**KONG: KAFATASI ADASI**

**“KONG: SKULL ISLAND”**

**10 Mart’ta, 3D, IMAX 3D, 2D, Türkçe Dublaj ve Türkçe Altyazılı Seçenekleriyle Sinemalarda.**

“Godzilla”nın yapımcıları; Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures ve Tencent Pictures ortak yapımı “Kong: Kafatası Adası”yla tüm zamanların en güçlü canavar efsanelerinden birinin kökenlerini yeniden hayal ediyorlar.

Yönetmen Jordan Vogt-Roberts (“The Kings of Summer”) imzalı bu sürükleyici ve özgün macera filmi; Pasifik Okyanusu’nda yer alan, güzel olduğu kadar tehlikeli, efsanevi bir ıssız adayı keşfetmek için bir araya gelmiş bilim insanları, askerler ve maceraperestlerden oluşan bir grup insanın hikayesini konu alıyor. Bildikleri her şeyden kopan bu ekip, güçlü Kong’un alanına girdiklerinde insan ile doğa arasındaki nihai mücadelenin fitilini ateşlerler. Keşif görevleri hayatta kalma savaşına dönüşürken, insanoğlunun ait olmadığı bu ilkel cennetten kaçmaya çalışırlar.

 “Kong: Kafatası Adası”nın başrollerini Tom Hiddleston (“The Avengers”, “Thor: The Dark World”), Oscar adayı Samuel L. Jackson (“Pulp Fiction”, “Avengers: Age of Ultron”), John Goodman (“Transformers: Age of Extinction”, “Argo”), Oscar ödüllü Brie Larson (“Room”, “Trainwreck”), Jing Tian (“Police Story: Lockdown”), Toby Kebbell (“Dawn of the Planet of the Apes”), John Ortiz (“Steve Jobs”), Corey Hawkins (“Straight Outta Compton”), Jason Mitchell (“Straight Outta Compton”), Shea Whigham (“The Wolf of Wall Street”), Thomas Mann (“Me and Earl and the Dying Girl”), Terry Notary (“Dawn of the Planet of the Apes”) ve Oscar adayı John C. Reilly (“Chicago”, “Guardians of the Galaxy*”*) paylaşıyorlar.

 Vogt-Roberts, filmi, Dan Gilroy, Max Borenstein ve Derek Connolly’nin senaryosuna ve John Gatins’in hikayesine dayanarak yönetti. “Kong: Kafatası Adası”nın yapımcılığını Thomas Tull, Mary Parent, Jon Jashni ve Alex Garcia; yönetici yapımcılığını ise Eric McLeod ve Edward Cheng gerçekleştirdi.

 Filmin kamera arkası yaratıcı ekibi; görüntü yönetiminde Larry Fong (“Batman v Superman: Dawn of Justice”)*,* yapım tasarımında Stefan Dechant (sanat yönetimi amiri olarak “True Grit”, “Avatar”), kurguda Oscar adayı Richard Pearson (“United 93”, “The Bourne Supremacy”), kostüm tasarımında ise Mary Vogt’tan (“Men in Black” filmleri) oluşuyor. Filmin müziği Henry Jackman’ın (“Captain America: Civil War”) imzasını taşıyor. Filmde ayrıca Oscar ödüllü makyaj amiri Bill Corso (“Lemony Snicket’s A Series of Unfortunate Events”, “Star Wars: The Force Awakens”) ve dublör koordinatör amiri George Cottle (“Interstellar”, “The Dark Knight Rises”) görev aldı. Yepyeni bir boyuttaki efsanevi Kong’u Industrial Light & Magic şirketi, iki Oscar ödüllü görsel efektler amiri Stephen Rosenbaum (“Avatar”, “Forrest Gump”) ve Oscar adayı görsel efektler amiri Jeff White (“The Avengers”) hayata geçirdi.

Yönetmen Jordan Vogt-Roberts, oyuncu kadrosu ve çekim ekibi izleyicilerin kendilerini tam anlamıyla gizemli Kafatası Adası’ndaymış gibi hissedebilmeleri için altı ay boyunca üç ayrı kıtada çekim yaptılar. Bu süre zarfında Oahu-Hawaii, Gold Coast-Avustralya ve son olarak da Vietnam’da bazıları daha önce sinemada hiç görülmemiş çeşitli mekanlarda olağanüstü doğa parçaları görüntülediler.

Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures ve Tencent Pictures bir Legendary Pictures yapımı olan Jordan Vogt-Roberts filmi “Kong: Kafatası Adası”nı sunar. Dünya çapında seçili sinema salonlarında 2D, 3D ve IMAX formatlarında gösterime sunulacak olan filmin dağıtımını bir Warner Bros. Entertainment kuruluşu olan Warner Bros. Pictures gerçekleştirecek.

www.kongkafatasiadasi.com

Filmden yüksek tanıtım görselleri için

<https://mediapass.warnerbros.com>

adresli gazeteci sitemize üye olabilirsiniz.

**YAPIM HAKKINDA**

**YAŞASIN KRAL**

Gerçeküstü. Türünün son örneği. Kafatası Adası’nın kralı.

İlk kez seksen yıldan uzun süre önce yaratılan King Kong beyaz perdeden dünyamıza, ortak zihinlerimizde hâlen çınlayan bir gürlemeyle geldi. Şimdi gelmiş geçmiş en büyük sinema canavarı efsanesine tacını bir kez daha takma zamanı.

“Kong dünyamızda hâlâ var olan tüm gizemi ve mucizeyi temsil ediyor” diyor “Kong: Kafatası Adası” yönetmeni Jordan Vogt-Roberts ve ekliyor: “İşte bu yüzden asla eskimeyecek.”

Sinemanın en muazzam maymununu yeniden hayal etme görevi 2014 yılının hit filmi “Godzilla”nın ardındaki yaratıcı ekibi yeniden bir araya getirdi.

Filmin yapımcılığını Mary Parent, Jon Jashni ve Alex Garcia ile birlikte gerçekleştiren Thomas Tull için, bu girişim hem son derece heyecan verici hem de inanılmaz göz korkutucuydu: “İzleyiciler için taze soluklu, yeni bir deneyim yaratmak istedik. Kendimiz de birer hayran olduğumuz için, dünyanın dört bir yanında çok sayıda insanı büyük, eğlenceli ve destansı bir macerayla, aksiyon yüklü bir canavar filminin katıksız eğlencesi ve görkemi içinde birbirine bağlamış olan bu karakteri onurlandırmak bizim için müthiş önemliydi.”

Kong efsanesi ve ikonografisi istikrarlı bir şekilde derinden etki yaratmakla birlikte, her hayran kuşağında son derece farklı çağrışımlar oluşturuyor. “Kong’u tanımlayan pek çok şey var: Boyutu, gücü, hayvansı doğası, ruhundaki büyük derinlik” diye gözlemleyen yapımcı Mary Parent, şöyle devam ediyor: “Bizim başka primatlar için duyduğumuz doğal zaafa kapı açıyor; ayrıca, mimikleri ve yüz ifadeleri normal primatlardan bile daha insansı; işte bu da Kong’u diğer canavarlardan her zaman ayırageldi. Dehşet verici bir yırtıcı olmakla birlikte, ondan yana olmamak imkansız. Bazı açılardan, kötü karakterden çok klasik romantik kahraman olageldi.”

Kong beyaz perdedeki sert çocuğun öncüsü olarak, doğanın gazabının vücut bulmuş halinden kendi ilkel benliğimize kadar pek çok şey çağrıştırmaya devam ediyor. Aktör Tom Hiddleston bu konuda şunları söylüyor: “Kong bizim medeni benliğimiz ile bilincimizde hâlâ var olan, bizden daha büyük ve çok gerçek bir şeyin bulunduğu yer arasındaki içsel çatışmayı somutlaştırıyor. Hem korkunç bir doğa gücü hem de duygulu bir varlık olan bu dev yaratığı bizimkinden farklı ama yine de çok sofistike bir zekayla nasıl bağdaştırırsınız?”

King Kong ilk olarak efsanevi özel efekt ustası Willis H. O’Brien ve heykeltıraş Marcel Delgado tarafından, 1933 yılının Merian C. Cooper ve Ernest B. Schoedsack imzalı çığır açan klasiği “King Kong”un gizemli başkarakteri ve tartışılmaz duygusal odağı olması için yaratıldı. Söz konusu film yüksek oktanlı macerası ve dev canavarlarıyla dünyanın dört bir yanında milyonlarca sinemaseveri şok ve huşu içinde bırakacak bir Güzel ile Çirkin hikayesiydi. Büyük Buhran’ın en ağır döneminde kapalı gişe oynamanın yanı sıra, hikaye onlarca yıl boyunca sinema ve televizyonda rekor üzerine rekor kırdı. Efekt odaklı gişe devi filmlerin ilk örneği ve canavar filmlerinin mihenk taşı olarak yeniden yapıldı, ti’ye alındı ve her boyutta ekranda kendine yer buldu. Kong popüler kültüre de sızarak video oyunlarından hip hop şarkı sözlerine, hatta üniversite tezlerine konu oldu; çok sayıda aksiyon figürü, model, oyuncak ve oyunda kullanıldı.

Kong’un Empire State Binası’nın tepesindeki hazin sonu tüm zamanların en ikonlaşmış sahneleri arasında bulunmaktadır. Fakat Kong hayranları için —ki Tull da kendini onlardan biri olarak görüyor— karakterin kışkırtıcı başlangıcı tüm ilk hikayelerin Kutsal Kasesi olmaya devam ediyor. Aslında, yönetmenin uzun zamandır hedeflediği 21. yüzyıl MonsterVerse serisi King Kong’suz tam olmazdı. Yapımcılar, John Gatins’in hikayesini senaryolaştırmaları için yazarlar Dan Gilroy, Max Borenstein ve Derek Connolly’ye başvurdular. Tull bu konuda, “Kong öyküsünün en büyüleyici öğelerinden biri Kafatası Adası; burası hayal edebileceğiniz en egzotik ve ölümcül besin zincirine sahip ve Kong da diğerlerini hizada tutan alfa yırtıcı. Filmde derinlemesine işlemek istediğimiz mitoloji buydu. Karakterlerimiz Kong’u adadan götürmüyorlar. *Onlar* Kong’un *alanında* hayatta kalmaya çalışıyorlar” diyor.

Filmin karakterleri arasında yer olan, insanların alfası Yarbay Preston Packard rolündeki efsanevi oyuncu Samuel L. Jackson ise şunları söylüyor: “Kong’u kendisi kadar büyük ve görkemli bir ortamda görmek istiyoruz. Onun cangılda yaşadığını biliyoruz ama acaba cangılda başka neler var? Onun hayatta kalmasına olanak tanıyan neler var? Başkaları da var mı, yoksa Kong doğanın bir anormalliği mi? Ve anlıyoruz ki o, Kong, adada var olan bir başka şey tarafından soyu tüketilmiş bir topluluğun parçasıymış. Şimdi ise o şeyleri hizada tutan bir gardiyan gibi.”

Yapım ekibi “Kong: Kafatası Adası”yla —ve ondan önce “Godzilla”yla— uçsuz bucaksız, paylaşılan bir canavarlar evreninin zeminin oluşturuyor; kendi dünyamızda var olan ama MUTO’ların (“MonsterVerse” terminolojisinde Massive Unidentified Terrestrial Organisms-Tanımlanmamış Devasa Yeryüzü Organizmaları) varlığına izin verecek ölçüde yükseltilmiş bir evrenin. Ancak bunu hakkıyla yapmak için yalnızca uzun süredir mevcut iki sinema mitolojisini çarpıştırmak yeterli değildi, onları iki ayrı zaman çizgisinde birleştirmek de gerekiyordu.

Bunun anahtarı, özgeçmişinde tek bir film —başarılı bağımsız hit “The Kings of Summer”— bulunan yeni sinemacı Vogt-Roberts’ın kuralları değiştiren fikriydi. Yapımcı Alex Garcia’ya göre, “Bizim Godzilla hikayemizin temel taşı 1954 nükleer denemelerinin deneme olmadıkları, hükümetin aslında bir şeyi öldürmeye çalışıyor olduğuydu. Jordan filmi 1970’lerde geçirmemizi önerdi ve bu fikir anında hayal gücümüzü canlandırdı. 1970’ler MonsterVerse’e uygun olmakla kalmıyor, tematik açıdan işlemesi zengin bir dönem sunarak ultra gerçek savaş durumunu ve dev canavarları aynı filmde buluşturmamıza olanak tanıyor.”

Vogt-Roberts için, “King Kong” sinemaya hayat boyu duyulan bir tutkunun başlangıç noktasıydı. “‘King Kong’ haklı olarak sinema tarihinin kendisidir. 1933 filmini ilk izlediğimde, aklımı sonsuz sinematik olasılıklarla doldurdu” diyor yönetmen ve ekliyor: “İzleyiciyi bakir ve el değmemiş bir dünyaya götüren ilk filmdi. Her ne kadar kendi gezegenimizde geçse de, orada yaşayamayacağı söylenmiş şeylerle karşı karşıyaydık.”

Kendini “inek” olarak tanımlayan Detroit doğumlu sinemacı düzenli olarak canavar filmleri, yaz hitleri izleyerek ve video oyunları oynayarak büyüdü. 70’lerin sinemasını keşfi onu kendi filmlerini yapmaya yönelten neon tabelayı oluşturdu. O kuşağın cesur, girgin, toplumsal bilince sahip filmleri Vogt-Roberts’ın dünyaya gelmesinden çok önce yapılmış olsa da, doğrudan onun çağdaş deneyimlerine ve hassasiyetine hitap ettiler. “1970’ler bizim modern dünyamızın tuhaf, kara bir aynası gibi” diyen yönetmen, şöyle devam ediyor: “O zamanlar olup biten her şey —siyasi skandallar, toplumsal huzursuzluk, bölücü savaşlar, hükümete güvensizlik— tam anlamıyla şu an olup bitenleri yansıtıyor. Aynı zamanda, 70’ler bilim ile mitolojinin beraberce var olabildiği son dönem sayılır. O zamandan beri, bilinmeyeni yok etme görevini ağır ağır benimsedik.”

Cooper ile Schoedsack’in canavarlı kayıp dünyalarını helikopterlerin, napalmların ve rock n’ roll’un kaotik dönemiyle çarpıştırarak, ardından da izleyiciyi doğrudan bunun içine atarak, Vogt-Roberts, Kong’un tüm gücünü ve güncelliğini günümüz sinemaseverlerine aktarmayı umut ettiğini belirtiyor. “Bu filmin insanları güvenli alanlarından çıkarıp; organik, yoğun ve daha önce gördükleri hiçbir şeye benzemeyen, hızlı bir maceraya savurmasını istedim. Maymunsu dev bir yaratığın bir Huey helikopterine yumruk atışını başka bir filmde bulamayacağınıza eminim” diyor Vogt-Roberts gülerek ve ekliyor: “Ama benim izlemek istediğim film buydu.”

Hikayeyi 30’lardan daha modern bir dünya ortamına getirmek —ama *günümüze* değil—yapımcıların zaten irdelediği temalara kusursuzca oturdu. Yönetmen henüz belirlenmemişken, filmde hayal kırıklığı içindeki SAS gazisi Kaptan James Conrad’i canlandırmak için imza atan Hiddleston şunları aktarıyor: “Küresel uyduların tiranisinden, tam kapsamlı gözetlemeler ve aşırı bilgi yüklemesinden önceki bir dünya. O zamanlar —günümüzde internetle, cep telefonlarıyla ve GPS ile olduğu gibi— içinde yaşadığımız dünya hakkında her şeyi bildiğimiz yanılsaması içinde değildik. Dönem ortamı bize Kong’un savaş hakkında bir konuşmada neyi temsil edebileceğini, insanoğlunun anlamadığı şeyi yok etme eğilimini irdelememiz için de olağanüstü bir prizma sundu.”

Savaş foto muhabiri Mason Weaver’ı canlandıran Brie Larson için, bu kurgu oyuncu kadrosuna canavarları aradıkları sırada irdelemeleri için zengin bir tematik alan sağladı: “Benim için, bu hikaye hepimizin içinde bulunan hayvansı yapı için bir alegoriymiş gibi geldi. Şimdi o parçamızdan çok uzaklaşmış durumdayız; onu pek çok şekilde aşmak için bir ihtiyaç hissediyor gibi görünüyoruz. Hikaye, ayrıca, çevremizdeki dünyayla nasıl bir ilişkimiz olduğuna da değiniyor —doğaya nasıl davranıyoruz ve ona nasıl değer veriyoruz, başka insanlara nasıl değer veriyoruz.”

1973 yılı yalnızca Vietnam Savaşı’nın son bulduğu yıl değildi, aynı zamanda Landsat (dünya yüzeyinin sistematik olarak fotoğraflarını çeken Amerikan uydusu) programının doğduğu yıldı. NASA dünyayı uzaydan haritalamaya başlamıştı. Bu da yapımcılara Kong’un egzotik yuvasının keşfine dair inandırıcılık kazandırdı. “Ama” diyor yapımcı Jon Jashni, “Kafatası Adası temkinli olmazsanız insani kibrinizin sonunuzu getirebileceği bir yer.”

Kong adanın alfası olmakla birlikte, kesinlikle oradaki en yırtıcı ya da dehşet verici yaratık değil. “Kafatası Adası dünyanın geri kalanından tamamen kopuk bir yer ve kendi eşsiz ve tuhaf evrim sürecini yaşamış” diyor Garcia ve ekliyor: “Olağanüstü güzel ama aynı zamanda yeryüzünün en tehlikeli yeri; içinde daha önce hiç görmediğimiz yaratıklar var. Burası insanlara göre bir yer değil; ve onların orada olması bile bu hassas ekosistem üzerinde derin bir etki bırakacak.”

Vogt-Roberts adanın duygu ve ruh hali değişikliklerinin, her bir mucize ve dehşetin karakterler ve seçimleri üzerindeki etkilerinin haritasını çıkarmaya giriştiğini aktarıyor: “İnsanoğlu olarak yaptığımız en müthiş şeylerden biri kendimizi besin zincirinin dışına taşımak. Bu karakterler Kafatası Adası’na dış dünyadaki yerimize ilişkin tüm varsayımlarla geliyorlar ve birden bire bunların hiçbirinin önemi kalmıyor… çünkü yiyecek zincirine geri dönüyorlar. Bunun insanlara ne yapacağını irdelemek istedim: Kim kırılıyor? Kim bu yüzden daha da güçlü oluyor? Kim birlikte hareket ediyor?”

Yönetmen bu soruların “Kong: Kafatası Adası”nın üzerinde döndüğü dayanak noktası olduğunu sözlerine ekliyor: “Hiçbir şeye inanmayarak ya da tam olarak nereye ait olduklarını bilemeyerek Vietnam Savaşı’ndan çıkmış bir avuç karakteri alıp onları bu mistik yere atma fikrine bayıldım. Kong bizim filmimizde sadece dev bir hayvan değil. Bu bir ‘insan doğaya karşı’ hikayesi değil. İşte bu yüzden bizim Kong’umuz Hollywood tarihinin en büyüğü olacak. İzleyicilerin insanın başını havaya kaldırıp 30 metre yukarıdan ona bakan bilinçli ve yırtıcı bir şeyle karşılaşmasının nasıl bir şey olduğunu hissetmelerini istiyorum.”

“Kong: Kafatası Adası” sinemaseverleri son derece görkemli ve güçlü bir varlıkla karşı karşıya getiriyor. Ancak bu dev yaratık yapımcıların geliştirdiği tek canlı değil. Parent bunu şöyle açıklıyor: “Kong onunla tanıştığımız sırada bir ergen; büyümeye devam edip alfalık rolüne doğru ilerliyor. Üstelik burası çok daha yırtıcı türlerin var olduğu bir ada. Bu türlerden bir tanesi olan Skullcrawler’lar, Kong’un atalarını öldürerek onun türünün son örneği olarak kalmasına yol açmışlar. Bu mitolojinin irdelemesi en heyecanlı parçası işte bu. Kong zaten çok ilgi uyandırıcı bir figür ama bu filmde kesinlikle hayatının belirleyici savaşını veriyor: Kafatası Adası’nın haklı kralı olarak yerini alma savaşı.”

Günümüz izleyicisini Kafatası Adası’ndalarmış gibi hissettirme hedefi, oyuncu kadrosu ve yapım ekibini bugüne kadar sinemada kullanılmış en baş döndürücü güzellikteki egzotik mekanlara götürdü. Bu konuda Vogt-Roberts, “Bir efsaneyi simgesel olarak değil de kanlı canlı olarak beyaz perdeye taşıyacaksanız, onu somut, gerçek ve kesinlikle canlı bir ortama yerleştirmek çok önemlidir. Dolayısıyla, oyuncuları yeşil perde önüne değil de, etkileşebilecekleri gerçek mekanlarda görüntülemek şarttı. İnsanların perdeye bakarken, ‘Bunun var olabileceğine inanırım’ demesini istiyorum” diyor.

“Kong: Kafatası Adası”nın prodüksiyonu üç kıtaya yayıldı. Avustralya, Hawaii ve Vietnam’da yer alan bu mekanlardaki görüntüler kusursuzca harmanlanarak daha önce hiç görülmemiş bir dünya yarattı. Vietnam’da kapsamlı çekimler yapmış ilk büyük sinema filmi olan “Kong: Kafatası Adası” yapım ekibi kuzey Vietnam’daki el değmemiş ortamları açıp, ana çekimlerin öncesinde, sırasında ve sonrasında ekolojiyi korumak için çok karmaşık bir lojistik operasyon gerçekleştirdi.

Vogt-Roberts’ın filmin başkarakterini beyaz perdeye gümbür gümbür geri döndürmek için birlikte çalıştığı A takımı kamera arkası ekibi, tasarım ve efektlerde sınırları zorladı ve dijital karakter yaratımında çıtayı yükseltti.

“Kong: Kafatası Adası” Vogt-Roberts’ın yalnızca ikinci filmi —ve uzak ara en büyük çaplısı— olsa da, genç yönetmenin gözüpekti. Yönetmen bu konuda şunları söylüyor: “Bu destansı yolculukta bana rehberlik eden şey izleyiciler için, hayatlarında mite ve gizeme yer açacak kadar gerçekçi bir deneyim yaratmaktı. Her ne kadar yepyeni bir film ve yepyeni bir anlatım sunsak da… o hâlâ King Kong.”

**SES VE ÖFKE:**

**KONG’U YARATMAK**

 Böylesine karmaşık bir prodüksiyonu yöneten yapımcılar için, belki de ana karakterin yaratılmasından daha zorlu ya da heyecan verici bir şey yoktu. İşleri kendileri için asla kolaylaştırmadılar. “Kong’u her zaman kendine özgü bir tür olarak düşündüm; basit bir sınıflandırmaya ya da dünyamızın yaratıklarıyla karşılaştırmaya uygun olmayan bir tür” diyor Thomas Tull.

Tull’un bakış açısı yönetmeninkiyle tamamen uyumluydu çünkü zaten yönetmenin ikonlaşmış canavarı diğer hiçbir canavara benzemiyordu. Vogt-Roberts bunu doğruluyor: “Filmimizde, Kong klasik bir film canavarına benziyor, yalnızca bir maymun değil. Bizim Kong’umuzun daha önce hiç olmadığı kadar yalnız bir tanrı olmasını istedim. Sonrasında ise onun empatiye ve acıma duygusuna sahip olduğunu, başkalarıyla duygusal düzeyde bağ kurabildiğini yavaş yavaş açığa çıkarmayı hedefledim. Bizim filmimizde tanrıvari olsa da, Kong’da bir insaniyet var; insanların karşılık vereceğine inandığım bir yüreğe sahip.”

 Kong’a beyaz perdede olabildiğince ayrıntılı biçimde ve gerçekçi şekilde hayat ve duygu vermek yaratıcı ekipler arasında yoğun bir ortak çalışma gerektirdi: Görsel efektler ve animasyon ekipleri, konsept sanatında, ses ve tasarımda uzmanlar hep birlikte Vogt-Roberts’ın karakterlere dair vizyonunu ve çemberin dışında düşünme talimatını yerine getirdiler.

Sinema tarihinin en büyük hitlerinden bazılarının görsel efektlerini gerçekleştirmiş olan GE firması Industrial Light & Magic (ILM), Kong’un bambaşka bir çapta hayat bulmasına yardımcı oldu. Ekibin başında kıdemli görsel efektler amiri Stephen Rosenbaum ve görsel efektler amiri Jeff White bulunuyordu.

ILM ekibi üç ayrı tesiste görevli yaklaşık 300 sanatçı, animatör ve teknisyenden oluşuyordu. ILM’in Kong üzerindeki çalışması bir buçuk yıldan uzun sürdü ve bunun sekiz ayı efsanevi figürü tasarlamakla geçti. Başlıca görev karizmatik ve amaçlı bir karakter yaratmak değil, onu güçlü bir anti-kahraman haline getirmekti. “Bizim adımıza en ciddi zorluk izleyicilerin Kong için bir zaaf hissetmelerini sağlamak ve ona insani bir öğe aşılayabilmekti” diye açıklıyor Rosenbaum.

Vogt-Roberts sürecin en başında ILM ekibinden 1933 klasiği “King Kong”un kültürel gizemini ve klasikleşmiş canavar hissini koruyarak filmin özünü yeniden yaşatmasını istedi. Bu, zorlu ama tüm yapımcıların iki dünyayı bir araya getirme konusunda tüm kalpleriyle kabul ettikleri bir görevdi.

Destansı ile samiminin bu kesişimi sinemada canavar türünün en organik, özgün ve heyecan yüklü, aynı zamanda beklenmedik ve duygusal sahnelerinin yapımını mümkün kılmıştı. White kendisinin en sevdiği sahnelerden bazılarının Kong’un keşif ekibinin birkaç üyesiyle bağ kurduğu ya da Kafatası Adası’nın sonsuz güzelliğine dalıp gittiği sahneler olduğunu itiraf ediyor: “Özellikle Kong’un sessiz sedasız oturup Kuzey ışıklarını seyrettiği, vurulmuş bir hayvana yardım etmek için Weaver’la etkileştiği ve bir uçurumun kıyısında Weaver ve Conrad’le irtibat kurduğu sahnelere bayıldım. Bence bunlar Kong’un bir karakter olarak gerçek anlamda hayata geçtiği anlar.”

1933 filmi, ayrıca, yeni Kong’un görünümünün belirli yönlerine ilişkin fikirlerin kıvılcımını da ateşledi. Sektörün en önde gelen yaratık tasarımcılarından biri olan Carlos Huante daha önceki çalışmadan kareleri referans alıp, ardından anatomik olarak güncellenmiş bir fizik yaratmak içi kas ve beden ayrıntılarını çizdi.

ILM bu tasarımı geliştirmeye devam etti. “Kong’u böylesine etkili kılan şeyi yeniden yakalamak için sınırları gitgide daha çok zorladılar” diyor White ve ekliyor: “Kong’un ağzının abartılı oranlarından bazılarını kullandık, kafatasını küçülttük, kaşlarını büyüttük ve daha zengin, turuncu-kahverengi bir kürk yaptık. Ardından güçlü yan ışıklar kullanarak bu özelliklerin derinliğini daha da vurguladık.”

Fakat Kong’un bu yeni versiyonunda boyut önemliydi. Hem de çok. Otuz metre boyundaki yaratık, diğer yaratıklara ve Kafatası Adası’nın yeni ziyaretçilerine tepeden bakıyor. “Bu önemli çünkü boyut Kong’a ağırlık ve muazzamlık katıyor. İnsan bu devasa yaratığın gölgesinde bir benek gibi duruyor ve böylece onun dünyasında, ait olmadığımız o dünyada bizim ne kadar önemsiz olduğumuzu görüyoruz” diye açıklıyor White.

Kong’un muazzam varlığı, Vogt-Roberts’ın karakterin performansının büyük kısmını, bir oyuncunun performansını referans almak yerine geleneksel bağımsız animasyon karesi tekniğiyle gerçekleştirme kararında kilit rol oynadı. Bunun uygulanmasından ILM animasyon amiri Scott Benza sorumluydu. Bağımsız animasyon karesi tekniği, ayrıca, yönetmenin kafasında canlandırdığı Kong performansına ulaşmak için ILM animatörleriyle yakın bir çalışma içine girebilmesini de mümkün kıldı. Bunun yanı sıra, Albay Jack Chapman’ı da canlandıran Toby Kebbell’la bir yüz görüntüleme seansı, “Dawn of the Planet of the Apes” ve “The Hobbit Trilogy” gibi filmlerde hareket coach’luğu yapmış Terry Notary ile de hareket görüntüleme seansı yapıldı.

Animasyon sona erdiğinde, ILM, Kong’un iskeletini ve kas yapısını inşa etti; ardından da, gerek derinin altındaki kas hareketlerini gerek tüylerinin deri hareketine tepkisini simüle etti. Bir kez daha, 1933 filmi bazı noktalarda ilham kaynağı oldu. Örneğin, ILM animatörleri, Kong’un gürlerken gözlerini kocaman açmasını tercih ettiler. “Kızdığında gözlerini kısacağını düşünürsünüz ama biz 1933’ün göz şeklini beğendik” diyor Benza.

ILM’in önündeki en büyük teknik zorluk doğal dünyada her gün gördüğümüz üç şeydi: Tüy, su ve ateş. Bunların her biri bilgisayar grafiklerinde yapılması en zor görseller arasındadır. “Kong: Kafatası Adası”nda bu üç öğe birbirleriyle etkileşiyordu.

Kong’un yelesi bile başlı başına çok zahmetli bir işti. ILM tam bir yılı yaratığın 19 milyon tüyünü elde çizerek, şekillendirerek ve bütünleştirerek geçirmek zorunda kaldı. “Onu öylece oluşturmak mümkün değil” diyor White ve ekliyor: “Gerçekten de bilgisayara her bir tüyün nereye gideceğini ve nasıl görüneceğini tanımlamak zorundasınız.”

Su simülasyonunun zorlukları daha da fazlaydı çünkü ILM’in büyük çaplı su kütleleri yaratması gerekiyordu. White bu konuda şunları söylüyor: “Suyun tamamı dijital olmakla birlikte gerçek fizik kurallarına göre hareket ediyor ama Kong öylesine iri ve öylesine seri ki elleri suya saatte 60-70 kilometre hıza vuruyor. Dolayısıyla, su simülasyonları o kadar yükseğe çıkıyordu ki Kong’u bile göremiyordunuz. Yüzünün görülebilir olması için doğru ‘hileleri’ bulmamız ama bir yandan da suyun fizik kanunlarına uyuyormuş gibi görünmesini sağlamamız gerekiyordu.”

 Kong’u hayata geçirmede bir diğer önemli unsur da ses tasarımıydı. Yapımın başlamasından uzun süre önce, yapımcılar gerek Kong’un tüyler ürpertici, insanın yüreğini hoplatan kükreyişini, gerek aksiyona organik ve sarsıcı bir his verecek ses evrenini yaratmak için denemeler yaptılar.

Kong’un gök gürültüsünü andıran kükreyişi kurgu-ses tasarım amiri Al Nelson’ın yönetiminde gerçekleştirildi. Nelson, Kong’un kükreyişi için önemli bir bağlam sunan Vogt-Roberts’tan övgüyle söz ediyor: “Jordan’ın fikirleri Kong’un sesinin önceki versiyonlardan daha büyük ve gürültülü olmasından çok daha zengin ve karmaşıktı. Kong’un adeta bir tanrıyı andırmasını, Kafatası Adası’nın mutlak hakimi olmasını istedi. Dolayısıyla, Jordan, Kong’u öfkeli, haykıran, kükreyen çığlık atan bir yaratık olarak değil, o sihirli dünyanın hakimi olan görkemli bir varlık olarak resmetmek istedi. Bu tür bir rehberlik bize gerçekten yardımcı oldu.”

Nelson’ın Kong’un sesini bulmak için ilk durakları Washington D.C.’deki Ulusal Hayvan Parkı ve Disney’nin Florida’daki Hayvan Krallığı’ydı. Burada *bizim* dünyamızdaki ormanlar kralı aslanların seslerini kaydetti. Nelson bunun nedenini şöyle açıklıyor: “Aslanların sesini kaydetmemin ve kullanmamın nedeni Kong’un ‘sesi tasarlanmış’ ilk canavar filmi olmasıydı. Bu, 1933 filminde Murray Spivak tarafından yapılmıştı. Tasarım Los Angeles hayvanat bahçesinde kaydedildiği düşünülen bir aslan kükremesi ve tersten kullanılan bir kaplan kükremesinden oluşuyordu. Bu ses geleneğinden ötürü aslanı başlangıç noktası olarak kullanmak istedim.” Nelson, ayrıca, goril ve maymun seslerini de aslan sesiyle birleştirerek Kong’a fazladan ses katmanları ekledi.”

Elbette, doğada Kong’un adayı titreten sesinin desibeline eş bir şey yok. Ses ekibi bunu tam olarak yansıtabilmek için Kuzey California’daki merkezleri Skywalker Sound’da özel bir playback sistemi kurdular. “Bir kolon sistemi kurduk ve Kong’un haykırışlarını ve kükreyişlerini bir 5.1-kanal sisteminde çalarak doğal bir titreşim ve eko elde ettik” diyor Nelson.

**KONG’UN İLKEL ALANINI YARATMAK**

Kong’un hüküm sürdüğü Kafatası Adası insan eli değmemiş bir sığınak. Gazap ile güzelliğin, fantastik ile gerçeğin bir karışımı. “Burada adanın dışında bulunmayan güçlendirilmiş bir ekosistem var” diyor Garcia.

Parent ise şunu ekliyor: “Sürecin başlarında, kendi iklimi ve dünya dışı nitelikleri olan potansiyel bir Kafatası Adası’nda karar kıldık. İzleyicilere daha önce görmedikleri bir şey göstermeyi hedefledik.”

Yapım tasarımcısı Stefan Dechant, Vogt-Roberts’ın, yaratmakta oldukları adaya dair net fikirler ortaya koyduğunu belirtiyor: “Burası Jordan’ın dünyası ve biz adaya sanki Jordan Kafatası Adası’nda bulunmuş da bize seyahatiyle ilgili bilgiler aktarıyormuş gibi yaklaştık.”

 “Kong: Kafatası Adası” Vietnam’da kapsamlı çekimler yapan ilk sinema filmiydi. Çekimlerin bir kısmı da Hawaii adası Oahu’da ve Avustralya’daki Gold kıyısı boyunca çeşitli mekanlarda gerçekleştirildi.

Garcia bu konuda şunu söylüyor: “Vietnam’da çekim yapmak prodüksiyon açısından büyük bir artıydı. Ülkenin başka hiçbir yerde göremeyeceğiniz inanılmaz manzaraları var. Bunları Hawaii ve Avustralya’da yakaladığımız geniş açılı görüntülerle harmanlamak heyecan vericiydi.”

“Kong: Kafatası Adası”nın hikayesi, kurgu ürünü Kafatası Adası’nın başlıca doğa parçalarını yaratmada ideal bir estetik sundu ve bulmacanın anahtarı oldu. “Oraya varır varmaz, çok özel şeylere sahip olduğunu hemen anladım” diyor Vogt-Roberts.

Yapım ekibi üç hafta boyunca Vietnam’da çeşitli mekanlarında çekimler gerçekleştirdi ki bunların bir kısmı daha önce bir sinema filminde hiç görüntülenmemişti. Yen Phu, Tu Lan ve Phon Nha; Tam Coc nehri kıyısındaki Ninh Binh, Trang An ve Van Long Marsh’da yapılan çekimler Ha Long Bay’deki nefes kesici manzaralarla son buldu.

Oyuncuları, çekim ekibini ve bir sinema filmi için gereken tüm ekipmanları Vietnam’ın en ıssız bölgelerinden birine nakletmek çok büyük planlama ve hiçbir yolun olmadığı yerlere yol yapma gibi devasa lojistik operasyonlar gerektirdi. Her mekanda çekimlerin tamamlanmasının ardından, yapım ekibi bölgenin hassas ekolojisini tam olarak eski haline getirdi. Mekan sorumlusu Ilt Jones kendini “çevrenin koruyucusu” olarak tanımlayan biri olarak her bir mekanın kendilerinin bulduğundan daha iyi durumda bırakılmasını sağladı.

Vogt-Roberts’ın Vietnam’ın görsel olarak filmin mekanlarına model oluşturması talimatını dikkate alan ILM çalışanı Jeff White orayı hazırlamak için haftalar boyunca havadan çekimler yaptı ve daha sonra bunları taradı. “En sonunda bu malzemeyi yalnızca Vietnam’daki çekimleri beslemek için değil, Hawaii’de görüntülenmiş bazı ortamların yerine geçmeleri için de kullandık ki arka planda tutarlılık olsun” diyen White, şöyle devam ediyor: “Bunlar başka filmlerden ötürü tanınmış olan bazı Hawaii mekanlarında özellikle işimize yaradı. Oyuncuların ve setin çevresindeki alanı kullanıyor ama tüm ufku Vietnam dağlarıyla değiştiriyorduk. Bu işlem filmin bütünlüğüne katkı sağlamanın yanında, Vietnam odaklı olmasını da garanti altına almış oldu.”

Vogt-Roberts ülkeye duyduğu kalıcı hayranlıkla oradan ayrıldığını vurguluyor: “Umuyorum ki izleyiciler Vietnam’a aşık olacaklar ve filmimiz oranın güzelliğine dair ilham verecek. Oradaki deneyimim hayat değiştiren türdendi. Kültüre ve Vietnam insanlarına aşık oldum; beni orasının ne inanılmaz ve ne güçlü bir ülke olduğunu dünyanın geri kalanının da görmesinden daha çok mutlu edecek bir şey yok.”

Oahu’nun harikaları da, daha aşina olmakla birlikte, egzotik mekanlar sundular. Hawaii’deki mekanlar arasında tarihi Kualoa Ranch ve Waikane Vadisi Ohulehule Orman Koruma Bölgesi bulunuyordu.

Oahu’daki Kualoa Ranch çağdaş film prodüksiyonları için bir mıknatıs gibi oldu. Bölgenin zengin ve gür bitki örtüsü sanal olarak dönüştürülerek karakterlerin Kafatası Adası boyunca izledikleri yolların dünya dışından gibi görünen arka planlarını oluşturdu. Yapım ekibi yüksek tepelerle çevrili derin bir vadinin tabanında adanın kemiklerle dolu mezarlığını inşa ettiler; burası hayaletvari ve devasa kalıntılarla dolu bir atık alanı gibiydi. Daha sonra görsel efektler ekibi tarafından ufka kadar genişletilen kemik mezarlığı ölüme ve tükenmiş soylara adanmış gibi göründü… ama aslında gayet canlı bir yerdi.

Burası Kong’un aile ağacı hakkında ilginç ve dehşet verici ipuçları barındırıyordu. Dechant bunu şöyle açıklıyor: “Önceki hikayelerde, Kong’un nereden geldiğini ya da türünü ya da ailesini hiç bilmiyorduk. Kemik mezarlığı bizim için Kong’un başına ne geldiğini ve onu neyin şekillendirdiğini bilmenin bir yolu. Atalarının ve diğer türlerin kalıntılarını görüyoruz.”

Mike Meinardus yönetimindeki özel efektler ekibi de sete çok önemli katkılarda bulundular: Mezarlığın hava deliklerinde, kendi ifadesiyle “yanardağ gibi patlamalar” yaratarak, yoğun sarımsı bir dumanın dört bir yanı kaplamasını sağladılar.

İntikam dürtüsüyle hareket eden Packard’ın Vietnam deneyimine dayanarak kurduğu tuzak için —karakterin mamut cehennemine dönüştürdü napalm döşeli bir göl—, Meinardus’ın yönetiminde, insanı yapımı bir göl yapıldı ve bunun bir kısmı daha sonra dijital olarak genişletildi. “Yaklaşık yüz kilometrelik propan hortumumuz, 230 metrelik ateş boru hattımız vardı” diyor Meinardus ve ekliyor: “Cangılın ortasındaydık, dolayısıyla her şey, hem güvenlik hem çevrenin korunması için çok dikkatle kontrol ediliyordu.”

İzleyiciler Conrad’la, cangılın dışında, Saigon’daki bir batakhane-kumarhanede tanışıyor. Fakat Dechant, Vietnam’ın bu büyük şehrini Oahu’nun Chinatown’ında yarattı. Dechant’a göre, “Saigon artık çok modern ve o dönemdeki tadı yakalayabilmemiz için Hawaii’de çekim yapıp orada 70’lerin Saigon’u illüzyonunu yaratmak daha mantıklı geldi.”

Oahu ile Vietnam çekimlerinin arasında sıkışan Avustralya çekimlerinde ülkenin ortam çeşitliliğinden sonuna kadar yararlanıldı. “Gold kıyısı muhteşem bir yer çünkü çölden, yoğun cangıla ve kayalıklı yamaçlara kadar çeşit çeşit mekan var. Ayrıca Village Roadshow Stüdyoları bize plato tesisleri ve üst düzey kamera arkası ekibi sundu” diyor Garcia.

Filmin en büyük seti uzun zaman önce Kafatası Adası kıyılarına vurmuş olan enkaz halindeki SS Wanderer gemisinin paslı dış iskeletiydi. Gemi, adanın yerli Iwi kabilesi tarafından tanrıların bir hediyesi olarak görülüp bir mabede dönüştürülmüştü.

Stüdyonun platosunda, Dechant ve görüntü yönetmeni Larry Fong katedrali andıran bu alanı ışıklandırmak için birlikte çalışarak birincil ışık kaynağı olarak mumları, ayrıca geminin gövdesinden içeri süzülen yapay güneş ışığı kullandılar.

Mabedin mistik havasına üzerine resimler kazınmış olan sütunlar da katkı sağladı. Karakterler mabedin içinde gezindikçe, başka gizemler de açığa çıkar ve daha vahşi bir canavarlar ve olasılıklar dünyasının varlığının ipuçlarını verir. ILM’den Jeff White bunu şöyle açıklıyor: “Bu sekans izleyicilere Kong hakkında bir arka hikaye vermek amacıyla tasarlandı. Hikayenin net bir şekilde aktarıldığından emin olmak için her bir grafiğin tasarımı üzerinde ciddi zaman harcadık; ve sonra her bir gravürü Iwi dilinin benzersiz görünümüne uygun şekilde aşındırdık. Gravürlerin ilk başka karalama gibi görünmesi ve sonra karakterlerin —ve izleyicilerin— bakış açısı değiştikçe anlamlarının açığa çıkması Jordan için önemliydi. Her bir çekim için, görüntünün nerede birleşeceğine dair bir kare seçtik ve ardından bilgisayar yapımı sütunların konumlarını değiştirerek grafiğin ilk başta çok bariz olmadığından emin olduk. Tasarım açısından muazzam bir meydan okumaydı ama Kafatası Adası’nın gizemine ve giriftliğine katkı sağladı.”

Yapım ekibi Avustralya’nın nefes kesici manzaralarını kucakladılar, ülkenin Gold kıyısının iç şeridinde ilerleyerek Tamborine dağı, Tallebudgera vadisi ve Paperbark ormanı gibi yerlerde çekimler yaptılar.

South Stradbroke adasının kum tepeleri filmin açılış sekansı için muhteşem bir arka plan sundu. Fakat oraya ulaşmak, Garcia’nın aktardığına göre, macera gezilerini andırıyordu. “Jumpinpin halicinde 30 dakikalık bir tekne gezisi yaptık; ardından kum tepelerinin üzerinden 40 dakikalık bir yolculukla kumsala ulaştık. Zaman zaman kendimizi ayın üzerindeymiş gibi hissettik” diyor Garcia gülerek.

Brie Larson, filmdeki tamamı yeşil perde olan az sayıdaki sekanslardan birinde — Village Roadshow Stüdyoları’nda çekilen, Weaver ve Conrad’ın Kong’la ilk yakın etkileşimi— geçmişte bir fille yaşadığı deneyimden yararlandığını belirtiyor: “Belki biraz uzak görünebilir ama o kadar büyük ve güçlü bir hayvana en yaklaştığım andı ve fil bana karşı nazik olmayı seçmişti. Bunun muhteşem bir yanı vardı bence. Kong adadaki en iri yaratık olmasına rağmen gücünü onlara zarar verecek şekilde asla kullanmıyor.”

Yine de, bu duygusal sahne oyunculara zorlu bir gün yaşattı çünkü devasa ama görünmez rol arkadaşlarıyla elle tutulur bir bağ kurmaları gerekiyordu. Hiddleston sahneye uygun bir müzik çalmaları fikrini ortaya attı —John Murphy’nin “Sunshine” film müziğinden“Adagio in D Minor”— ve böylece sahne adım adım hayata geçti. “‘Tamam, bu sihirdi’ dediğiniz pek az an vardır” diyor Vogt-Roberts ve ekliyor: “O sahne işte o anlardan biri oldu.”

**KONG’UN ON YILI**

 Yapımcılar kendi Kong efsanesi yorumları için 1973 yılına kilitlendiler. Bu, dünyanın kontrolden çıkmış gibi göründüğü bir yıldı; kısmen nihayet sona yaklaşmakta olan Vietnam Savaşı yüzünden, kısmen de bu on yılı sallayan diğer ekonomik, toplumsal ve siyasi çalkantılardan ötürü.

 Bunların yanı sıra, Vogt-Roberts’ın ifadesiyle, “estetik açıdan muhteşem, ayrıntılarında sonsuz güzellikler olan” bir dönemdi.

 Vogt-Roberts ve Fong o estetiğin yakalanmasına yardımcı olan özel tasarımlı —türünün tek örneği— anamorfik kamera lenslerini Panavision işbirliğiyle beraberce yarattılar. “Lenslerin biraz nostaljik bir havası var; bu da bize, hedeflediğimiz 70’lerin görünümünü yakalama ve ileri taşımada katkı sağladı” diyor Fong ve ekliyor: “Panavision bunların o zamana dek yaptıkları en iyi anamorfik lensler olduğunu söyledi.”

 Fong ve Vogt-Roberts, görselleri diğer filmlerden daha da ayrıştırmak için, daha en başlarda, beklenmedik renkleri canlı bir şekilde kullanarak filme bir Vietnam Savaşı sanrısı katmaya karar verdiler.

Yetmişli yıllarda Monarch gizli ajanlarının da varlığı duyulmuştu. John Goodman’ın canlandırdığı Bill Randa yönetiminde, bu gizli ajanlar Athena adlı bir uçak gemisinden işleri yürütür ve Kafatası Adası’na keşif ekibini helikopterlerle gönderirler. Huey helikopterleri de —hem gerçek hayatta hem sinemada 70’lerin ikonlaşmış ulaşım şekli— filmde kilit rol oynadılar. Huey helikopterleri pervanelerinden çıkan *fuuop, fuuop, fuuop* sesiyle ünlüydüler ve Kong’un yuvasına akın eden helikopterle şok edici karşılaşmasındaki ağır çekim anlarda bu ses daha da belirgindi. Ses tasarımcısı Pete Horner, ses efektleri kurgucuları Benjamin A. Burtt, Pascal Garneau ve William McGuigan ile ses kurgu amiri Steve Slanec, *fuuop* sesini yakalamak için Concord-California’daki Vietnam Helikopterleri Müzesi’yle birlikte çalışarak o dönemden gerçek bir Huey’in sesini kaydettiler.

“Müze bize bir Huey tahsis etti. Her türlü mikrofon ve diğer kayıt cihazlarımızla oraya gidip çalışmakta olan pervanenin altında durduk ve *fuuop, fuuop, fuuop* sesini net bir şekilde kaydettik. Heyecan vericiydi” diyen Horner, şöyle devam ediyor: “Ardından bizi Huey’lerle uçurup özel manevralar yaptılar. Bunların kayıtlarını Huey’lerin Kafatası Adası’nı çevreleyen ve koruyan korkunç fırtınada uçtukları sırada duyabilirsiniz.”

 Vogt-Roberts ve kostüm tasarımcısı Mary Vogt dönem kostümleri için 70’lerin klasik görünümünü seçerek, dönemin modasına uygun olarak kareli gömlekler ve geniş kravatlar kullandılar. “Karakterlerimiz aynı kıyafeti uzun süre giyiyorlar; bu yüzden, görünümlerinin gerçekçi olmasını istedik” diyor Vogt.

 Vogt, Hiddleston’ın canlandırdığı eski SAS komandosunun kostümü için, SAS’ta yaşam adlı bir kitapçıktan yararlandı. Kitap Britanya ordusunun elit bir Özel Kuvvetler eski üyesi tarafından kaleme alınmıştı. “Kitapçık SAS’ın görevleri konusunda pek çok ayrıntıya giriyor ve günlerce kıyafet değiştiremediklerini de aktarıyor” diyen Vogt, şöyle devam ediyor: “Dolayısıyla, Tom’a, Steve McQueen’in o dönemdeki filmlerini anımsatan, sade ve kahramansı bir görünüm verdik; düz çizgili pantolon, botlar ve dar bir gömlek giydirdik.”

 Samuel L. Jackson’ın canlandırdığı Packard ise kendisini böceklerden korumakla kalmayıp, asil bir görünüm de kazandıran ordu yapımı file bir fular takıyor. “Bu fular Packard’ı birimin diğer üyelerinden ayırıyor” diyor Vogt.

Bunun yanı sıra, aksesuar uzmanı Steven B. Melton, Packard’ın adamlarından her birinin özgün görünümlü bir kaska sahip olmasını sağladı. Bu konuda şunu söylüyor: “EBay’den 21 adet kask aldım; ayrıca, Jordan’ın hoşuna gidecek yedi taneyi bulmak için 300 farklı tasarımın üzerinden geçtik. Her bir karakterin kaskında farklı etiketler ve tasarımlar var; bunların bazılarını Vietnam Savaşı’nda helikopter pilotluğu yapmış olan kişilerden satın aldık.”

Brie Larson’ın canlandırdığı savaş foto muhabiri Mason Weaver, bağcıklı botlar, soluk gri bir gömlek ve haki pantolon giyiyor ve bu ona, Vogt’un ifadesiyle, “adeta askeri bir görünüm veriyor.”

John C. Reilly’nin canlandırdığı Marlow ise kesinlikle 70’lerin *adamı* değildi. Bu yüzden, Vogt aktör için bir İkinci Dünya Savaşı pilot başlığı düşündü. Reilly bunu çok beğendi ve tüm çekimler boyunca takmaya karar verdi. “Pilotun kıyafeti romantik ve kahramansı” diyor Vogt. Makyaj amiri Bill Corso, 30 yıl boyunca ıssız bir adada yaşamanın Marlow üzerindeki etkilerinin net bir şekilde görüldüğüne dikkat çekiyor: “Cildi köseleyi andırıyor, sakalının da Samuray kılıcıyla tıraş ediliyormuş gibi görünmesi gerekiyordu… ki zaten öyle de yapıyor.”

 Marlow’un sıradışı deniz taşıtında da 40’ların izleri görülüyor. Bu taşıt keşif ekibinin adadan kurtulmak için son çaresi oluyor. Marlow ve önce düşmanı sonra dostu olmuş merhum Gunpei Ikari’nin birlikte inşa ettiği taşıt bir tür hibrid olup, Marlow’un P-51 ve Gunpei’nin Zero’sunun kullanılabilir parçalarından inşa edilmişti. Meinardus ve ekibi geminin motorunu sıfırdan yaparken, motorun titremesini, duman çıkarmasını ve sarsılmasını da sağladılar.

Adanın yerli halkı Iwi’ler zamandan bağımsızdı. Kayda değer olan şey, kaderlerinin Kong’unki ile iç içe geçmiş olmasıydı. Garcia bunu şöyle açıklıyor: “Iwi’ler dünyanın geri kalanından izole yaşıyorlar. Barışsever, sade ama ileriler. Iwi kabilesinin Kafatası Adası’yla organik bir bağı var ve biliyorlar ki eğer türünün son örneği olan Kong oradan götürülürse, adanın hassas doğa dengesi yok olacak.”

Vogt-Roberts şunu ekliyor: “Iwi kabilesinin Kong’a tapmasını ve Kafatası Adası’nın yeni ziyaretçilerinden bir bakıma daha evrimleşmiş olmalarını istedim.”

Iwi kabile üyelerine çizilen desenler yalnızca dekoratif değildi. Karmaşık vücut ve yüz boyamalarının ilhamı sıradışı bir kaynaktan geldi. Uzun süredir video oyunları oynayan Vogt-Roberts bunu şöyle açıklıyor: “Sert köşeli ve doksan derece açılı video oyunu karakterlerinin pikseI şekilleri her zaman ilgimi çekmişti. Tarihi belli olmayan —hem çağdaş hem antik— bir şey yaratma fikri hoşuma gitti. Bu yüzden, birden fazla amaca hizmet eden bu desenleri çizdik. Çizimlerin kendi içinde bir dilleri olduğunu anlamaya başlıyorsunuz. Ayrıca, kamuflaj görevi görüyorlar. Bu sayede, kabile üyeleri kendilerini çevreleyen sayısız tehdide rağmen adada gezinip doğal ortama karışabiliyorlar.”