíme Konga s Dwan, což v původní verzi nebylo možné. Vysokozdvížený jeřáb sloužil i k imitování subjektivního pohledu Konga při cestě k oltáři. Kamera je na tento jeřáb připevněna a putuje nad stromy směrem k Dwan. Tyto záběry z velké výšky přidávají Kongovi na mohutnosti a realističnosti, a Dwan je díky pohledu z vysokého jeřábu vykreslena více submisivně. Dalším faktorem

---

<sup>82</sup> MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005. str. 119.

zdůrazňujícím napětí je zatajování Kongova vzhledu do poslední chvíle. Režisér Guillermin se rozhodl, že použije enormní detaily na Kongovy oči, čímž chtěl dosáhnout dojmu, že Kong se svou velikostí nevejde do celého záběru.<sup>83</sup> Tyto detaily byly natočeny při chůzi z kamerové jízdy. Tvůrcům pomohl i fakt, že jednoho z Kongů hrál člověk v kostýmu, mohli tedy využívat více detailních záběrů na oči, díky kterým působil Kong důvěryhodností živého tvora. Uchopení Dwan Kongem bylo v této verzi ukázáno detailnějšími záběry, a to díky sestrojené mechanické ruce.

Souboj Konga s tyranosaury byl v této verzi kvůli velkému rozpočtu pozměněn na souboj s gigantickým hadem. Díky falešně vyhlížejícímu modelu hada měla kamera nejomezenější možnosti. Jelikož byl model hada určeného pro souboj ovládaný speciálními lanky, které nemohly být ve filmu vidět, je celá scéna statická jako v původní verzi. Záběr, kdy se had plazí ke Kongovi, zobrazuje i Dwan v pozadí přidanou pomocí miniaturní projekce. Ke scéně souboje se používaly 4 modely hada. Výsledná scéna je plná prostřihů na Dwan a Jacka. Během těchto prostřihů se pak vyměnil model hada a kamera tak diváka může vrátit zpět k akci. Scéna Kongovi prezentace obsahuje četné užití split screenu. První z nich můžeme sledovat u pochodující kapely s panoramou Manhattanu za ní. Kapela, nacházející se ve spodní části záběru, byla nafilmována v exteriérech Culver City a následně zkombinovaná s pozadím New Yorku, viditelném v horní části záběru. Další split screen obsahuje scéna, kdy se Kong dostane z klece. Následuje záběr reagujícího obecnstva, který byl ale natočen samostatně v exteriérech studia. Třetí použití této metody můžeme zpozorovat, když Kong sestoupí z podstavce poté, co se uvolní z řetězů. Baker, ztvárňující Konga, byl natočen na miniaturní scéně a poté byl sjednocen kamerou se záběry Jessicy Lange a Charlese Grodina stojících u oltáře. Poslední split screen zobrazuje Konga řvoucího na dav těsně předtím, než vypukne panika.<sup>84</sup> Nevýhodou těchto split screen efektů je nejednotná barevnost. Ve většině záběrů byl však použit kostým Ricka Bakera, a proto musela být kamera, kvůli složitosti trikových záběrů, opět statická. Kamera však mimoto využívá velkých rakurzů v podobě prudkých nahladů a záběrů na Konga, které působí mnohem dynamičtěji, než v předchozí verzi.

Finální scéna u World Trade Center byla natáčena kombinací miniaturní scény a práce s modrým pozadím. Kamera je zde dynamičtější a šplhání Konga na střechu se prostřihává se záběry Jacka běžícího na střechu skrz lobby či příjezdu policie. Během Kongova výstupu nám kamera nabídne ozvláštňující záběry jako například celek zabírající šplhajícího Konga z profilu

---

<sup>83</sup> Tamtéž. str. 128.

<sup>84</sup> Tamtéž. str. 136.

a ve stejné úrovni nebo záběr z nadhledu. Film navíc obohacuje o záběry zevnitř budovy a ještě více se tak odlišuje od originální verze. Když se Kong chytne kraje střechy, aby na ní vylezl, zabírá statická kamera panoramu nočního Manhattanu, která je následně narušena detailním záběrem Kongovy tváře přicházejícím zespondu. Nejen v této scéně je přítomnost protizáběrů Dwan a Konga. Dwan, nesoucí se v dlaních, byla točena z lehkého nadhledu zdůrazňující Kongovu velikost. Záběry Konga byly naopak snímány z lehkého podhledu. Nalezneme zde i větší důraz na detailní záběry Kongovy tváře, a to kvůli četným možnostem animatronické masky. Přílet helikoptér je snímán objektivem s dlouhou ohniskovou vzdáleností a mísí se s detailními záběry mířících kulometů. Při smrtelném zasažení Konga se kamerový pohyb značně zpomalí. Při Kongově pádu z budovy jej kamera zabírá z přímého podhledu (obr. 19).



Obr. 19 – Kongův pád z WTC zachycený z podhledu

### 5.2.2.1 – Závěr

V této verzi je již kamera dynamičtější a může tak snáze budovat napětí. Pomocí záběrů a protizáběrů může také film lépe pracovat s postavami. Používají se zde různé typy záběrů od statických až po zcela detailní. Ačkoli je technický pokrok Hollywoodu v tomto snímku silně znatelný, stále tato verze určitým způsobem limituje kameru, a to kvůli složitým speciálním efektům.

### 5.2.3. King Kong (2005)

Kameraman Andrew Lesnie spolupracoval s Jacksonem již na trilogii *Pán prstenů*. K natáčení se používaly různé typy kamer Arricam a Arriflex s formátem 35 mm. Filmové pásy se následně upravovaly ve studiích v Novém Zélandu. Podle Lesnieho bylo důležité nejprve si definovat a ujasnit vzhled, s kterým budou oba dva souhlasit již před natáčením. „U produkcí, které vyžadují důkladnější pre-vizualizaci, je důležité, aby byl kameraman přítomen už od samého začátku a přispěl ke vzhledu filmu.“ Lesnie tak strávil značné množství času s výrobcí konceptů a v pre-vizuálním oddělení. „Spolupráce s konceptualisty probíhala po sekvencích. Vytvořili jsme sekvenci, do které pak přidali například nebe při soumraku, vyladili barvy, odstíny a tak dále, dokud jsem si nemyslel, že je vše v pořádku. Pomáhal jsem jim v těchto sekvencích také determinovat dojem digitálního pozadí. Vzhledem k velkému počtu scén odehrávajících se před svítáním nebo za soumraku, vyvinul Lesnie kameru s osvětlovacími systémy, které se tak snadno mohli přizpůsobit měnícím se okolnostem. Vysvětluje princip například u scény, kdy Dunham poprvé uvidí Ann a uvědomí si, že našel svou herečku. Scéna pokračuje Anninou krádeží jablka a jejím přistihnutím u činu. Podle scénáře mělo slunce zapadat a světla divadel se měli rozsvítit, v době natáčení však byl jasný, slunečný den. Scéna zobrazující útek filmového štábu před stádem brontosaurů byla kvůli své náročnosti pre-vizualizována. K vytvoření úzkého stínu při této scéně zhotovil Lesnieho tým krytí složené z palem a pokryté maskovací sítí. Toto krytí se posléze jeřábem zavěsilo proti slunci a vytvořilo tak potřebný stín. Nejen během této scény se natáčelo i třemi kamerami současně, kameraman i režisér tak měli větší kontrolu nad akčními sekvencemi.<sup>85</sup>

Scénu lodi opouštějící přístav a vyplouvající na Ostrov lebek obsahují jak originální verze, tak remake. Obě verze scénu zobrazují dlouhým záběrem, rámuje lodě s pozadím New Yorkského panoramatu. Rozdíl je opět ve statické povaze originálu. Tu kameraman Lesnie nahrazuje kruhovým pohybem velkého měřítka, umožněné díky digitálním technologiím, které budují trojrozměrné prostředí. To dovoluje tvůrcům točit záběry z jakýchkoli pozic. Konkrétně u této scény se třpytivé noční panorama přesune do pozadí a sleduje kamerou snímanou velkou, zakřivenou dráhu kolem lodi v přibližně patnáctiminutovém záběru. Kamerový pohyb v trojrozměrném prostředí využili tvůrci také v závěrečné scéně na Empire State Building, což je znatelné na dokonale plynulém pohybu kamery či na různých

---

<sup>85</sup> GRAY, Simon. *Andrew Lesnie, ASC, ACS outlines his approach to an ambitious remake of King Kong* [online]. In: . [cit. 2017-04-07]. Dostupné z: <https://www.theasc.com/magazine/dec05/kingkong/page1.html>.

typech záběrů. Proto v této scéně vidíme jak záběr z pohledu letadla letícího na Konga, odkazující na scénu z originální verze, tak i jeho různé variace, jako například záběr sledující letadlo zezadu a z blízké vzdálenosti, či záběr snímající pouze před letadla.

Vedení Ann k oltáři je zde zobrazeno roztřesenými ručními záběry sledující Ann s domorodci kolem ní. Pomocí digitálně vytvořeného prostředí bylo také možné zrealizovat široké celky spolu s okolím vesnice. Záběr na vesnici ze vzdálené džungle tak lépe symbolizuje blížící se nebezpečí. Sekvence zobrazující spouštění oltáře obsahuje spoustu celkových záběrů s Ann, zdí a blízkým prostředím. Stejně jako u předchozí verze z roku 1976, i v této verzi probíhá paralelně se rozvíjející akce s posádkou lodi, běžící zachránit Ann. V této verzi opět díky digitálnímu prostředí však mohl režisér Jackson lépe spojit tyto dvě paralelní akce. Využil k tomu rychlý kamerový přelet od lodi a blížící se posádky, končící při celkovém záběru na vesnici s velkou zdí. Ukázání vzhledu Konga je zde rovněž prodlužováno prostřihy detailních záběrů napjatě vyčkávajících domorodců a dalšími prostřihy na paralelní akci s posádkou mířící k vesnici. Postupné odhalování Konga začíná detailním záběrem na Kongovu ruku. Ta se následně opře o zem a silou svého dopadu rozdují jak zem pod ním, tak i kamerový záběr. Úplné odhalení Konga je přerušeno příchodem posádky do vesnice a následným zaháněním domorodců. Kongovu tvář tak divák spatří až v samém závěru scény. Při odchodu Konga do džungle je použit speciální úzký záběr na Kongovy oči.

Již zmíněná scéna s brontosaury odkazuje na původní verzi. V ní se rozvíjí relativně statický záběr souběžně zobrazující dinosaura v pozadí s posádkou v extrémním popředí (obr. 19). Tato kompozice výmluvně drammatizuje dojem nebezpečí Denhamovi posádky díky nucenému sdílení záběru s prehistorickým tvorem. Statický záběr je přerušen pouze protizáběrem, zabírajícím výrazy Denhama a Driscolla, když si chybně myslí, že dinosaura porazili. Dinosaurus přejde ze zadního do středního plánu a posádka (i kamera) se následně přesune z popředí směrem k prostřednímu plánu. Kompozice tak důmyslně spojuje stop-motion animaci s živými herci a dodává scéně požadovanou prostorovou kontinuitu. V Jacksonově remaku tato scéna disponuje pohyblivější kamerou v kombinaci s digitálními efekty, má větší hloubku a proto přivádí postavy do mnohem větší blízkosti k dinosaurům. Scéna začíná přímou referencí na kompozici v původní verzi (obr. 21). Záběr ukazuje dva herce v popředí a dinosaury krmící se v pozadí. Na rozdíl od původní verze, jsou zde dinosauři rozmístěni ve více plánech, někteří jsou v dálce, ale někteří jsou mnohem blíže Denhamovi a jeho hlavní herecké hvězdě. Tato kompozice ještě více drammatizuje pocit hrozby kontaktu s prehistorickými tvory. Remake však tuto scénu rozvíjí do akční sekvence obsahující útěk před stádem brontosaurů a

raptorů. Poměrně statické rámování originální verze je tak v tomto remaku transformováno do akční sekvence, snímané rychlou pohyblivou kamerou, která scéně dodává pocit paniky.

Sekvence souboje Konga s tyranosaury je v tomto snímku nejvíc vizuálně propracovaná. Úhly záběrů kamery nejsou nijak limitovány a kamera je neustále v pohybu. Pro zdůraznění intenzity boje je používáno prudkých přeletů sledujících akci ze všech stran. Tyto záběry tak na rozdíl od statické povahy této sekvence v původním filmu více vtahují diváka do souboje. V pár záběrech je využito i inovativních náklonů kamery. Větší autenticitu způsobuje i digitálně vytvořená pohybová neostrost. Kongovi se tak daří při svých úderech vyvolat efektivnější dojem rychlosti ran.



**Obr. 20 – Denham s posádkou sledují Brontosaura (verze 1933)**



**Obr. 21 – Stejná scéna v Jacksonově verzi s propracovanější kompozicí**



Film také obsahuje více detailnějších záběrů na Kongovu tvář a to hlavně díky metodě motion capture. Kameraman Lesnie vytvořil Jacksonovi jeho vlastní styl pomocí užití různých kamerových úhlů. Tento styl vytvořil Lesnie již při natáčení trilogie *Pán prstenů*, v tomto filmu je však také patrný. Lesnie užívá při natáčení čtyři základní úhly kamery. Přímý úhel, kdy je kamera v neutrální poloze, která je obecně zobrazována v úrovni očí; nízký úhel, kdy je záběr snímán kamerou, umístěnou pod snímaným subjektem; vysoký úhel, který je pravým opakem nízkého úhlu a šikmý úhel, který je snímán kamerou vystupující z nivelety<sup>86</sup> zároveň se subjektem. Všechny tyto typy úhlů jsou použity v různých scénách a zastávají funkci sdělení a sdílení hlavních myšlenek filmu s diváky. Toto užívání různých kamerových úhlu se odráží na již zmíněné scéně zkušebního záběru. Tato krátká scéna nabízí velké množství záběrů na hlavní postavy. Lesnie používá tyto různé úhly kamery, aby v jejich zasazení reflektoval duševní a emocionální stavy postav.

Scéna představení Konga v New Yorku je statický záběr kamery využíván jen na malou chvíli. Záběrové možnosti jsou v této verzi prakticky neomezené. Pohyby kamery jsou efektivnější a mají větší výpovědní hodnotu. Moderní technologie dovolila tvůrcům velmi autenticky spojit živé herce ve vybudované lokaci s počítačem vytvořenou grafikou, to znamenalo větší možnosti při vyprávění příběhu. Sekvence šplhání na mrakodrap je obsahuje mnoho letících záběrů kolem Konga s Ann. To můžeme zpozorovat například v záběru, kdy kamera odlétá od mrakodrapu do velké vzdálenosti. Tato verze do digitálního prostředí zasazuje pouze herečku a je tedy možné zobrazit v pohyblivých záběrech i okolní budovy. Peter Jackson složil v této sekvenci poctu originálu, neboť Empire State Building zde svou velikostí a kompozicí přesně odpovídá verzi z roku 1933 (obr. 22).<sup>87</sup> Dále se v této sekvenci využívá detailních záběrů na mrakodrap a kamera tuto verzi obohacuje také o detailnější záběr uchycení rukou Konga na střeše mrakodrapu. Kamera také snímá záběry prostředí přímo z letadla. Oproti předchozím verzím, ukazuje tento remake všechny strany mrakodrapu. V jedné chvíli sleduje kamera Konga, který se přemisťuje kolem celého obvodu budovy. Celý souboj s letadly je více přerušován tempo-rytmickými pauzami s Ann a uvolňují tak probíhající akci. Objevují se zde i záběry z pilotní kabiny, spojující letadla s Kongem do jednoho prostoru. Ve chvíli, kdy Kong padá z mrakodrapu, kamera v jediném záběru přelétá od Ann, sedící na vrchu budovy, na

---

<sup>86</sup> Niveleta je pomyslná čára udávající výškové poměry a podélný sklon liniové stavby, nejčastěji dopravní cesty nebo vodního toku. To, co se v polohopisu nazývá osa, je ve výškovém profilu niveleta.

<sup>87</sup> ERB, Cynthia. *Tracking King Kong: A Hollywood Icon In World Culture*. 2nd ed. Detroit: WayneState University Press, 2009. str. 109.

padajícího Konga s hloubkou pod ním. Následně záběrem ještě prolétávají letadla, která Kongův pád způsobila.



**Obr. 22 – Stejná kompozice a velikost budovy jako v původní verzi z roku 1933**

### **5.2.3.1 – Závěr**

Kompletně vytvořené digitální prostředí znamenalo pro tvůrce neomezené možnosti záběrů kamery. Kamera je v této verzi nejvíce dynamická ze všech a nabízí inovativnější úhly záběrů či jejich mírně naklonění. Většina scén je inscenovaná stejně jako v originále, avšak kamera zde prostředí prohlubuje a technicky zkvalitňuje. Tento fakt podporuje i klasifikaci pravého remaku a cílené melancholické ladění filmu, které je znázorněno různými střídavými úhly kamery popsané výše.

### 5.3. Souhrn analýzy

Komparace mizanscény prokázala postupné zmenšování závislosti speciálních efektů vůči mizanscéně. V původní verzi mají speciální efekty a triky v této verzi největší omezení, což limituje mizanscénu v trikových sekvencích. V tomto filmu je také nejvíce znatelná tehdejší nedokonalost speciálních efektů. V následující verzi z roku 1976 jsou speciální efekty a triky dokonalejší, avšak v některých scénách jde opět poznat jejich desynchronizace s živými herci a živým prostředím obecně. Dojem také kazí špatně využitý kostým Konga, který v určitých sekvencích degraduje tento film. Klasifikace přiznaného, přetvořeného remaku se projevila zasazením do tehdejší doby či vyměněním podtextu hospodářské krize za podtext krize energetické. Poslední analyzovaná verze dokázala speciální efekty s mizanscénou nejlépe propojit. Digitálně vytvořené prostředí prakticky nemá žádné limity a tvůrce omezuje pouze jejich kreativnost. Klasifikace pravého remaku je dokázána různými odkazy na původní film, popsanych v kapitole o mizanscéně.

Komparace kamery také prokázala postupné zbavování se závislosti kamery na speciálních efektech. V původní verzi je kvůli stop motion animaci kamera převážně statická. S příchodem zeleného plátna a technickou inovací kamery jako takové, tak remake Johna Guillermina nabízí větší množství různých velikostí rámování a plynulejší pohyb kamery. Proces CGI dovoval kameře pohybovat se prakticky kdekoli po digitálně vytvořeném prostoru a Jackson tak mohl stvořit prakticky vlastní svět. Celý film je provázán užíváním různých kamerových úhlů, což se stalo typické pro Jacksonův styl. Že jde o pravý remake z hlediska kamery, dokazuje i často stejná kompozice záběrů jako je v původním filmu.

## 6. ZÁVĚR

Cílem mé bakalářské práce bylo po vzájemné komparaci těchto tří verzí snímku stanovit závislost speciálních efektů ve složkách mizanscény a kamery a ukázat, jak se projevují odlišné a jednotlivé přístupy tvůrců. Metodicky jsem vycházel z neformalistické analýzy, kde jsem využil postupů Davida Bordwella a Kristin Thompsonové. V metodologické části jsem stanovil dominantu, která zde zastává figuru King Konga. Jednotlivá ozvláštnění zde znamenají rozdíly mezi jednotlivými verzemi.

Původní film je nejvíce závislý na složce speciálních triků. Pomocí stop motion animace a miniatur vytvořili tvůrci opravdový fantaskní svět, ale nedokonalost těchto efektů je také ve filmu silně viditelná. Remake z roku 1976 je přiznaným, přetvořeným remakem. To dovolilo tvůrcům zvolit odlišný přístup. Mění se zasazení děje do sedmdesátých let, jména postav i samotný ostrov, který dostává přímé geografické určení. Technologie speciálních efektů je dokonalejší, avšak stále je ve filmu možno pozorovat určité technologické nedostatky, způsobené převážně využitím více speciálních efektů a triků v jednom záběru, a nekvalitním gorilím kostýmem, který měl nahradit mechanického robota. Verze z roku 2005 má díky digitálně vytvořenému prostředí a motion capture technologii prakticky neomezené možnosti. Až v tomto snímku se dokonale spojilo použití speciálních efektů, digitálního prostředí a živých herců. Jacksonův pravý remake se prokazuje podobnou (ne-li stejnou) inscenací scén a různými odkazy na původní verzi.

Kamera v původní verzi je z velké většiny statická, a to opět vlivem speciálních efektů. Speciální efekty tehdejší doby nedovolovaly v trikových záběrech jakýkoli pohyb kamery. Kameraman tak měl při natáčení tohoto snímku veliké omezení. Remake Johna Guillermina má již mnohem dynamičtější kameru a velkou škálu různých záběrů, popsaných v kapitole o kameře. Stále však ve scénách, náročných na speciální efekty a triky, převládá statická kamera. Kamera v remaku Petera Jacksona díky digitalizaci nemá vůbec žádná omezení, můžeme zde proto pozorovat mnoho inovativních záběrů a úhlů kamer. Kategorii pravého remaku dokazují z hlediska kamery i přesné kompozice záběrů.

Mým dalším dílčím závěrem je změna žánru, která ovlivnila, jak mizanscénu, tak kameru všech analyzovaných snímků. Originální verze spojuje dobrodružný film s hororovými prvky a dává tak vzniknout hororovému podžánru „monster movie“. Tento hororový podtón filmu, podpořený výše popsanou prací s kamerou, je podtržen neznámým a tajemným

prostředím odlehlého ostrova vytvořeným Willisem O'Brianem a jeho spolupracovníky, završený strašlivým zjevem a chováním samotného Konga, vygradovaným brutalitou, jak k domorodým obyvatelům na ostrově, tak i k obyvatelům New Yorku v závěru filmu. Remake Johna Gullermina je změnou kontextu historické krize za krizi energetickou a stylem inscenování spíše naladěm v duchu katastrofického thrilleru. Za to verze Petera Jacksona svým melancholickým laděním připomíná spíše dobrodružné drama.

Jednotícím prvkem všech verzí je samotná dominanta mé komparativní analýzy – Kong. Ten je stěžejní pro všechny tři verze filmů a postupně prochází rovněž proměnou. Na rozdíl od původní verze, kde má funkci monstra, se v pozdějších verzích začíná jeho osobnost více charakterizovat a emocionálněji rozvíjet. To je dané i odlišnými přístupy režisérů Gullermina a Jacksona ke svým verzím remaků. Ozvláštnění analyzovaných snímků je způsobeno technologickým pokrokem filmového průmyslu, jehož projevy jsou blíže specifikovány v analytické části mé bakalářské práce.

## 7. SEZNAM PRAMENŮ A LITERATURY

### Prameny

#### Analyzované filmy

**King Kong** (*King Kong*, USA, 1933)

**Režie:** Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack. **Scénář:** James Creelman, Ruth Rose. **Kamera:** Eddie Linden, J.O. Taylor, Vernon Walker. **Editor:** Ted Cheesman. **Hudba:** Max Steiner. **Hrají:** Fay Wray, Robert Armstrong, Bruce Cabot, Frank Reicher, Sam Hardy a další. **Formát:** 1.37:1, anglicky, 100 minut. **Premiéra:** 7. dubna 1933. **Použitá verze:** Nosič DVD, 100 minut, 1.37:1, British Film Institute, 2001, anglicky

**King Kong** (*King Kong*, USA, 1976)

**Režie:** John Guillermin. **Scénář:** Lorenzo Semple Jr. **Kamera:** Richard H. Kline. **Editor:** Ralph E. Winters. **Hudba:** John Barry. **Hrají:** Jessica Lange, Jeff Bridges, Charles Grodin, John Randolph a další. **Formát:** 2.35:1, anglicky, 134 minut. **Premiéra:** 17. prosince 1976. **Použitá verze:** Nosič DVD, 134 minut, 2.35:1, 2001, anglicky

**King Kong** (*King Kong*, USA, 2005)

**Režie:** Peter Jackson. **Scénář:** Peter Jackson, Fran Walsh, Phillipa Boyens. **Kamera:** Andrew Lesnie. **Editor:** Jamie Selkirk. **Hudba:** James Newton Howard. **Hrají:** Naomi Watts, Jack Black, Adrien Brody, Colin Hanks, Andy Serkis a další. **Formát:** 2.35:1, anglicky, 201 minut. **Premiéra:** 14. prosince 2005. **Použitá verze:** Nosič DVD, 200 minut, 2.35:1, 2005, anglicky

### Literatura

1. BRIN, David. WILSON, Leah, *King Kong Is Back!:: An Unauthorized Look at One Humongous Ape*. Dallas, Texas: Ben Bella Books, 2005. ISBN 1-932100-64-4.
2. BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011.

3. ERB, Cynthia. *Tracking King Kong: A Hollywood Icon In World Culture*. 2nd ed. Detroit: WayneState University Press, 2009. ISBN 978-0-8143-3430-0.
4. GOLDNER, Orville, E. TURNER, George, eds. *The Making of King Kong: The Story Behind a Film Classic*. South Brunswick, NJ, and New York: A. S. Barnes, 1975.
5. GOTTESMAN, Ronald, GEDULD, Harry, eds. *The Girl in the Hairy Paw: King Kong as Myth, Movie, and Monster*. New York: Avon, 1976.
6. KAWIN, Bruce F. *Horror and the horror film*. New York: Anthem Press, 2012
7. KOKEŠ, Radomír D. *Jak uvažovat při formalistické analýze filmu: manuál k psaní bakalářské práce*. Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně, Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2013.
8. KONIGSBERG, Ira. *The Complete Film Dictionary, 2nd ed.* London: Bloomsbury, 1997.
9. LEITCH, Thomas. *Twice-told Tales: Disavowal and the Rhetoric of the Remake*. In: FORREST, Jennifer, KOOS, Leonard R. (eds.). *Dead Ringers. The Remake in Theory and Practice*. New York: State University of New York Press, 2002.
10. MORTON, Ray. *King Kong: The History of a Movie Icon from Fay Wray to Peter Jackson*. New York: Applause Theatre & Cinema, 2005.
11. THOMPSONOVÁ, Kristin. *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace 10, 1998, č. 1.
12. THOMPSONOVÁ, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. Princeton. Princeton University Press 1998.
13. VEREVIS, Constantine. *Film Remakes*. 2nd ed. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1988.

**NÁZEV:**

Komparativní analýza tří verzí filmu „King Kong“

**AUTOR:**

Petr Firla

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. Milan Hain, PhD.

**ABSTRAKT:**

Tato bakalářská práce se zabývá komparativní analýzou tří verzí filmu King Kong (1933, 1976, 2005). Práce metodologicky vychází z neoformalistického přístupu popsaného v Davidem Bordwellem a Kristtin Thompsonovou v knihách Umění filmu: úvod do studia formy a stylu a Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis. Student se nejprve věnuje teoreticko-metodologickému vymezení a poté produkčně-historickému kontextu. Hlavní analytická část komparuje složky mizanscény, speciální efekty a kameru. Cílem této bakalářské práce je po vzájemné komparaci těchto tří verzí snímku stanovit závislost mizanscény a kamery na speciálních efektech a ukázat, jak se projevují odlišné přístupy tvůrců k jednotlivým snímkům. Student na základě této komparace stanovuje jednotící prvky a proměnu dominanty, projevující se technickým pokrokem a snahou tvůrců příběh inovativně pojmout jako látku pro blockbuster.

**KLÍČOVÉ SLOVA:**

King Kong, komparace, neoformalistická analýza,



**TITLE:**

Comparative analysis of „King Kong“ movies

**AUTHOR:**

Petr Firla

**DEPARTMENT:**

Department of Theatre and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Milan Hain, PhD.

**ABSTRACT:**

This bachelor thesis deals with a comparative analysis of three versions of the King Kong movies (1933, 1976, 2005). This study is methodologically based on neoformalistic attitude, described in books by David Bordwell and Kristin Thompson *Film Art: An Introduction and Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. At first the student deals with the theoretical-methodological specification and then with the productional-historical context. The main analytic part comparing mise-en-scene, special effects and camerawork. The aim of this bachelor thesis is comparison of these three movie versions to establish the dependence of the mise-en-scene and camera on special effects and to show how they manifest the different approaches of the creators. Based on the analysis the students finds out unifying elements and the transformation of dominant, manifested by technological progress and its story conceived as blockbuster material.

**KEY WORDS:**

King Kong, comparison, neoformalistic analysis