

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL

FACULDADE DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

**“EFEITOS VISUAIS COMO ELEMENTOS DE CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA
CINEMATOGRÁFICA EM KING KONG”**

ROBERTO TIETZMANN

PORTO ALEGRE, FEVEREIRO DE 2010.

ROBERTO TIETZMANN

**“EFEITOS VISUAIS COMO ELEMENTOS DE CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA
CINEMATOGRÁFICA EM KING KONG”**

Tese apresentada como pré-requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Comunicação, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade dos Meios de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOM-FAMECOS-PUCRS).

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase

PORTO ALEGRE, FEVEREIRO DE 2010.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

T564e Tietzmann, Roberto
“Efeitos visuais como elementos de construção da narrativa cinematográfica em King Kong” / Roberto Tietzmann. – Porto Alegre, 2010.
476 f. : il.

Tese (Doutorado) – Fac.de Comunicação Social, PUCRS.
Orientação: Prof. Dr. Carlos Gerbase

1. Cinema. 2. Crítica Cinematográfica. 3 Efeitos Visuais. I. Gerbase, Carlos II. Título.

CDD 791.43

Ficha Catalográfica elaborada por
Sabrina Vicari
CRB 10/1594

ROBERTO TIETZMANN

**“EFEITOS VISUAIS COMO ELEMENTOS DE CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA EM KING KONG”**

Tese apresentada como pré-requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Comunicação, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade dos Meios de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PPGCOM-FAMECOS-PUCRS).

Aprovada em ____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA:

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase – PUCRS

Profa. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind - PUCRS

Profa. Dra. Miriam de Souza Rossini – UFRGS

Profa. Dra. Nísia Rosário da Costa - UNISINOS

Prof. Dr. Eduardo Victorio Morettin – USP

Agradecimentos

Aos meus alunos que foram cobaias de várias ideias, conceitos e artigos ao longo de quatro anos que deram origem a esta tese.

Aos grupos de trabalho dos congressos e debates que participei durante a elaboração deste trabalho onde tive o privilégio de receber comentários que enriqueceram a reflexão sobre o tema.

À PUC pelo espaço dedicado à pesquisa e ao incentivo à titulação de seu corpo docente.

Às profas. Miriam Rossini e Cristiane Freitas que com uma pergunta durante a qualificação “o que você ainda não sabe sobre o King Kong?” abriram o caminho para o desenvolvimento do terceiro capítulo.

A minha família, sempre curiosa por novidades a respeito da redação do texto e de saber como andava o 'macaco'.

A todos os amigos e amigas que começaram a assistir King Kong de tanto me ver falar sobre o assunto.

E à Paula que tolerou amorosamente tantos *ferry-boats* à Ilha da Caveira em busca dos segredos do gorila.

O espetáculo tem, de fato, uma atração emocional própria, mas, de todas as partes, é a menos artística e a menos conectada com a arte da poesia.

Aristóteles, Poética, século V a.C.

Damas e cavalheiros, eu estou aqui esta noite para lhes contar uma história muito estranha. Uma história tão estranha que ninguém vai acreditar nela. Mas, damas e cavalheiros, ver é crer...

Carl Denham, personagem de King Kong, 1933

RESUMO

Esta tese busca recuperar o papel dos efeitos visuais como algo intrínseco à elaboração da linguagem cinematográfica. Embora a direção e a montagem se tenham consolidado como as portadoras da enunciação fílmica foi com os efeitos visuais que o cinema encontrou uma de suas primeiras especificidades subordinada posteriormente à narrativa. Estudaremos a relação entre efeitos visuais e a montagem a partir das três versões do filme *King Kong* (1933, 1976 e 2005) discutindo as alterações de parte a parte e estabelecendo uma crítica da onipotência da técnica observando relações de rupturas e continuidades presentes desde o primeiro filme.

PALAVRAS-CHAVE:

King Kong, análise fílmica, cinema, efeitos visuais, montagem cinematográfica

ABSTRACT

This thesis aims to recover the role of visual effects as intrinsic to the development of film language. Although the direction and editing have been consolidated as the main carriers of filmic enunciation, it was with the visual effects that the film found one of its first specificities. We will study the relationship between visual effects and editing from the three versions of the movie King Kong (1933, 1976 and 2005) discussing the changes on both sides and creating a critique of the omnipotence of technical aspects observing relations of ruptures and continuities present since the first film.

KEYWORDS:

King Kong, film analysis, cinema, visual effects, editing.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – King Kong nas versões de 1933, 1976 e 2005.....	18
Figura 1-1 – Cenas de Medéia ilustradas em vasos (Chondros, 2004).....	40
Figura 1-2 – Auto-retrato como um homem afogado - Hippolyte Bayard 1840 –	46
Figura 1-3 – “Os Dois Caminhos da Vida”, Oscar Rejlander, 1857.....	48
Figura 1-4 – Dupla exposição transforma Lautrec em pintor, modelo e obra ao mesmo tempo.	51
Figura 1-5 – Kongs em escala humana em 1933, 1976 e 2005.....	58
Figura 1-6 –: O gorila enquadrado em planos de 1933 e 2005.....	60
Figura 1-7 – Humanos na escala de Kong em 1976, 2005 e 1933.....	62
Figura 1-8 – Kong e a cidade nos três filmes.....	64
Figura 1-9 – Os três Kongs aproximadamente de corpo inteiro.....	65
Figura 1-10 – Un homme de têtes (Four Troublesome Heads) de Georges Méliès, 1898.....	71
Figura 1-11 – O Grande Roubo do Trem (1903) e o trem sobreposto à imagem.....	73
Figura 2-1 – Gorila levando uma mulher, 1887.....	85
Figura 3-1 – Plano nº1 – Um dos vários atracadouros do sul de Manhattan	122
Figura 3-2 – A fotogenia de Fay Wray, a atriz que interpreta Ann Darrow.....	126
Figura 3-3 – Plano nº28 – O simplificado mapa da ilha da caveira.....	130
Figura 3-4 – plano nº 38 – Ann se apresenta no convés para o teste de câmera para Denham.....	132
Figura 3-5 – plano nº42 – Um plano que sugere ao espectador o ponto de vista de Denham.....	134
Figura 3-6 – Ann grita a partir das demandas de Denham no teste.....	135
Figura 3-7 – plano nº65 – A Ilha da Caveira com Denham e Englehorn no convés do navio.....	136
Figura 3-8 – Plano nº15 : O navio onde o convés foi captado para o início se afasta.....	137
Figura 3-9 – Plano nº52 : O Venture representado através de uma maquete.....	138
Figura 3-10 – Plano nº20 : Ann na amurada com o auxílio da back projection.....	139
Figura 3-11 – O plano nº62 revela a Ilha da Caveira através de efeitos visuais.....	141
Figura 3-12 – O plano nº72 mostra o desembarque na ilha.....	142
Figura 3-13 – O cartão do início do filme King Kong (1976).....	144
Figura 3-14 – O “A” da Caslon de 1734 (Kane, 2002, p.30).....	145
Figura 3-15 – O navio petroleiro Petrox Explorer.....	146
Figura 3-16 – Jack Prescott (Jeff Bridges) suborna um guarda para ter acesso ao navio.....	148
Figura 3-17 – Fred Wilson (à esquerda) e Roy Bagley mostram a fotografia de satélite espião.....	150
Figura 3-18 – Tripulação confirma os sinais vitais de Dwan (Jessica Lange) após o resgate.....	154
Figura 3-19 – A equipe do Petrox perplexa em frente à muralha.....	158
Figura 3-20 – Plano nº8 – Ann chega ao porto de Nova Iorque e encontra o Venture.....	161
Figura 3-21 – Plano nº 32 – Englehorn (Thomas Kretschmann) no cais.....	164
Figura 3-22 – Plano nº67 – As páginas do roteiro que Driscoll entrega a Denham.....	166
Figura 3-23 – Plano nº141 – O Carl Denham de Jack Black lembra o jovem Orson Welles.....	168
Figura 3-24 – Plano nº 146 – A vista do sul de Manhattan à noite com o Venture.....	169
Figura 3-25 – Planos nº 175 e 176 – Os cartazes de Bruce Baxter.....	171
Figura 3-26 – Plano nº215 – Jimmy mostra a Hayes o Coração das Trevas.....	173
Figura 3-27 – Planos nº 296 e 297 – A redação do trecho do roteiro.....	176
Figura 3-28 – Plano nº 311 – Ann Darrow e Bruce Baxter na cena do filme de Carl Denham.....	177
Figura 3-29 – Plano nº360 – Denham roda uma cena com Ann Darrow ao entardecer.....	180
Figura 3-30 – O mapa impressionista confiado a Denham é deixado para trás.....	186
Figura 3-31 – Plano nº616 – A proximidade acidentada da ilha.....	187
Figura 3-32 – Plano nº620 – Parte da muralha que corta a Ilha da Caveira em duas partes.....	188
Figura 3-33 – Plano nº8 – Ann Darrow se aproxima no Venture atracado no porto.....	189
Figura 3-34 – Plano nº34 – Englehorn se encaminha para cumprimentar Darrow cinicamente.....	191
Figura 3-35 – Plano nº107 – Denham finge preencher um cheque atrasando a saída de Driscoll...	192
Figura 3-36 – plano nº323 . Ann retoca a maquiagem no convés.....	194
Figuras 3-37 – planos nº 518 a 523 – Hayes sai da ponte de comando.....	195
Figura 3-38 – Quadros de rochedos em filmes de Georges Méliès e em King Kong (2005).....	197
Figura 3-39 – Plano nº2 – Ann no convés, em transe provocado pelo novo amor.....	205
Figura 3-40 – Ann assume uma expressão beatífica segundos antes de sua captura.....	206
Figura 3-41 – Plano nº27 – Charlie mostra o colar nativo a Denham e Englehorn.....	208

Figura 3-42 – Planos nº 39, 49, 54, 47 – O ritual na ilha que tem Ann como oferenda.....	210
Figura 3-43 – Planos nº59 e 63 – Ann é amarrada aos totens e fica à disposição de Kong.....	211
Figura 3-44 – Planos nº 11, 13 e 15 – Na ponte de comando observam a ilha.....	214
Figura 3-45 – Planos nº68, 70, 72, 74, 76 . Ann aguarda Kong no altar.....	216
Figura 3-46 – Planos nº82, 86 e 89 . Kong é revelado saindo da floresta.....	217
Figura 3-47 – Planos nº84 e 87 – Close-up de King Kong com a cabeça grande.....	219
Figura 3-48 – Fred Wilson (Charles Grodin) cruzando o nevoeiro que não se dissipa.....	222
Figura 3-49 – Plano nº1 – Dwan convida Jack para uma noite de amor.....	223
Figura 3-50 – Planos nº 8, 34 e 16 – O ritual com Dwan (Jessica Lange).....	225
Figura 3-51 – Plano nº69 – King Kong se aproxima pelo interior da floresta.....	227
Figura 3-52 – plano nº 40 – O movimento de câmara e figurantes em frente à muralha.....	230
Figura 3-53 – plano nº 74 – Dwan está no altar em frente a Kong.....	231
Figura 3-54 – plano nº 83 – Kong tem Dwan em sua mão.....	232
Figura 3-55 – plano nº 87 – Kong parte com Dwan em sua mão.....	234
Figura 3-56 – Plano nº 22 – O colar que Driscoll encontra.....	237
Figura 3-57 – Plano nº 78 – Ann perante a sacerdotisa com nativos em transe.....	238
Figura 3-58 – Plano nº 156 – Kong toca carinhosamente o rosto de Ann.....	241
Figura 3-59 – Plano nº3 – os nativos a caminho do rapto de Ann.....	242
Figura 3-60 – plano nº20 – O Venture ainda está preso no rochedo.....	243
Figura 3-61 – plano nº105 – uma visão aérea da ilha que parte dos esquifes do Venture.....	245
Figura 3-62 – plano nº128 . Ann tenta se segurar com os pés antes de ser levada além do fosso.....	247
Figura 3-63 – planos nº137 e nº147 – Ann é depositada no platô à espera de Kong.....	248
Figura 3-64 – Plano Nº156 – Kong estende a mão e pega uma mecha do cabelo de Ann.....	249
Figura 3-65– Denham e a tripulação derrotam Kong sedando-o.....	255
Figura 3-66 – Denham afirma sua vitória e promete riqueza a todos.....	255
Figura 3-67 – Plano nº 1 – O movimento em frente ao teatro.....	256
Figura 3-68 – Ann Darrow (Fay Wray) posa para a câmara de Denham.....	262
Figura 3-69 – Plano nº 38 – Jack Driscoll e Ann Darrow: noivos no palco entre Kong e a platéia.....	266
Figura 3-70 – Plano nº 41 – King Kong se enfurece com o espoucar dos flashes sobre o palco.....	268
Figura 3-71 – Plano nº 1 – As duas imagens do primeiro plano da sequência.....	270
Figuras 3-72 – Planos nº 3 e 7 – O palco do teatro é um efeito visual de composição.....	271
Figura 3-73 – Plano nº 44 – Dwan (Jessica Lange) no altar a serviço da Petrox.....	274
Figura 3-74 – Plano nº 1 – Fogos iluminam Nova Iorque, mas não Manhattan.....	275
Figura 3-75 – Plano nº 2 – Manhattan à noite.....	276
Figura 3-76 – Plano nº 25 – Jeff Bridges se aproxima da arena.....	279
Figura 3-77 – A locação aproximada do plano (Google Maps, acesso online dia 24/12/2009).....	279
Figura 3-78 – Plano nº 50 – Kong é trazido à arena.....	282
Figura 3-79 – Plano nº 104 – Kong, libertado da jaula, gera pânico na multidão.....	283
Figura 3-80 – O plano nº6 de apresentação pública de Kong reúne dois elementos.....	286
Figura 3-81 – plano nº42 – A arena em sua uma visão geral.....	287
Figura 3-82 – Plano nº74 – Rick Baker no figurino do gorila quebrando a grade que o prendia.....	289
Figura 3-83 – Plano nº91 – O gorila caminhando em direção a saída da arena.....	290
Figura 3-84 – Plano nº103 – O gorila pisoteia pessoas da plateia em fuga da arena.....	291
Figura 3-85 – Plano nº 1 – A fachada do teatro Alhambra.....	294
Figura 3-86 – O luminoso do Paramount de Times Square em 1934 (Melnick; Fuchs, 2004, p.70).....	295
Figura 3-87 – Plano nº 6 – A fotografia diz que há algo de errado com Ann Darrow.....	296
Figura 3-88 – Plano nº 37 – O papel cômico escrito para Ann por Driscoll.....	298
Figura 3-89 – Plano nº 85 – Kong é apresentado cativo e desanimado no palco do Alhambra.....	301
Figura 3-90 – Plano nº 93 – Denham toca Kong e se assusta quando o gorila reage.....	302
Figura 3-91 – Plano nº 130 – Baxter é acompanhado por diversos bailarinos em blackface.....	303
Figura 3-92 – Plano nº 162 – O teatro de segunda linha incorpora a estética Art Deco.....	305
Figura 3-93 – Plano nº 212 – Kong está livre e alivia sua raiva no interior do teatro Alhambra.....	307
Figura 3-94 – O Auckland Civic Theatre (esq.) e o plano nº62 em King Kong (2005).....	308
Figura 3-95 – Plano nº8 – O foyer do teatro repleto de extras. Denham não é visto aqui.....	309
Figura 3-96 – Plano nº13 – Denham cumprimenta o prefeito.....	309
Figura 3-97 – Plano nº76 – O espaço da cortina vazia antecipa a chegada de Kong.....	310
Figura 3-98 – O plano nº81 – Carl Denham (Jack Black) revela Kong com um gesto.....	311
Figura 3-99 – Plano nº211 – Kong começa a destruir a plateia baixa do Alhambra.....	313
Figura 3-100 – Plano nº 227 – Kong caça Driscoll escalando o mezanino.....	314
Figura 3-101 – Ilustração promocional da RKO para o filme de 1933.....	319

Figura 3-102 – Plano nº2 – Kong à solta nas ruas provoca pânico entre os pedestres.....	321
Figuras 3-103 – Plano nº1 – Jack empurra Ann para dentro do hotel.....	321
Figura 3-104 – Plano nº11 – Mulher observa Kong da sacada e desperta a atenção do gorila.....	322
Figura 3-105 – Planos finais do filme Rua 42 (1933).....	324
Figura 3-106 – Plano nº24 – Kong segura uma mulher que tomou por engano.....	325
Figura 3-107 – Plano nº31 – Kong espia Jack e Ann pela janela enquanto eles ignoram o perigo.....	326
Figura 3-108 – A elevada da sexta avenida na estação da rua 33 sentido norte.....	328
Figura 3-109 – Plano nº74 – Kong irrompe em meio aos trilhos.....	329
Figura 3-110 – Plano nº2 – Kong ataca o hotel onde estão Ann e Driscoll.....	333
Figura 3-111 – Plano 4 – O uso da cabeça grande serve para destacar expressões de Kong.....	334
Figuras 3-112 – planos nº9 ao plano nº13 mostrando uma típica construção de montagem.....	335
Figura 3-113 – Arte conceitual da invasão do quarto (Famous Monsters, p.49).....	336
Figura 3-114 – plano nº 38. O quarto de hotel com Kong na janela.....	338
Figura 3-115 – plano nº 56. Uma pausa no alto do hotel.....	340
Figura 3-117 – plano nº61 – O ataque à elevada do metrô.....	342
Figura 3-118 – Plano nº2 – Policiais, militares e bombeiros prontos para deter Kong.....	345
Figura 3-119 – Plano nº11 – Kong ataca a elevada construída em uma maquete.....	347
Figura 3-120 – Plano nº36 – A destruição da linha elevada culmina em uma explosão.....	349
Figura 3-121 – Carta náutica da região por onde Kong transita.....	350
Figura 3-122 – Plano nº81 – O prefeito de Nova Iorque atende ao telefonema de Jack.....	352
Figura 3-123 – plano nº11 da fuga de Kong pelas ruas de Nova Iorque.....	355
Figura 3-124 – plano nº35 da fuga de Kong por Nova Iorque.....	356
Figura 3-125 – plano nº45 – Kong atravessa o rio East.....	357
Figura 3-126 – plano nº108 – Kong segura Dwan em frente ao World Trade Center.....	358
Figura 3-127 – plano nº123 – Kong começa a escalar a torre sul.....	359
Figura 3-128 – Plano nº3 – Kong e o logotipo da Universal em 1933 (no detalhe).....	361
Figura 3-129 – Plano nº51 – O Embassy (esq.) e o Alhambra (dir.) lado a lado.....	363
Figura 3-130 – Plano nº12 – Kong ignora a presença dos demais seres humanos à sua volta.....	365
Figura 3-131 – Plano nº32 – Kong toma nas mãos a segunda 'falsa Ann' que encontra.....	366
Figura 3-132 – Plano nº83 – Driscoll atrai Kong para longe de Times Square em alta velocidade.....	367
Figura 3-133 – Plano nº121 – Ann Darrow se apresenta a Kong.....	370
Figura 3-134 – Plano nº146 – O Pas de Deux de Ann e Kong no lago congelado.....	371
Figura 3-135 – Cyd Charisse e Fred Astaire em Na Roda da Fortuna (1953).....	372
Figura 3-136 – Plano nº3 – Uma visão geral de Times Square antes do gorila se libertar.....	373
Figura 3-137 – O set “físico” de Nova Iorque (Ward, 2005).....	375
Figura 3-138 – Plano nº10 – Kong está confuso com o tráfego em frente ao Alhambra.....	376
Figura 3-139 – Planos nº70, 71 e 72 – Driscoll desafia Kong e o gorila aceita.....	378
Figura 3-140 – Plano nº7 – Os aviões se preparam para decolar.....	392
Figura 3-141 – Plano nº14 – Kong chega ao cume do prédio, os biplanos se aproximam.....	394
Figura 3-142 – Parte da matéria equivocada a respeito dos efeitos visuais.....	395
Figura 3-143 – Planos nº 26, 27 e 28 – O rasante em Kong.....	397
Figura 3-144 – Plano nº76 – Kong sofre com os últimos tiros antes de cair.....	399
Figura 3-145 – Kong cai em um plano de teste não aproveitado.....	401
Figura 3-146 – King Kong no World Trade Center com o Empire State Building ao fundo.....	402
Figura 3-147 – Plano nº16 – Kong escala a torre sul do World Trade Center.....	404
Figura 3-148 – Plano nº27 – Kong e Dwan no alto da torre sul.....	406
Figura 3-149 – Plano nº49 – Kong salta da torre sul para a torre norte.....	408
Figura 3-150 – Plano nº179 – Kong está estendido no chão entre as duas torres, cercado.....	410
Figura 3-151 – plano nº3 do confronto final de King Kong.....	412
Figura 3-152 – plano nº12 do confronto final de King Kong.....	413
Figura 3-153 – plano nº20 do confronto final de King Kong.....	414
Figura 3-154 – plano nº40 do confronto final de King Kong.....	416
Figura 3-155 – plano nº67 – Uma carga explode na torre ao lado.....	417
Figura 3-156 – plano nº104 – Jack se impressiona com a agressão a Kong.....	418
Figura 3-157 – plano nº107 – A agressão dos helicópteros.....	419
Figura 3-158 – planos nº150 a 156 do confronto final de King Kong.....	420
Figura 3-159 – Plano nº1 – O Empire State Building.....	422
Figura 3-160 – Plano nº4 – Kong descansa em frente a formas decorativas modernistas.....	424
Figura 3-161 – Plano nº67 – Kong vitorioso no alto do ponto mais elevado do mundo.....	427
Figura 3-162 – Plano nº162 – Ann cai da escada que se solta do prédio.....	429

Figura 3-163– Plano nº231 – A ausência de Kong se torna análoga à ausência das torres.....	431
Figura 3-164 – Christina's World de Andrew Wyeth, 1948. fonte (Davidson, 1974, p. 107).....	432

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Raízes pré-cinematográficas dos efeitos visuais e suas consequências contemporâneas.	34
Tabela 2 – Sequências analisadas nos filmes.	116

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Presença de efeitos visuais na sequência.....	137
Gráfico 2 – Percentual de efeitos visuais na sequência.....	212
Gráfico 3 – Percentual de efeitos visuais na sequência.....	229
Gráfico 4 – Percentual de efeitos visuais na sequência.....	269
Gráfico 5 – Percentual de efeitos visuais na sequência.....	284
Gráfico 6 – Percentual de efeitos visuais na sequência.....	330
Gráfico 7 – Percentual de efeitos visuais na sequência.....	353
Gráfico 8 –Percentual de efeitos visuais na sequência.....	391
Gráfico 9 – Percentual de efeitos visuais na sequência.....	411

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO:	18
1. Conceitos técnicos e teóricos.....	28
1.1 Conceituando efeitos visuais.....	31
1.2 Quais são as origens pré-cinematográficas dos efeitos visuais?.....	33
1.2.1 Deus ex-machinas e efeitos mecânicos.....	37
1.2.2 Fotografia e algo mais do que o realismo.....	42
1.2.3 Ilusionismo.....	52
1.4 Técnicas e demandas dos efeitos visuais.....	55
1.4.1 As demandas de Kong.....	57
1.4.2 Interação com personagens em escala humana.....	58
1.4.3 Interação de Kong com personagens na escala do gorila.....	61
1.4.4 A interação do gorila com os locais da Ilha da Caveira e Nova Iorque.....	63
1.4.5 A vida de Kong quando visto de corpo inteiro.....	65
1.5 Animação, stop motion e digitalização.....	66
1.6 Composição de imagens.....	70
1.7 Efeitos visuais : perspectivas teóricas.....	75
2. Cercando Kong.....	82
2.1 Proto-King Kong no século XIX.....	83
2.2 Cooper e Schoedsack, documentaristas etnográficos.....	85
2.3 Sinopse de King Kong (1933).....	89
2.4 Sinopse de King Kong (1976).....	95
2.5 Sinopse de King Kong (2005).....	100
2.6 Os demais Kongs.....	107
3. Análises das sequências de King Kong.....	115
3.1 A Jornada à Ilha da Caveira.....	120
3.1.1 A Jornada à Ilha da Caveira (1933).....	121
3.1.1.1 Descrição contextualizada sequência	122
3.1.1.2 Análise dos efeitos visuais da sequência	136
3.1.2 A Jornada à Ilha da Caveira (1976).....	143
3.1.2.1 Descrição contextualizada da sequência	144
3.1.2.2 Análise dos efeitos visuais da sequência	156
3.1.3 A Jornada à Ilha da Caveira (2005).....	159
3.1.3.1 Descrição contextualizada da sequência	160
3.1.3.2 Análise dos efeitos visuais da sequência	188

3.1.4 Análise comparada dos efeitos visuais da jornada à Ilha da Caveira das três versões de King Kong.....	198
3.2 O primeiro encontro com King Kong.....	202
3.2.1 Análise do primeiro encontro com King Kong (1933).....	203
3.2.1.1 Descrição contextualizada da sequência	204
3.2.1.2 Análise dos efeitos visuais na sequência	212
3.2.2 Primeiro encontro com King Kong (1976).....	220
3.2.2.1 Descrição contextualizada da sequência.....	221
3.2.2.2 Análise dos efeitos visuais na sequência	228
3.2.3 O primeiro encontro com King Kong (2005).....	235
3.2.3.1 Descrição contextualizada da sequência.....	235
3.2.3.2 Análise dos efeitos visuais da sequência	242
3.2.4 Análise comparativa dos efeitos visuais nas três sequências do primeiro encontro com King Kong.....	249
3.3 Apresentação pública de Kong.....	254
3.3.1 Apresentação pública de King Kong (1933).....	254
3.3.1.1 Descrição contextualizada da sequência	256
3.3.1.2 Análise dos efeitos visuais da sequência	269
3.3.2 A apresentação pública de Kong (1976).....	273
3.3.2.1 Descrição contextualizada da sequência.....	274
3.3.2.2 Análise dos efeitos visuais da sequência	284
3.3.3 A apresentação pública de Kong (2005).....	292
3.3.3.1 Descrição contextualizada da sequência	293
3.3.3.2 Análise dos efeitos visuais da sequência.....	308
3.3.4 Análise comparativa dos efeitos visuais na apresentação pública de Kong de 2005.....	315
3.4 A fuga por Nova Iorque	319
3.4.1 A fuga por Nova Iorque (1933).....	320
3.4.1.1 Descrição contextualizada da sequência	320
3.4.1.2 Análise dos efeitos visuais na sequência	330
3.4.2 A fuga por Nova Iorque (1976).....	344
3.4.2.1 Descrição contextualizada da sequência	344
3.4.2.2 Análise dos efeitos visuais da sequência	353
3.4.3 A fuga por Nova Iorque (2005).....	360
3.4.3.1 Descrição contextualizada da sequência	360
3.4.3.2 Análise dos efeitos visuais na sequência da fuga por Nova Iorque em 2005.....	373
3.4.4 Análise comparada dos efeitos visuais nas sequências.....	380
3.5 A batalha final.....	383
3.5.1 A batalha final (1933).....	384
3.5.1.1 Descrição contextualizada da sequência	385

3.5.1.2 Análises dos efeitos visuais da sequência.....	391
3.5.2 A batalha final (1976).....	402
3.5.2.1 Descrição contextualizada da sequência	404
3.5.2.2 Análise dos efeitos visuais da sequência	410
3.5.3 A batalha final (2005).....	421
3.5.3.1 Descrição contextualizada da cena.....	422
3.5.3.2 Análise dos efeitos visuais da sequência.....	433
3.5.4 Análise comparativa dos efeitos visuais na sequência da batalha final.....	437
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	440
REFERÊNCIAS UTILIZADAS.....	455

INTRODUÇÃO:

Um gorila gigante está à solta nas ruas de Nova Iorque. Ele destrói o transporte público, ameaça pedestres e persegue donzelas. Ele arrebenta fachadas, assusta vigários e paralisa a *Broadway*. Ele subiu ao topo do prédio mais alto do mundo levando uma garota em sua mão. Ele foi uma marionete, um homem vestindo um figurino e uma mescla animada de dados digitais além de braços, cabeças e um corpo construídos em grande escala. Tudo o que atacou teve apenas a espessura da tela e foi feito sob o olhar desejante do público que chorou e chora a sua morte quando revê infinitas vezes o espetáculo da sua tragédia. Este é King Kong e as três versões do cinema em 1933, 1976 e 2005 (fig. 1) pontuam a história do meio através das transformações dos efeitos visuais e são o objeto de estudo desta pesquisa.



Figura 1 – King Kong nas versões de 1933, 1976 e 2005.

King Kong é um personagem de cinema. Ele existe em um meio que discute desde os primeiros dias sua ambígua natureza de ser capaz de capturar a aparência e o movimento de maneira realista mas também de reconstruí-la sinteticamente nos menores detalhes e até mesmo abandoná-la por completo se esta for a proposta para cativar suas plateias. Neste meio o gorila gigante é a personificação do artifício uma vez que sua imagem só existe perante os espectadores através de técnicas variadas de efeitos visuais.

Efeitos visuais se apresentam quando a imagem cinematográfica precisa representar algo que é intrinsecamente inviável de ser *filmado*. Quando há o desejo de mostrar o que não acontece de uma só vez, de lidar com a passagem do tempo de

maneira acelerada ou lenta, de mostrar o que não tem existência material ou que tem uma escala diferente da sugerida na imagem, o cinema precisa de um truque. Os efeitos visuais estendem a imagem cinematográfica para além de suas limitações de tempo e de espaço e abrem a possibilidade de um enriquecimento de seus conteúdos.

Segundo Katz (1998) efeitos visuais são “artificialmente executados e usados para criar impressões ilusórias em um filme” (p.1290) enquanto Aumont e Marie (2006) complementam que eles podem ser criados durante a rodagem ou na etapa de pós-produção do filme (p.95), dependendo das técnicas usadas e objetivos buscados. O termo efeitos visuais é equivalente a *trucagem*, uma expressão que remonta às primeiras décadas do cinema e é definido como “toda manipulação durante a produção do filme que acaba mostrando algo na tela que não existiu na realidade” (Aumont e Marie, 2006, p.293). Os autores estendem a *trucagem* ao uso de dublês em cenas de perigo para o elenco, bem como transições entre imagens e escurecimento da tela. Aproximando os termos, afirmam que “essas *trucagens* elaboradas, que exigem material complexo, são às vezes denominadas efeitos especiais” (p.293). A mudança de *especiais* para *visuais*, um termo mais abrangente, ocorreu a partir do afastamento da captação fotoquímica e da difusão de meios eletrônicos de produção audiovisual na década de 1960 e 1970 e sua posterior digitalização a partir dos anos 1980 e 1990.

Ao longo dos primeiros cem anos do cinema afirmaram-se direção e montagem como as líderes do processo de criação. A primeira foi identificada como o foco da autoria cinematográfica e a segunda como a principal força responsável por dar forma e fluência às obras. Embora tais generalizações tragam em si imprecisões (não considerando a elaboração do roteiro ou um perfil criativo da produção¹, por exemplo), este pensamento reduz o papel dos efeitos visuais a uma mera questão técnica e tecnológica ou os define como a marca de filmes de apelo exclusivo ao espetáculo, incompetência artística e frágil narrativa.

Entendemos que este conceito é limitante por ignorar a rica tradição que os efeitos visuais traçaram nos anos iniciais do cinema. Nas duas primeiras décadas efeitos foram reconhecidos como uma especificidade do cinema lado a lado com suas capacidades de registro da realidade imediata e tempos antes da montagem organizar as convenções de

1 Selonk (2007) discute a formação de um imaginário criativo entre produtores contemporâneos brasileiros.

como representar a ação e da direção abandonar a pantomima na encenação. Este valor original atribuído aos efeitos se perdeu e eles passaram de pioneiros a coadjuvantes no cinema. Em seu lugar se afirmaram as convenções narrativas de continuidade na montagem e da reconstrução de um realismo que busca ser transparente sem despertar questionamentos ou deixar pistas a respeito de sua construção.

As convenções de continuidade e transparência continuaram a utilizar efeitos visuais para dar conta de representar os mundos de ficção das narrativas enquanto sustentavam o discurso de realismo da imagem cinematográfica. Os efeitos passaram a ser *invisíveis* para a maioria dos espectadores ao estenderem cenários, mostrarem cidades arcaicas e afastarem-se das ações em torno dos protagonistas. Isto até a estreia do primeiro *King Kong* em 1933.

Com *King Kong* os efeitos visuais se tornaram inescapáveis ao representar o personagem-título em torno de quem se organiza a narrativa: um gorila gigante trazido de uma ilha remota à força a fim de ser usado como o chamariz de um espetáculo em Nova Iorque. O filme, uma eficiente aventura que dialoga com diversos gêneros, facilmente faz o espectador esquecer que a própria cidade é um efeito especial reunindo projeções, pinturas e maquetes em uma amálgama que exhibe a natureza de *convenção* do discurso cinematográfico.

A ubiquidade dos efeitos visuais em *Kong* sublinha que um estudo a respeito deles não pode se limitar a observar as técnicas de animação (que dão movimento ao gorila) mas precisa buscar o oposto *noir* da câmera, responsável por reunir todos os subsídios produzidos em diversas situações em uma única imagem a ser desfrutada pelo espectador. Obras especializadas na catalogação e cronologia histórica das tecnologias de efeitos visuais como Rickitt (2000), Vaz & Barron (2002) e Urrero (1985) enumeram diversas categorias técnicas de efeitos – como maquetes, maquiagem, explosões e fogo controlados, animações, pinturas em vidro, animatrônicos, efeitos ópticos, modelagem tridimensional, captura de movimentos, etc. – que podem ser usados em separado ou combinados entre si.

A riqueza histórica da imagem com efeitos visuais reside na *soma e no diálogo* destas técnicas com os demais elementos do filme, algo presente desde seus primeiros dias. Assim, nesta tese nos dedicaremos ao estudo dos efeitos visuais denominados

coletivamente de *composição de imagens*, o oposto *noir* da câmera e somatório de todos os processos anteriores.

Composição de imagens é um termo que tem suas raízes em um falso cognato do inglês. No original, separa-se *picture composition* de *picture compositing*². O primeiro designa a atividade durante a filmagem pela qual o diretor, o diretor de fotografia e o operador de câmera e seus assistentes elaboram a diagramação dos elementos dentro do espaço pró-filmico do enquadramento de cada plano a partir de uma decupagem previamente elaborada. É, portanto, quando a imagem que será captada é *montada perante a câmera* durante o momento da rodagem.

O segundo termo significa a atividade – atualmente centrada na pós-produção – na qual um supervisor de efeitos visuais, acompanhado de operadores técnicos especializados e do diretor do filme, irão produzir e reunir elementos visuais das origens mais variadas em diversas camadas de imagem, diagramando-os em um único plano cujo ideal é ser funcional na narrativa em que está inserido com ou sem emendas aparentes.

Há inúmeras técnicas de composição de imagens. Planos compostos com técnicas de dupla exposição e outros processos mais sofisticados estão presentes desde a primeira década do cinema, sendo designados tradicionalmente pelas tecnologias que usavam ou por um indicativo de conterem um ‘truque’ como em: *glass shot*, *trick shot*, *plan de truc*, *process shot*, *optical shot*, *Williams shot*, *matte shot*, *travelling matte shot*, *sodium vapor shot*, *Dunning shot*, *Schüfftan shot*, *bluescreen*, *greenscreen*, *chroma key*, *rotoscoping*, *split screen*, etc. Entre todos o ponto em comum é a possibilidade de reunir várias imagens em uma só, criando um híbrido que transcende os limites do que a câmera pode captar.

Embora a composição de imagens opere ao longo da duração de seus planos como qualquer outro segmento do filme seu principal diferencial é que estabelece uma montagem *interior ao plano* também, outro espaço onde é possível exercer o controle e a expressão criativos mantendo aberto o diálogo com as demais práticas enunciadoras do filme e, em alguns momentos, as substituindo.

2 Para clarear as confusões possíveis entre os dois termos ainda instáveis em português os traduziremos como composição de quadro (*picture composition*) e composição de imagem (*picture compositing*), adotando esta denominação a partir de agora.

Apesar de percebermos a presença deste diálogo entre as forças internas ao filme, a dinâmica da conversa permanecia oculta. Efeitos visuais continuam a se mostrar claramente em explosões e ação, mas seria esta a única maneira em que eles operam? O que restou do legado de seu pioneirismo na consolidação da linguagem cinematográfica? Como a composição de imagens pode permanecer tão presente e ser tão invisível ao mesmo tempo?

Buscando investigar a natureza deste o diálogo permanente e quais são as áreas onde os efeitos de composição de imagem compartilham com a montagem a enunciação das cenas, partimos em busca de filmes que permitissem uma comparação através de uma perspectiva histórica do desenvolvimento do cinema.

Os critérios utilizados para a seleção foram: encontrar filmes que tivessem uma existência constante, recebendo releituras e refilmagens de tempos em tempos; estes filmes deveriam trazer efeitos visuais em destaque e manter uma consistência narrativa ao longo das décadas. Estes parâmetros focaram o objeto de estudo nas três principais versões de *King Kong* (Cooper e Schoedsack, 1933; Guillermin, 1976; Jackson, 2005). A narrativa trágica do gorila gigante que perece em Nova Iorque em cativado por uma mulher se inscreveu como um mito duradouro do cinema. Suas três versões mantém os pontos-chave da história e fazem amplo uso de efeitos visuais de composição para dar conta de representar o gorila e inseri-lo nas locações.

King Kong se encaixa na análise também porque suas três versões estão situadas em momentos importantes do cinema e das tecnologias de efeitos visuais. A primeira, de 1933, destaca-se pela animação do gorila (realizada com bonecos) e incorpora diversos truques aparentados com Méliès e os efeitos dos primeiros tempos do cinema. A versão de 1976 utiliza efeitos fotoquímicos complementares à montagem e foi um dos últimos *blockbusters* antes da introdução de tecnologias digitais no apoio à realização. A mais recente está firmemente situada dentro da tendência à digitalização total da realização cinematográfica e tira proveito das potencialidades que ela oferece.

Este estudo não se aprofundará, no entanto, em uma descrição minuciosa das tecnologias usadas em cada período nem em buscar exclusivamente o elogio das técnicas. A observação apenas da progressão da tecnologia no cinema não oferece questões, mas datas e números que podem ser encontrados e catalogados com razoável

facilidade. A linguagem cinematográfica busca envolver o espectador e é maior do que a cronologia dos equipamentos utilizados e permite que os filmes encontrem suas plateias através das décadas, como acontece com *King Kong*.

Esta tese será elaborada em três capítulos: o primeiro trata das definições dos efeitos visuais pontuado por leituras teóricas a respeito e faz uma recuperação histórica da relação das raízes dos efeitos visuais no cinema; o segundo contextualiza os *King Kong* oficiais e algumas versões paralelas; o terceiro analisa comparativamente sequências das três versões do filme investigando as relações entre efeitos de composição de imagem e a narrativa. O desenvolvimento dos capítulos será detalhado a seguir.

O primeiro capítulo define os efeitos visuais, cercando o tema da composição de imagens como o campo específico a ser estudado. Esta aproximação envolveu a comparação de definições da área a partir de diversos autores. Propomos uma análise dos efeitos visuais separando-os em técnicas e demandas onde as primeiras estão vinculadas às circunstâncias tecnológicas de cada período e as últimas permanecem constantes refletindo os pontos-chave das versões de King Kong.

O objetivo do primeiro capítulo consiste em reencontrar os efeitos visuais como algo dotado de uma especificidade dentro do campo cinematográfico de uma maneira que transcenda a mera catalogação tecnológica. Isto passou pela elaboração de uma arqueologia dos efeitos, uma delimitação específica dos efeitos de composição de imagem e também por uma crítica à idéia de realismo, buscando pontos de contato entre teorias do cinema e efeitos visuais.

A arqueologia dos efeitos visuais buscou os motivos para o cinema dos primeiros tempos ter os adotado como uma de suas especificidades, lado a lado com a ideia das imagens como janelas para o mundo e décadas antes de ter desenvolvido a montagem cinematográfica como a grande força enunciadora. A pesquisa apontou que o motivo deste rápido avanço dos efeitos visuais nos momentos pioneiros do cinema foi a apropriação veloz de práticas, técnicas e tecnologias que já estavam consolidadas em outras artes e espetáculos. Situamos estas referências na fotografia composta a partir de múltiplas fontes, nas maquinarias de palco baseadas no teatro grego, no ilusionismo e na animação. Todas as quatro já eram correntes antes da última década do século XIX e

foram incorporadas como raízes dos efeitos visuais, deixando um legado que se estende pelos três filmes de King Kong.

As primeiras menções a proto-efeitos visuais estão relacionados com a *opsis* da Poética de Aristóteles. Embora *opsis* normalmente seja traduzida como espetáculo e designe todo o movimento da realização da peça uma vez que o texto deixou as mãos do poeta, os comentários de Aristóteles a respeito não envolvem apenas a encenação. Incluem também recursos que estão sugeridos no texto, como *deus ex-machinas*, e que podem ou não colaborar para um desfrute da obra. O drama é feito de seis partes, afirma Aristóteles. A *opsis* é apenas a última e não pode se sustentar sem as demais.

Ao situar as etapas da dramaturgia desta maneira, Aristóteles determinou os primeiros passos para as leituras de efeitos visuais e demais recursos de direção. Eles precisam estar vinculados à trama e colaborando com ela sob pena de se tornarem apenas exercícios técnicos, seja de elocução, canto, dança ou gorilas gigantes. O valor atribuído à dramaturgia consequente na cultura ocidental lança a semente para as críticas de que os efeitos visuais ainda não conseguiram se desvencilhar.

O cruzamento entre teorias do cinema e efeitos visuais destacou textos de Béla Balázs, André Bazin e Siegfried Kracauer como uma maneira de entender a contradição implícita no movimento constante por efeitos que se pareçam cada vez mais com algo plausível materialmente embora envolvam progressivamente mais técnicas em sua realização.

Balázs é o primeiro a escrever sobre efeitos visuais, dedicando um capítulo a eles. Ele os identifica como algo específico ao cinema, mas reconhece que eles permitem criar imagens que estejam livres da materialidade e da ideia trazida pelo pensamento realista que há uma correspondência entre a tela e o mundo exterior a ela. Isto assusta Balázs que reconhece um lugar para os incipientes efeitos visuais principalmente junto de comédias curtas e desenhos animados.

Bazin traz comentários centrais para esta tese. Em primeiro lugar, questiona as divisões entre as linhas seguidas por Lumière (privilegiando o documentário) e Méliès (valorizando a ficção) afirmando que o poder do cinema de envolver seus espectadores passa mais além destas separações. Elas não são antagônicas mas complementares,

afirma Bazin. Além do mais, os efeitos especiais lutam para se aproximar da riqueza e transparência que apenas a imagem fotográfica poderia captar. A muito referida e questionada *ontologia da imagem fotográfica* de Bazin merece uma releitura, algo de que tratamos nesta tese. Pouco de fotoquímico – o que seria a raiz do fotográfico – restou na ontologia da imagem cinematográfica contemporânea, mas mesmo as cenas sintetizadas até o último fio do pelo de King Kong devem tributo à idéia de que estamos vendo aquelas imagens através de uma câmera.

Kracauer se alinha a Bazin em seu elogio da imagem que não tem restrições à riqueza possível de ser captada junto da realidade. Entre os três ele é o único que cita diretamente King Kong, ponderando qualidades e limitações do estado dos personagens de obras de fantasia.

O segundo capítulo buscou cercar os filmes de King Kong estabelecendo um relato das circunstâncias de seu surgimento, investigando sobre filmes que o imitam ou plagiam e trazendo sinopses dos três filmes a serem analisados nesta tese. As circunstâncias de cada Kong são específicas. O primeiro (1933) nasceu da fascinação de Merian Cooper por Gorilas e de suas experiências como documentarista e aventureiro pelos recantos do mundo. O segundo (1976) surge nos primeiros momentos da definição do mercado norte-americano em torno dos blockbusters como grandes chamarizes de público, apressado à produção para tentar cativar as bilheterias de *Tubarão* (1975). O terceiro (2005) é um filme que traz, como o primeiro, as marcas de um autor em meio à indústria. Peter Jackson, diretor do terceiro filme, tentou realizá-lo em 1996 mas o projeto foi abortado e somente retomado após o sucesso da trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001-2004).

Há também uma rica tradição de filmes derivados oficialmente ou extra-oficialmente de Kong. Nos restringimos aqui às versões licenciadas de *O Filho de Kong* (1933), *King Kong Versus Godzilla* (1964), *King Kong Escapes* (1967) e *King Kong Vive!* (1986), excepcionalmente acrescentando a versão brasileira *Costinha e o King Mong* (1977) ao conjunto.

O terceiro capítulo é dedicado à análise comparativa de cinco sequências das três versões de *King Kong* (1933, 1976 e 2005) em busca da resposta para as perguntas lançadas previamente a respeito de *como dialogam os efeitos visuais com a narrativa do filme?* As sequências foram escolhidas por sua consistência narrativa nas três edições do

filme. Apesar das variações de detalhes específicos às refilmagens elas perfazem uma amostra coerente que pontua historicamente o desenvolvimento da área. As sequências são:

1. A jornada até a Ilha da Caveira, quando acontece o deslocamento de navio desde a 'civilização' até o local identificado como o 'exótico' em busca de um tesouro. No primeiro e no terceiro filmes o tesouro é Kong. No segundo é petróleo e Kong é um benefício colateral.
2. A oferta ritual da atriz loura a Kong na aldeia dos nativos, marcada pela proximidade com a muralha da Ilha da Caveira. Nesta cena acontece a primeira visão do gorila gigante e o rapto da mulher.
3. A apresentação pública de Kong em Nova Iorque, onde acontece a grande inversão de destinos dos personagens e a libertação do gorila nas ruas da cidade.
4. Kong à solta nas ruas, mostrando o que acontece entre a saída do teatro e a escalada ao prédio final.
5. A batalha final, que termina com a morte de Kong no alto do prédio.

A definição de uma metodologia para a análise entre os efeitos visuais com ênfase na composição e sua ligação com a montagem apresentou alguns desafios que procuramos cercar com a elaboração de um método específico para esta tese, elaborado a partir de textos de Jullier e Marie (2007) e Aumont e Marie (1990). Ele é descrito em detalhes no início do capítulo dedicado à análise.

Em primeiro lugar, partimos do pressuposto que não interessava em absoluto fazer da tese uma descrição meticulosa das técnicas aplicadas em cada uma das cenas. Não discutiremos se em uma das cenas de 1933 ou de 1976 o realizador acertou ao usar o processo de composição *Williams* ou deveria ter preferido o *Schüfftan* ao invés de optar por um *split screen*. Nem tampouco quantos computadores operaram em paralelo na *Weta Digital* para calcular a animação dos pelos e expressões do gorila mais recente. Tratamos estes processos tecnológicos sob o guarda-chuva do termo *composição de imagem* e buscamos observar como eles participam da narrativa do filme e dialogam com a montagem.

O primeiro passo para a análise das sequências foi a *descrição contextualizada*. Nelas é feito o relato da narrativa do segmento analisado do filme mas, em paralelo, são investigadas suas referências e ligações com um contexto mais amplo de cultura e história. Partindo de elementos colocados em destaque a partir das ações e da decupagem das cenas, os questionamos a respeito da motivação, similaridades e origens das imagens representadas nos planos. Esta pesquisa que transitou em aberto pelas sequências revelou vínculos e explicações que enriqueceram as descrições, fornecendo pistas a respeito das decisões tomadas com relação aos efeitos visuais.

Mapeada a leitura da narrativa e enriquecida pela interpretação de seus vínculos formadores, o próximo passo era a análise dos efeitos visuais. Isto foi abordado primeiro pela contagem de todos os planos de cada sequência e o mapeamento das categorias de efeitos visuais presentes em cada uma delas. Compilados tais dados, os resultados foram informações quantitativas que delineavam um perfil da sequência relatando a porcentagem de planos com efeitos visuais, a contagem por categoria e o somatório apontando quais planos se destacam na planilha de análise pela maior concentração de efeitos. Os planos com maior incidência de efeitos foram então observados com maior atenção e buscados neles e em seu entorno as relações entre efeitos visuais e montagem cinematográfica.

O relato destas observações constitui a segunda parte da análise, agregando a cada sequência passada alguns fragmentos constantes e repetitivos no modo como efeitos e montagem dialogam em uma relação complexa. Estes fragmentos coletados foram então reunidos e organizados em análises comparativas que conduzem às considerações finais.

Soa o apito e o vapor *S.S. Venture* está de partida para a Ilha da Caveira. Vamos embarcar?

1. Conceitos técnicos e teóricos

A narrativa resumida de *King Kong* gira em torno de um gorila gigante que é trazido de uma ilha exótica para Nova Iorque com o objetivo de ser apresentado como um espetáculo. Revoltado e atraído por uma mulher, escala o prédio mais alto da cidade e é tomado como uma ameaça à saúde e bem-estar dos cidadãos, sendo prontamente abatido. Esta linha-mestra da história é comum aos filmes de 1933 (Merian Cooper e Ernest Schoedsack), 1976 (John Guillermin) e 2005 (Peter Jackson).

Segundo Rony (1996,p.18) as características polissêmicas de *King Kong* têm assegurado a sua popularidade contínua e também levado a uma multiplicidade de interpretações da linha mestra de seus filmes como metáforas para o racismo e o machismo, fantasias sobre o evolucionismo darwinista, um conto de fadas do imperialismo capitalista, uma narrativa de advertência, uma alegoria para a sexualidade reprimida, uma crônica de globalização e Hollywood, entre outras tantas. Os debates a respeito dos significados do filme são numerosos e se concentram principalmente sobre versão de 1933, praticamente ignorando a de 1976 e pouco ainda refletindo a de 2005. Atribuímos isto à antiguidade do primeiro filme, bem como sua responsabilidade de ter traçado as linhas gerais do conflito e personagens reprisado nos demais.

As três versões foram realizadas em momentos distintos da história da tecnologia e do cinema. No primeiro, Cooper e Schoedsack operavam em uma indústria³ que apenas há pouco padronizara o som sincronizado à imagem. No segundo estão presentes na tela os últimos dias dos efeitos visuais exclusivamente fotoquímicos no cinema além de atualizações da trama que enfraqueceram os conflitos originais. No último temos um filme feito por um fã, o diretor Peter Jackson, que obsessivamente relê o *King Kong* original de 1933 e o expande com pertinência. Situado em um momento onde os efeitos visuais possibilitaram a síntese quase completa da imagem, o terceiro Kong busca ser a visão

³ A ampliação das tecnologias vinculadas à realização andou lado a lado com a consolidação dos modelos de negócios da indústria cinematográfica americana. Cf. Bakker (2008).

total da narrativa original libertado por completo das restrições técnicas que os anteriores encontraram.

Ao situarmos estes três períodos históricos em relação a seus efeitos visuais é necessário esclarecer os conceitos utilizados e relativizar algumas ideias implícitas em suas técnicas e conceitos operativos. A partir da observação e análise dos três *King Kong* ficam evidentes relações de continuidade e rupturas.

Há uma continuidade e uma constância na maneira de contar as histórias. Os três Kong são pautados por uma progressão linear de tempo onde as histórias progridem de maneira irreversível. Exceto por um momento de flashback no Kong de 1976, o tempo nos demais segue em frente valendo-se das convenções habituais a outros filmes. Isto permite que os três filmes sejam observados e analisados de maneira comum entre eles e continuem a encontrar novas plateias.

Existem rupturas tecnológicas internas ao processo de realização. O maquinário de produção dos filmes do gorila mudou inteiramente entre um Kong e o seguinte. A experiência do espectador, no entanto, somente percebe os reflexos desta mudança desenhadas nas imagens presentes na tela. A substituição de tecnologia nos bastidores da realização busca sempre ampliar seus resultados na tela sem perseguir uma ruptura integral com a maneira com que os filmes dialogam com seus espectadores. Atribuímos isto a um desejo de estar em contato com o público através dos filmes por parte dos realizadores e também a uma necessidade de consistência por parte da indústria que favorece a manutenção de convenções e usos preferenciais das tecnologias. Bordwell, Staiger e Thompson (1988) apontam que a apropriação de tecnologia pelo cinema norte-americano tende a não conduzir a uma emancipação dos criadores, mas sim a potencializar fórmulas já conhecidas com pequenas variações, uma vez que o controle sobre a imagem também se aprimora.

Há uma continuidade, no entanto, nas expectativas e necessidades dos realizadores quando utilizam tecnologias de efeitos visuais. Em *King Kong* esta demanda está sempre vinculada preferencialmente à produção de imagens do gorila – como criá-las? – mas também à elaboração da cidade que sofrerá os efeitos de sua libertação e da mediação de escala entre Kong e os humanos com quem tem contato. Os três filmes pedem o mesmo e encontram suas respostas através de caminhos distintos.

As demandas da narrativa de *King Kong* sugerem que ele será aceito como um ser naturalizado em meio a Nova Iorque – um primata que poderia estar lá – ainda que capaz de assustar e aterrorizar seus contrapartes humanos. O gorila está em sintonia com o que afirma Aumont (2002, p.21) “reagimos diante da imagem fílmica como diante da representação muito realista de um espaço imaginário que aparentemente estamos vendo”. Assim Kong se afastou desde os primeiros tratamentos do roteiro (Goldner e Turner, 1975) das narrativas cinematográficas definidas como parte de um para-gênero ‘maravilhoso’ (Pinel, 2000, p.140-141) onde uma explicação detalhada de causa e consequência seria desnecessária face ao surreal, ao poético e ao onírico⁴ em direção a um registro mais realista.

Embora a taxonomia de gêneros de forma absoluta seja algo problemático dada a ampla variedade de interpretações e a possibilidade de mesclar ou intercalar gêneros em uma mesma obra (Moine, 2008) é seguro afirmarmos que Kong combina elementos dos gêneros de aventura e fantástico com toques de terror e romance conforme o que identifica Pinel (2000). Da aventura há a jornada e os perigos que dela advém; do fantástico temos o gorila gigante e o medo que ele provoca nas pessoas; o terror é enfatizado principalmente no primeiro filme onde o contato com o protagonista causa pavor; por fim, o romance serve como motor da narrativa ao ser interdito entre a mulher e seu par humano pelo gorila e mobilizar a todos os demais em prol de seu resgate.

Kong demanda efeitos visuais para viabilizar sua narrativa, portanto não é possível descrever o filme ou suas imagens com o termo realismo ou realista sem relativizá-lo. Embora numerosas matérias na imprensa comentem o ‘realismo’ das imagens do terceiro filme e mesmo documentos da equipe de realização (White,2006) utilizem este adjetivo para definir suas imagens esta é uma apropriação do termo que é incompleta⁵. O que os três filmes estão em busca ao longo das décadas é um *realismo de superfície*, um *realismo situado na aparência das imagens que independe de uma comprovação externa à tela*.

4 Pinel (2000, 140) define o 'maravilhoso' como: “O maravilhoso permite este sonho coletivo. Não é um gênero em si mas um campo artístico onde a ficção cresce livremente sem referência à realidade, sem qualquer respeito pela credibilidade, ele enfatiza a poesia, a imaginação, o irracional, o sonho e o inexplicável.”

5 O adjetivo *realista* é usado de modo geral para definir os novos efeitos visuais sendo incorporado também a filmes de outros diretores como Steven Spielberg (Dromm, 2008) com o mesmo sentido.

A essência do realismo reside na crença depositada que o objeto representado existe de forma bastante semelhante para além da representação. John Fiske afirma que isto envolve o “uso de dispositivos de representação (signos, convenções, estratégias narrativas, etc.)” e que a comparação a respeito do que é realista depende do objeto, que é “o árbitro da verdade na representação” (Fiske, 1983, p.192). Tal conceito, embora facilmente compreensível, explicita a fragilidade do adjetivo realista no cinema. Essencialmente para um personagem ser aceito como um gorila gigante ele precisa apenas parecer-se com um, agir como um e ver o resto do filme reagir de acordo, dadas as circunstâncias de cada momento histórico.

Propomos nesta tese que a ancoragem deste realismo de superfície se dá não apenas em tentar mimetizá-lo nos mínimos detalhes mas também em criar as imagens que incorporam os efeitos visuais a partir de um lastro de informações cada vez mais numeroso que está em lugar do contrato oferecido pelo conceito anterior de realismo. Este lastro informa a imagem e aponta limites ao potencial do que é produzido pelos efeitos contemporâneos, facilitando o diálogo com as plateias.

As rupturas de tecnologia mediadas em relação com esta continuidade de demandas e ambição direcionadas pelos realizadores são o tema deste capítulo. Abordaremos este problema recuperando menções a efeitos visuais em teorias do cinema e conceitos técnicos relacionados à área.

1.1 Conceituando efeitos visuais

Efeitos visuais podem ser definidos pelas técnicas que utilizam e pelas demandas a que atendem. Em comum todos os conceitos pesquisados em Katz (1998), Aumont&Marie (2006), Rickitt (2000), Urrero (2000), Mitchell (2004), Fielding (1985), Wilkie (1996), Netzley (2000), Goulekas (2001), Sawicki (2007) e Pinteau (2004) é constante uma ideia de substituição que envolve a troca da captação de imagens de uma maneira mais direta por sua reconstrução artificial através da aplicação de uma ou mais técnicas específicas.

A bibliografia que lida com aspectos de realização dos efeitos visuais oferece justificativas coerentes para sua utilização. Para Fielding (1985, p.1) efeitos devem ser usados quando as cenas definidas no roteiro são “muito caras, muito difíceis, muito

demoradas, muito perigosas ou simplesmente impossíveis de alcançar com técnicas fotográficas convencionais”. Mitchell (2004 p.8) oferece três justificativas, alinhadas com Fielding: criar coisas que não existem (e não poderiam existir), preservar elenco e equipe de situações de risco e consertar ou ajustar imagens que não tenham sido captadas de maneira integralmente satisfatória. Wilkie (1996), comentando efeitos que busquem reproduzir situações reais, afirma que “na vida real estas coisas acontecem acidentalmente; na TV e no cinema, têm de acontecer no momento marcado e no lugar certo” (, p.10).

Denominações como trucagem, efeitos especiais e efeitos visuais podem ser consideradas como equivalentes nesta intenção de substituição da filmagem pela adoção de outros processos de realização da imagem cinematográfica. Adotamos neste trabalho a denominação de efeitos visuais por estar em sintonia com a designação corrente da AMPAS (*Academy of Motion Pictures Arts and Sciences* de Los Angeles que outorga o Oscar da categoria) significando um termo abrangente a todos estes processos.

Desta maneira a riqueza de uma imagem cinematográfica que conta com efeitos visuais não pode ser apreendida ou refutada através da aplicação de uma simples dicotomia entre o que seria *verdadeiro e falso* no que foi representado ou entre o que teria sido captado diretamente como oposto ao que fora meticulosamente reconstruído. Seu pressuposto é o de *nascer falsa em natureza, mas não em aparência*. A verdade desta imagem reside em seu caráter de construção e envolve sempre uma farsa denotativa.

Definimos a farsa denotativa como uma instância da interpretação dedicada a objetos inanimados. Faz parte das convenções do teatro e de artes de *performance* em geral a ideia que um ator interprete um personagem⁶, ou seja, no espaço e tempo delimitados do espetáculo ele fará as vezes de outro ser. Os efeitos visuais estendem esta capacidade aos objetos: um boneco se transforma em um gorila gigante e uma maquete se torna uma cidade aos olhos do espectador.

Sobchack (2004) argumenta que apesar dos efeitos visuais terem se sofisticado a ponto de apagar diversas pistas de onde estão inseridos o espectador não tem muitos problemas para lidar com este contexto. A razão apontada é que o público está sempre

⁶ Incorporamos aqui a definição de Aristóteles que postula as artes da interpretação como as artes da *imitação* de um personagem. Imitar algo que não é material também significa investi-lo de credibilidade para viabilizar o diálogo com a plateia.

ciente – como está em *King Kong* – de que está protegido pelos limites da tela e que tais efeitos estão circunscritos a uma obra de ficção, portanto suas imagens não seriam tomadas como realidade. Este argumento reforça nossa afirmação que o realismo nos efeitos é um realismo de aparência e está condicionado às suas circunstâncias de apresentação⁷.

A farsa denotativa aponta que estas imagens são ao mesmo tempo um documento da aparência do que foi captado em situações controladas de estúdio quando de sua produção, um testemunho das possibilidades e limitações da técnica e tecnologia de seu período histórico do cinema, a imaginação visual potenciada na tela, reflexos das esperanças e medos de seu tempo e a visualidade de uma narrativa cuja persuasão do espectador depende de uma imagem que não poderia existir de maneira imediata e completa perante a câmera. Esta imagem, onde os espectadores e a trama acreditam no que ela lhes mostra, é a expressão prática dos efeitos visuais.

1.2 Quais são as origens pré-cinematográficas dos efeitos visuais?

A busca por uma especificidade do cinema culminou na consagração da montagem como o grande referencial teórico e operativo a partir das vanguardas russas da década de 1920, potencializada pelo domínio da expressividade dos enquadramentos e transformado em uma arte industrial pela organização de produção, distribuição e exibição. Antes deste momento os efeitos visuais eram apontados como o que havia de específico no cinema lado a lado com sua capacidade de captar o movimento, uma liderança que foi extraviada depois que os filmes de truque deram os primeiros passos para a organização da narrativa cinematográfica.

Propomos nesta tese que a rápida incorporação dos efeitos visuais ao nascente meio cinematográfico indica que eles foram a atualização de tradições pré-existentes nas culturas visual e de espetáculos. As raízes destas influências deixaram marcas e moldaram as possibilidades e expectativas a respeito dos efeitos visuais.

⁷ Uma comédia irônica a respeito do borramento destas barreiras é *Mera Coincidência* (Barry Levinson, 1999) onde um produtor de Hollywood é chamado pelo governo americano a criar imagens que justifiquem uma guerra. O filme é lembrado por uma cena onde Kirsten Dunst interpreta uma refugiada albanesa que passa pelo processo de produção de efeitos visuais.

Nesta seção propomos uma investigação a respeito das raízes pré-cinematográficas dos efeitos visuais a partir das contribuições de quatro elementos que já eram conhecidos: os *Deus Ex Machinas* do teatro grego, a edição de fotografias, o ilusionismo e a decomposição do movimento em animações.

O legado das explorações pré-cinematográficas dos efeitos persevera através das transformações das tecnologias de produção, distribuição e exibição, como descrito na tabela 1, abaixo:

Raiz pré-cinema	O que permitia?	Qual a convenção?	Legado
Deus Ex-Machina: sistema de roldanas e guindastes para fazer aparecer deuses no palco do teatro grego. Desenvolvido em torno do século V a.C.	Fazer aparecer divindades de maneira impressionante e substancialmente diferente das demais personagens mortais, contribuindo para o espetáculo.	Mesmo apresentando algo extraordinário e ausente dos códigos de um realismo dramático, ilustrações em vasos da época sugerem que os guindastes deveriam ser discretos para não distrair os espectadores. Autores criticavam o uso excessivo do recurso como falta de talento dramático.	Todos os efeitos especiais baseados em movimentação física no set de filmagem descendem dos <i>Ex Machinas</i> . Além deles, especificamente os sistemas de cordas que permitem a personagens voarem como em Tigre e Dragão (Ang Lee, 2001) e Superman (Richard Donner, 1978) descendem dos gregos. Os braços, pés e cabeça animada de King Kong em 1933 e 1976 utilizam o mesmo princípio.
Fotografia Composta: montagem de imagens a partir de diversos negativos ou múltipla exposição. Desenvolvido a partir da década de 1850 na Inglaterra.	Completar a fotografia realista com o acréscimo de elementos à imagem ou sintetizar imagens que ambicionavam aproximar o fotógrafo dos artistas plásticos.	Respeito a convenções de enquadramento, profundidade e perspectiva.	A múltipla exposição foi usada desde muito cedo no cinema, e dela se derivaram todas as composições de imagens utilizadas até hoje. A maioria dos planos que mostram o elenco frente a frente com o rosto de Kong usa composição de imagens, técnica derivada daqui.
Ilusionismo: a apresentação pública de espetáculos de magia, sugerindo que algo de impossível pode acontecer	Criar a impressão de que leis habitualmente constantes, como as pertencentes à física, eram enganadas pelo artista. Também, a demonstração de que a atenção humana era incompleta.	Manutenção da ignorância do espectador a respeito do que está realmente acontecendo diante de sua atenção.	As convenções de buscar o reconhecimento do espectador e então explorar o extraordinário fazem parte da <i>parlance</i> dos efeitos especiais. Em Kong a passagem do elenco para bonecos ou dublês digitais em cenas de perigo usa princípios de ilusionismo ao desviar a atenção do espectador antes da troca.
Fundamentos de animação: desenvolvido a partir de 1830 com diversos brinquedos ópticos.	Decomposição do movimento em unidades isoladas, sendo possível recuperá-lo depois.	A fluência do movimento era um objetivo a ser alcançado.	A decomposição do movimento significa sua sujeição completa ao processo criativo. A animação dá vida a Kong no primeiro e no terceiro filmes.

Tabela 1: Raízes pré-cinematográficas dos efeitos visuais e suas consequências contemporâneas.

Antes mesmo do início do século XX, as imagens mostradas nas telas de cinema foram expandidas para além do mero registro imediato de situações efêmeras e conhecidas. Com seus significados ampliados pelas trucagens através da manipulação do material captado em laboratório, pelo uso de recursos ópticos durante a captação dos

conteúdos, por bandas sonoras executadas em simultâneo, pela complexificação da montagem ou o acréscimo de textos gráficos em cartelas (Musser, 1994, p.2) o cinema se tornou capaz de renovar duplamente a visualidade da virada do século e de criar imagens híbridas entre o realismo baseado na captura da forma e do movimento e a inventividade técnica de seus artistas e empresários.

Musser (1994, p.2) afirma que existiam três modos de recepção nos filmes dos primeiros dez anos do cinema.. A primeira delas era baseada no reconhecimento imediato das situações mostradas na tela, com o mínimo de apoio de uma legenda ou cartão de título inicial. Muito das informações necessárias para entender a obra, portanto, não estavam na tela, mas no contexto cultural do espectador que a lia. A familiaridade era fruto de um delicado jogo de denotação e conotação e interpretação entre o filme e seu público.

Outro modo, segundo Musser (1994, p.2), dependia de um acréscimo de elementos que transcendiam a tela. Requeria um envolvimento maior do exibidor em investir e proporcionar extras à imagem filmada. Tendo em vista a compreensão do filme e uma experiência mais completa para o espectador, o empresário poderia acrescentar uma narração à imagem, música e até vozes e efeitos sonoros realizados ao vivo, em uma curiosa hibridização entre cinema e teatro.

Carrière (1994, p.13) relata que os filmes projetados na Espanha em torno de 1910 eram acompanhados pela figura do explicador: um funcionário do cinema que ficava ao lado da tela com um bastão apontando os personagens e explicando o que eles estavam fazendo e o significado disto. A função de ancorar a conotação “correta” a partir dos signos apresentados no filme mostra a vocação do cinema para buscar a uniformidade de opiniões a respeito de seus filmes.

De acordo com Musser (1994, p.2) o terceiro modo de organizar os elementos no filme apresentava histórias que deveriam ser compreendidas com o mínimo de elementos externos à obra. Neste caso, as formas de representar a história variavam bastante. De filmes “de truque” como os de Méliès no início de sua carreira ou filmes que se baseavam no encadeamento de ações e situações através do uso de cartões, as estratégias para a representação de histórias mais complexas era variada e dependia de um afastamento do mero registro realista e da estabilização de uma convenção narrativa ainda instável.

As trucagens, ou efeitos visuais, se apresentaram no cinema com rapidez e antes do amadurecimento da montagem porque incorporaram práticas e conhecimentos que já estavam consolidados em outros meios. Morin (1997) afirma que os *filmes de truque*, como era chamado o gênero nascente onde se destacavam os efeitos, são os responsáveis por abrir os caminhos que conduziram às narrativas cinematográficas mais complexas, uma vez que revelavam algo de específico do cinema, uma experiência que apenas a tela poderia fornecer. Os diversos tipos de efeitos se afirmaram em um primeiro momento como o que havia de específico no cinema, colaborando com a apresentação de imagens, cenas e situações que não pertenciam apenas ao efêmero imediato.

Boa parte dos efeitos visuais dos filmes dos primeiros anos tinha origem em múltiplas exposições dos materiais sensíveis (o que fora explorado desde a década de 1850 na fotografia com a montagem de imagens a partir de múltiplas matrizes por Oskar Rejlander, Henry Robinson e outros), no ilusionismo como espetáculo (que remonta à carreira de Georges Méliès e ao próprio teatro onde lançou sua carreira como cineasta, antes propriedade do ilusionista Jean Robert-Houdin) e, por fim, na noção da decomposição do movimento e sua articulação como animação (divulgado com brinquedos ópticos como o fenacístoscópio a partir da década de 1830). Todos estes legados têm continuidade nos três *King Kong*.

Em poucos anos, no entanto se fez presente uma mudança dos gostos das platéias, afastando-se dos filmes de truque, o que é referenciado em uma matéria do jornal *New York Times* de 1910:

Estes milhões [de espectadores] foram surpreendidos tantas vezes que se tornaram blasé. Como as platéias da Broadway, eles querem ser divertidos em superlativos [...] Truques populares até alguns anos atrás estão sendo abandonados. Platéias sofisticadas exigem que as idéias [dos filmes] sejam desenvolvidas de maneira lógica. Isto forçou os fabricantes a abandonar o que era óbvio ou apenas engenhoso e a recorrerem a assuntos novos. (New York Times, 21/8/1910, p. SM 11)

Ao invés de formar um gênero à parte, os truques passaram a ser incorporados progressivamente nos demais gêneros de filmes, extinguindo o gênero enquanto algo autônomo em torno de 1914 (Aumont & Marie, 2006), condicionando as práticas e técnicas desenvolvidas à colaboração com o desenvolvimento das tramas.

Afirma-se então um viés realista do discurso como o ideal para as obras realizadas a partir dali, fixando as convenções do que seria entendido como o naturalismo para o grande cinema e confinando os efeitos à invisibilidade ou à redução a gêneros específicos como ficção científica, horror, burlesco e fantasia.

Nas próximas seções detalharemos o legado do maquinário do teatro grego, das edições na fotografia, do ilusionismo e da animação. Esta última, no entanto, está agrupada com as explicações específicas a *King Kong*.

1.2.1 Deus ex-machinas e efeitos mecânicos

A dramaturgia grega lançou as bases do teatro ocidental diversos sentidos. Tramas de poder, cobiça, amor, vingança e danação continuam a dialogar com platéias contemporâneas ao debaterem a condição humana. Além de lançar os fundamentos a respeito do que seria uma história e como contá-la, a dramaturgia grega também sublinhou a necessidade de usar efeitos visuais e refletiu sobre a melhor aplicação destas técnicas.

Os textos que chegaram aos leitores contemporâneos foram escritos a partir do século VI a.C., período em que ocorria um amplo consumo e produção de dramaturgia em espetáculos e festivais públicos de teatro em anfiteatros nas cidades-estado. Frequentemente estas peças tratavam da relação do homem com os deuses, uma discussão a respeito da imperfeição dos mortais perante o divino, invocando a presença dos deuses para a resolução dos conflitos conduzidos a um impasse insolúvel pelos personagens que representavam humanos.

A presença destes deuses não se dava apenas em alusões durante os diálogos ou em momentos de prece e introspecção das tramas. Divindades precisavam *aparecer no palco* e interagir com as demais personagens. O termo que descrevia o mecanismo que proporcionava esta ação acabou significando tanto o recurso narrativo quanto o meio técnico: *deus ex machina*, a tradução latina de um termo grego que é vertido ao português como “deus saído da máquina” (Osnes e Gill, 2001, p.89) sinalizando um aporte inesperado a uma situação dramática:

A aparição de uma divindade perto do final de uma tragédia interrompia a ação, surpreendia os personagens dramáticos e a platéia também. Apesar do dispositivo dramático se tornar mais popular mais tarde no século quinto [a.C.], nem todas as tragédias usavam um *deus ex machina* e não havia uma maneira de prever a partir das ações anteriores se um deus apareceria no final de uma das peças. A figura divina normalmente provinha uma explicação do que havia transcorrido, previa o que aconteceria depois e oferece uma etiologia⁸ para a fundação de um culto conectado aos eventos trágicos. (Rehm, 1994, p.69)

A palavra relacionada a este processo, *mecanismo*, é derivada da palavra grega *mechané* (Chondros, 2004, p.87) significando um conjunto de máquinas. Seu primeiro uso é aplicado por Homero⁹ (séc. 8 a.C.) na *Ilíada*¹⁰ para descrever manipulação política – um sentido ainda presente no português contemporâneo onde é corrente o termo *maquinações políticas* – e ganha seu sentido moderno nas peças de Ésquilo¹¹ (a.C. 525 – c. 456 a.C.), sendo adotado de Aristófanes¹² (a.C. 450 – c. 385 a.C.) em diante.

O *Deus Ex Machina* consistia em uma máquina semelhante a um guindaste usado para fazer os atores que representavam os deuses Olímpicos voarem sobre o palco (Osnes & Gill, 2001, p.89), inserindo-os na ação dramática com destaque. Este era um recurso usado com certa regularidade nas tragédias, convencionalmente reservado à resolução das tramas. Estes mecanismos eram capazes de movimentar até uma tonelada e realizar movimentos bruscos para simular viagens pelo espaço se necessário (Chondros, 2004, p.89).

Este mecanismo não era o único a ser utilizado nos palcos gregos. Os outros dois eram o *periaktos* e o *ekkyklema* (Chondros, 2004). O *periaktos* era um painel rotativo que

8 Etiologia significa o conhecimento das causas de alguma condição ou situação.

9 Homero foi um poeta épico grego. Apesar da autoria da *Ilíada* e da *Odisséia* serem tradicionalmente atribuídas a ele, estudos contemporâneos revelaram que eles foram inspirados por uma tradição oral preexistente. Na antiguidade, Homero foi reconhecido como um grande poeta e seus poemas usados como modelo e fonte para os demais.

10 A *Ilíada* é um poema épico que conta eventos marcantes que aconteceram durante a parte final da guerra de Tróia. O poema nos conta da remoção dos campos de batalha de Aquiles, o principal guerreiro grego, após cair em desgraça com o rei Agamenon, um acontecimento que será desastroso para a campanha grega.

11 Ésquilo foi um dramaturgo grego a quem se atribui o título de “pai da tragédia”. É o autor mais antigo cujas peças sobreviveram, ao lado de Sófocles e Eurípides. Segundo Aristóteles, ele expandiu o número de personagens nas peças abrindo o caminho para uma maior riqueza dos conflitos.

12 Aristófanes foi um dramaturgo que recebeu a designação de “pai da comédia”. Apesar de apenas onze de suas quarenta peças terem chegado completas aos dias de hoje, são as principais definidoras do que é comédia em sua época.

permitia a troca rápida de cenários¹³. Em sua versão mais comum, tinha três faces montadas como um triângulo Isósceles¹⁴ e era apoiado em um eixo vertical fixado em uma pedra. O *ekkyklema* era uma espécie de plataforma móvel de forma discreta, usada para mover elementos para dentro e fora da cena (p.89). Versões modificadas dos três aparelhos continuam a ser usadas em espetáculos. Entre eles, o de engenharia mais complexa era o *deus ex machina*.

Mesmo assim, pouca informação restou a respeito de sua construção e estrutura, afirma Chondros (2004, p.90). Ao contrário dos anfiteatros onde os festivais de comédias e tragédias eram apresentados cujas estruturas resistiram ao tempo, nada de concreto sobrou das máquinas em si.

Os textos das tragédias também nada detalhavam da aplicação ou da engenharia de tais efeitos em sua montagem no anfiteatro. Os textos eram sempre sucintos na sugestão dos efeitos, afirmando apenas que “Hércules aparece de cima e fala enquanto se movimenta para a frente” (Filoctetes, Sófocles) ou “Apolo aparece do alto sobre Helena” (Orestes, Eurípedes).

A simplicidade da apresentação de algo extraordinário aponta algumas características do uso destes recursos. Primeiro, sugere uma distinção funcional entre autores e responsáveis pela montagem e implementação das ilusões, diferença que seria aprofundada na segmentação e gerenciamento das funções da indústria cinematográfica do século XX. O autor, enfim, tinha compromisso com a dramaturgia e o desenvolvimento dos conflitos e personagens e não com as soluções de engenharia envolvidas. Segundo, sugere que tais aparecimentos poderiam provocar surpresa no público (Rehm, 1994) pelo caráter súbito de sua introdução. Mas tampouco há grandes apostos ou explicações a respeito de quem seria esta ou aquela divindade, o que sinaliza que eram personagens inseridos em sua cultura e reconhecíveis de imediato sem que isto forçasse a introdução de uma longa explicação sobre a identidade e o motivo da aparição. Guardadas as devidas proporções de tempo e cultura, a aparição de Nossa Senhora de Aparecida (Fernanda Montenegro), Jesus (Norton Nascimento) e o Diabo (Luis Melo) tampouco

13 Podemos situar o *periaktos* como um precursor dos efeitos visuais onde o cenário é substituído como nas técnicas de *bluescreen*, *greenscreen* e *chroma key*. A demanda é semelhante.

14 Triângulo onde duas das três faces e dois dos três ângulos são iguais.

pareceram estranhos às platéias brasileiras no ato final do julgamento do destino das personagens de *O Auto da Compadecida*¹⁵ (Guel Arraes, 2000¹⁶).

As cenas das tragédias que envolvem os *deus ex machinas* eram tema de ilustrações em vasos de cerâmica e apontam um parentesco com os efeitos visuais em uma ambição de que os efeitos do mecanismo fossem evidentes, mas não distraíssem o público da ação no palco (Chondros, 2004). Na figura 1-1, parte de coleção do *Metropolitan Museum* de Nova Iorque, podemos ver o corpo de Sharpedon, filho de Europa, sendo levado através do ar por Hipnos¹⁷ e Thanatos¹⁸, uma cena da tragédia *Europa* de Ésquilo. A imagem sugere que o mecanismo não era muito visível, o que era compatível com uma noção de harmonia com os demais esforços de figurino, cenário, máscaras e interpretação. Um mecanismo em destaque desviaria a atenção de maneira indesejada. Na figura 1-1 vemos uma ilustração de uma cena da *Medéia* de Eurípides. A personagem-título está pronta para partir para Atenas em uma carruagem de serpentes que seguramente seria suportada por tal mecanismo, enquanto sob a carruagem estariam seus filhos mortos. Outra vez, o mecanismo não é representado no vaso.

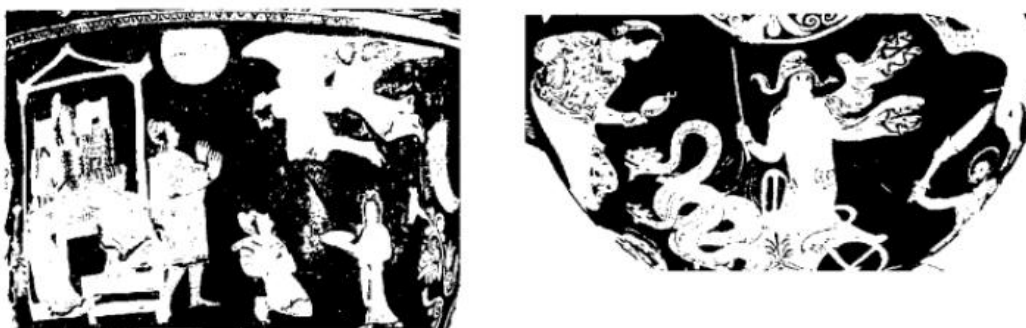


Figura 1-1 – Cenas de *Medéia* ilustradas em vasos (Chondros, 2004)

15 A história dos atrevidos trambiqueiros João Grilo (Matheus Nachtergaele) e Chicó (Selton Mello) inclusive é concluída *com um deus ex machina!* Quando as almas de João e seus amigos estão presos no purgatório após o tiroteio em Cachoeiro do Taperoá e o diabo está prestes a levá-los para o inferno, Grilo invoca Nossa Senhora que, no melhor estilo da dramaturgia grega em um sincretismo com o cristianismo popular brasileiro, aparece e institui um tribunal onde o destino dos pecados e pecadores será definido.

16 Nos referimos aqui à versão exibida nos cinemas, datada do ano 2000. Em 1999 uma versão mais longa foi exibida como minissérie na TV Globo e suas afiliadas.

17 Divindade do sono.

18 Divindade da morte.

Ainda que as imagens dos vasos não ofereçam uma certeza da transparência dos *deus ex machinas* nos palcos dos anfiteatros as principais críticas a eles registradas estavam relacionadas ao seu uso excessivo e provinham de outros dramaturgos.

Aristóteles na *Poética* situa esta dimensão do espetáculo visual como o *opsis*¹⁹, *situando-o* como um dos elementos da dramaturgia ao lado da *mimesis* (imitação), *catarsis* (esclarecimento, alívio), *peripeteia* (reversões), *anagnorisis* (reconhecimento), *hamartia* (falha), *mythos* (trama), *ethos* (caráter), *dianóia* (pensamento), *lexis* (fala) e *melos* (melodia). Entre todos eles, o *opsis* é o último a ser citado e pouco é desenvolvido pelo filósofo. Isto define a posição de Aristóteles, para quem a consistência da dramaturgia é papel do poeta, responsável por criar uma história envolvente capaz de dialogar com sua platéia. Lançar mão do espetáculo seria adequado quando as intervenções divinas estivessem alinhadas à temática da peça, e não sendo usada apenas para arrematar a narrativa. Críticas eram dedicadas a Eurípidés, uma vez que cerca de metade de suas tragédias envolviam *ex machinas* (Osnes & Gill, 2001, p.89).

A natureza do *opsis*, no entanto, não pode ser reduzido ao uso dos *ex machinas*, *periaktos* e *ekkyklemas*, uma vez que engloba toda a apresentação visual da peça. O *opsis* para Aristóteles era aquilo que o poeta sugeria em seu texto, mas não executava, ou seja montar a peça e a definir quais recursos seriam incorporados. A elaboração do *opsis* era para onde fluíam todos os esforços anteriores de dramaturgia e, para Aristóteles, as escolhas estavam condicionadas ao teor do texto (tragédia ou comédia) e à competência do elenco. Para Aristóteles, quanto menor a habilidade, maior a necessidade de movimento e espetáculo.

Um dos elementos mais relevantes vinculados à construção de engenharia (portanto da aplicação da ciência) na realização dos *deus ex machinas* reside justamente na temática a que eles davam visibilidade: as divindades, personagens comuns à cultura grega do período e exteriores às peças. As tragédias e comédias não inventavam deuses, apropriavam-se dos já existentes e conhecidos, mostrando-os através da tecnologia avançada do seu momento histórico. O que deixa evidente que estas aplicações da tecnologia estavam ao mesmo tempo tirando proveito dos recentes desenvolvimentos nas artes e ciências, dando às imagens e experiências proporcionados por eles o sabor de estar na *borda do presente, no limiar do futuro* enquanto, ao mesmo tempo, reciclavam

19 Que é a raiz da palavra *óptica* e designa o que pode ser visto.

temas conhecidos e conservadores dos modos de ser e pensar consagrados na sociedade. A capacidade de espelhar ao mesmo tempo o ontem e o hoje está presente nos efeitos visuais do século XXI da mesma maneira que estava presente nos palcos gregos de vinte e cinco séculos atrás.

Os legados dos *deus ex machinas* se espalharam pelo cinema de forma direta e indireta. Diretamente fomentaram cenas de vôo que vão de *Superman* (Richard Donner, 1978), passando por *De Volta para o Futuro 2* (Robert Zemeckis, 1989) a *Tigre e Dragão* (Ang Lee, 2000), onde os personagens são suspensos por fios e deslocados nos cenários. Em *King Kong* (1976) o gorila é introduzido ao palco por um *ekkyklema* e revelado por um *Deus Ex Machina*, além do legado presente na mecânica interna de partes móveis dos modelos de mão, pé e cabeça em escala natural. Indiretamente o *ex machina* introduz efetivamente a *máquina* como a ferramenta de realização dos efeitos especiais. Ainda que os guindastes escamoteados no anfiteatro estivessem à serviço da narrativa que apresentavam, o que materializava o voo dos personagens era um somatório de pensamento, ciência e tecnologia aglutinado em um dispositivo.

1.2.2 Fotografia e algo mais do que o realismo

A fotografia tem seus primeiros protótipos desenvolvidos por Nicéphore Niépce em 1826²⁰, consolidando séculos de amadurecimento de pesquisas ópticas, químicas e físicas. A possibilidade de uma escrita de imagens mediada pela máquina traz em si uma fantasia de objetividade e precisão científica onde estas imagens técnicas (Flusser, 1998, p.13) seriam capazes de revelar algo de mais verdadeiro que os pintores e ilustradores a respeito dos temas representados por reduzir as camadas de mediação entre o objeto retratado e o espectador.

O que estas imagens mostravam essencialmente respeitava as noções de perspectiva, movimento, espaço e tempo inspiradas pelas pesquisas anteriores sobre câmeras *obscuras* e seu papel na busca da produção de imagens onde o dispositivo de representação se tornasse transparente na imagem, próximo de uma visão perfeita. A expectativa desta precisão e regularidade anteriores aos questionamentos propostos pela

²⁰ Embora a imagem mais conhecida de Niépce seja a vista da janela dos fundos de sua propriedade Le Gras (1826), ele desenvolvia há mais de uma década possibilidades de reter imagens de gravuras e ilustrações para facilitar sua reprodução (Peres, 2007, p.6), denominando o processo de heliografia.

física de Einstein e Heisenberg se deleitava em encontrar na fotografia uma janela perfeita para um mundo externo, comentado por Helfand (2001):

Desde o século XV até o início do século XX, nossa compreensão do espaço-tempo era unida por uma crença inabalável nos quatro pilares da realidade física, enquadrados pelo que é rotineiramente considerado como um tipo de paradigma Newtoniano: espaço, tempo, energia e massa. Como o espaço euclidiano, que define o pensamento direcional em vetores (para cima, para baixo, direita e esquerda), o conceito ocidental de espaço era absoluto: ilimitado e infinito, plano e inerte, conhecível e fixo. (2001, p.35)

A fotografia²¹ seguiria este pensamento se usada em sua capacidade técnica mais imediata: registrar situações e aparências produzindo imagens que, mesmo desprovidas de cor, reduzidas, recortadas em um enquadramento e imóveis, permaneciam sedutoras o suficiente para serem entendidas como uma aproximação bastante realista do mundo exterior. Sua adoção na década de 1840 como veículo de retratos, documentos, memórias e cartões postais subscreve este modo de leitura onde a adesão à promessa de uma realidade exterior à imagem é o que define o valor do discurso, o que é expresso na declaração de Jean-Louis Daguerre que define a fotografia como “um processo químico e físico que dá [à natureza] o poder de reproduzir a si mesma” (Daguerre em Held, 2005, p.113).

Enquanto Niépce é o iniciador da fotografia, Daguerre é o responsável por transformar sua tecnologia em um meio mais ágil de produção de imagens e, conseqüentemente, em um negócio. Daguerre se aproximou de Niépce através de um fornecedor comum de lentes. Desenvolveram novos processos juntos e Daguerre seguiu o trabalho nos anos após a morte do pioneiro em 1833, patenteando-os em seu nome em

21 É importante observar que ao usar a expressão “a fotografia” estamos nos referindo de maneira sintética a uma amálgama de diversos processos de produção de imagens fotoquímicas que foram sendo criados, desenvolvidos, comercializados, usados e obsoletados em paralelo durante o século XIX e XX. Processos hoje reservados aos entusiastas como a Heliografia (1825), o Daguerreótipo (1837), a Calotipia (1840) e a Ferrotipia (1853) fazem parte desta transformação tecnológica. Curiosamente o termo *fotografia* é derivado do francês *photographie* e foi cunhado por um franco-brasileiro chamado Hercule Florence em 1832, que desenvolveu o princípio de utilizar uma matriz negativa e cópias em positivo no Brasil imperial. A contribuição de Florence foi recuperada por Kossoy (2001).

1837 e depois vendendo as patentes ao governo francês que colocou os *daguerreótipos*²² em domínio público em todo o mundo, exceto na Inglaterra.

Um conceito de realismo que situe a *verdade* como a correspondência entre a imagem e algo externo a ela explicita a fragilidade do adjetivo realista no cinema e, antes dele, na fotografia. Nestes meios onde 100% das imagens passam por dispositivos de representação (primeiro mecânicos e técnicos, depois comunicacionais, linguísticos, ideológicos, expressivos, retóricos, etc.) é seguro afirmar que o realismo é muito mais uma convenção ou a adjetivação de um discurso visual do que um valor absoluto e universal.

Com a fotografia a partir da década de 1840, sessenta anos antes do cinematógrafo Lumière e dos demais dispositivos para a produção de imagens em movimento, fora consolidado o conceito do que seria uma imagem realista auxiliada pela tecnologia: algo que pudesse ser comparado à visão perfeita do que era retratado, respeitando a coerência da perspectiva e do desenho da luz que incide sobre o que é representado e sugerindo o mínimo de interferência no processo. A dádiva da imagem absolutamente realista somente era alcançada através da aquiropoiese de uma máquina e não existia antes dela fora da religião²³.

A linha de pensamento feita dominante com o posicionamento da fotografia em seus primeiros anos como um instrumento da ciência e indústria, e não da expressão e criatividade, desvalorizando as possibilidades mais radicais do meio, baseadas na exploração da manipulação laboratorial da imagem, parte inevitável do processo

22 O daguerreótipo, tipo de fotografia segundo as fórmulas e patentes de Daguerre, consiste no registro de imagens em chapas de cobre sensibilizadas com sais de prata que recebem vapor de iodo e são expostas ao mercúrio aquecido. Aplicando uma solução de sal de cozinha e água a imagem é fixada. O processo é mais ágil que o anterior, mas os materiais ainda o tornam caro para o consumo de massa, o que será atingido apenas depois do filme flexível de Eastman na década de 1880.

23 A referência religiosa aqui aponta para a fascinação cristã com a retenção de uma imagem do rosto de Cristo através da manifestação de um poder divino que a inscreve em um suporte sem que seja possível explicar isto por arte ou ciência. O episódio mais conhecido é apresentado na sétima etapa da *Via Crucis*. Ali Jesus Cristo tem um momento de alívio quando o suor e o sangue de seu rosto são enxugados por uma mulher chamada Verônica. No tecido que Verônica segura desenha-se uma imagem exata do rosto de Cristo em sofrimento. Fruto mais de retórica do que de fato histórico, Verônica é, na verdade, uma aglutinação de *vera* e *eikon*, palavras gregas para verdade e imagem, significando o paradoxo de uma imagem que seria idêntica ao que representa, cuja existência só é possível pela fé. A esperança de encontrar uma vinculação direta entre uma imagem e Cristo fomentou o surgimento de diversos ícones supostamente verdadeiros, sendo o mais corrente e ainda debatido na teologia e na ciência o *Santo Sudário de Turim*.

fotográfico tradicional e compreendido assim como um processo apenas técnico e invisível artisticamente.

Predatando a corrida tecnológica que seria característica dos primeiros dias do cinema, diversas tecnologias de registro técnico de imagens fotoquímicas competiam entre si para encontrar soluções que pudessem chegar ao mercado europeu e global. O momento quando a patente de Daguerre foi aceita (1837) e adquirida pelo governo francês (1839) marca o ponto onde o discurso do realismo fotográfico começou a ser questionado e a passagem das pesquisas em fotografia do campo de uma curiosidade científica para um campo rentável.

A aprovação e o reconhecimento do governo francês a Daguerre gerou polêmica. O principal reclamante foi Hippolyte Bayard que desenvolveu um processo fotográfico em paralelo com o de Daguerre e buscou a atenção do governo duas vezes, procurando ser reconhecido como o verdadeiro criador da fotografia. Negado nas duas instâncias (Peres, 2007, p.8), e supondo ter sido aconselhado por membros do governo a atrasar a publicação de suas experiências para privilegiar seu concorrente (Hannavy, 2008, p.122), partiu para atacar os Daguerreótipos não mais em sua química e tecnologia, mas na força de seu discurso estabelecido de realismo.

Bayard criou então a primeira fotografia assumidamente falsificada, o *Auto-Retrato como um Homem Afogado* (1839, figura 1-2). Como um tapa de luva em seu rival, Bayard demonstrou que a câmera registra o que for colocado em sua frente (Held, 2005. p. 113), e que é impossível ambicionar a outras verdades definitivas a partir da imagem do que esta. Ao enviá-la para a *Academia Francesa de Ciências* escreveu no verso da imagem seu desapontamento com a seleção de Daguerre e dizendo que o corpo “não havia sido retirado do necrotério e que suas mãos escurecidas já começavam a apodrecer” (Nelson; Shiff, 2003, p.256) entre outras reclamações.

A temática mórbida usada pelo fotógrafo para alegar o desinteresse que governo, imprensa e sociedade tinham por seu invento tinha um contexto diferente na Paris do século XIX. Segundo Schwartz (1999), espetáculos públicos de exibição de cadáveres eram comuns e os *morgues* da cidade estavam preparados para receber visitantes em grande número. A justificativa cívica para a visita seria reconhecer mortos cuja identidade estaria em dúvida, mas isto logo foi substituído por uma mescla de curiosidade, morbidez

e sensacionalismo com necrotérios abertos ao público sete dias por semana, da manhã à noite. Definidos como *mais interessantes que um museu de cera, afinal as pessoas eram de verdade* os morgues eram o espaço onde um aspirante a celebridade como Bayard encenaria seu ato.

Ao substituir o suicídio de fato pelo suicídio em imagem²⁴ o fotógrafo apontou a impossibilidade da imagem revelar sozinha uma verdade absoluta. A fotografia, como o cinema depois, constituiu suas verdades de forma mais superficial e dependente de outros fatores para ser confirmada.



Figura 1-2 – Auto-retrato como um homem afogado - Hippolyte Bayard 1840 –
Fonte: Nelson, Shiff, 2003, p.256.

Com seu gesto, Bayard também demonstrou que o significado de uma imagem fotográfica pode ser transformado com a modificação de sua legenda²⁵, um conceito está em sintonia com o que Barthes define como ancoragem, segundo Fiske (1983):

Um termo usado por Barthes para descrever o caminho principal pelo qual as palavras trabalham sobre as imagens visuais - usualmente propagandas ou fotojornalismo. Fotografias são potencialmente textos abertos e palavras são usadas para dirigir o leitor rumo a uma leitura preferencial da imagem. (1983, p.11)

24 Bayard morreu de causas naturais aos 86 anos, em 1887. Em 1863 recebeu uma comenda do governo francês pelas contribuições à causa da fotografia.

25 A substituição do *homem afogado* do título por algo mais ameno como, por exemplo, *retrato de um repouso de verão* alteraria a leitura da imagem e a despiria de seu tom dramático.

A partir deste conceito de ancoragem, podemos afirmar que a missiva de Bayard à Academia Francesa propunha, em seu parágrafo final, não um protesto, mas uma narrativa que se tornava capaz de explicar a imagem, encaixá-la em um laço de tempo onde um passado (o afogamento suicida) e um futuro (o apodrecimento) a partir dela seriam imagináveis de forma coerente. A vinculação daquela imagem a uma sugestão telegráfica de narrativa *ancora* a ambiguidade da imagem do homem em repouso, transformando sua vista em um prazer mórbido. O fotógrafo criou um efeito baseado muito mais na sugestão do que na denotação da imagem. Um efeito visual anterior à sofisticação da manipulação em laboratório.

A partir de Bayard multiplicam-se as formas de manipulação da das imagens da fotografia. Conforme Wheeler(2002, p.15), os fotógrafos utilizavam fotomontagens para representar imagens de sonhos, pesadelos, fantasias eróticas, utopias e outras cenas imaginárias, além dos retoques em fotografias de pessoas e paisagens. Ao mesmo tempo, um modo de uso mais convencional e direto da fotografia diminuía as distâncias do mundo que estivesse ao alcance das câmeras:

O mundo tornou-se de certa forma “familiar” após o advento da fotografia; o homem passou a ter um conhecimento mais preciso e amplo de outras realidades que lhe eram, até aquele momento, transmitidas unicamente pela tradição escrita, verbal e pictórica. Com a descoberta da fotografia e, mais tarde, com o desenvolvimento da indústria gráfica, que possibilitou a multiplicação da imagem fotográfica em quantidades cada vez maiores através da via impressa, iniciou-se um novo processo de conhecimento do mundo, porém de um mundo em detalhe, posto que fragmentário em termos visuais e, portanto, contextuais. (Kossoy, 2001.p26)

Ao mesmo tempo que se sedimentava a idéia da fotografia e suas reproduções como uma janela para o mundo exterior, avançavam as experiências de manipulação laboratorial baseadas na combinação de múltiplas fontes em uma única imagem. Sugeridas pelo mesmo Hippolyte Bayard em 1852 (Zakia & Stroebel, 1993, p.157) como uma maneira de acrescentar nuvens aos céus dos daguerreótipos que haviam ficado superexpostos nesta área e sem detalhes de imagem, estas primeiras manipulações como montagem interna à imagem tinham a marca de ser composições supostamente invisíveis, mas que reposicionaram outra vez os conceitos do realismo, criando um discurso que está presente na apreciação dos efeitos visuais cinematográficos contemporâneos.

Este discurso é marcado pela discrição de seus efeitos. Apesar de ser capaz de reeditar por completo uma imagem, ainda assim ela deve se esconder em suas aparências e ser contida dentro das expectativas do que seria possível se esta manipulação não tivesse acontecido.

Kossoy (2002, p.111) afirma que, em sintonia com a difusão da fotografia, a partir da década de 1850 o homem acelerou seu impulso de *perpetuar sua própria imagem* fazendo se representar através de uma imagem técnica exterior ao seu corpo. Mesclando documentação e vaidade, Franz Hanfstaengl de Munique desenvolveu em 1855 uma técnica de retoque fotográfico que permitiu que os retratos e paisagens fossem tratados em suas rugas, marcas indesejadas e imperfeições. A rápida adoção das invenções de Hanfstaengl (Newhall, 1982, p.61) trouxe consigo noção de que nem sempre o real é o bastante.

A produção de imagens pela combinação de múltiplos fontes teve sua primeira grande obra em 1857, intitulada “Os Dois Caminhos da Vida” (Figura 1-3), captada e montada pelo fotógrafo sueco radicado em Londres Oscar Rejlander a partir de trinta e dois negativos distintos (Clarke, 1997, p.226). A obra é organizada como um tríptico e reflete temas em voga da Inglaterra vitoriana: um jovem rapaz tem de escolher entre o vício e a virtude. À esquerda, os vícios: o jogo, a bebida, a prostituição e a marginalidade. À direita, as virtudes: trabalho, família e saúde. No centro, o jovem acompanhado de alegorias da sabedoria e do arrependimento.



Figura 1-3 – “Os Dois Caminhos da Vida”, Oscar Rejlander, 1857
Fonte - Clarke, 1997, p. 43.

A obra evoca o treinamento em pintura clássica do início da carreira do fotógrafo e sua admiração pelo afresco da Escola de Atenas de Rafael, uma referência evidente pela criação de uma cena coletiva em orientação horizontal (Marien, 2006, p. 91). Rejlander foi cuidadoso em sua composição da cena, respeitando princípios de perspectiva e organização da imagem. Os personagens mais “distantes” do olhar do espectador estão menores no quadro do que aquelas mais próximas. E também as mais distantes foram impressas na cópia com uma densidade menor, mimetizando a experiência de perceber a distância através do esmaecimento do contraste. Não restaram registros de que Rejlander tenha utilizado algum cálculo para chegar a esta variação. É bastante provável que ele tenha agido balizado pela sua bagagem cultural, atenção ao detalhe e experiência como pintor e fotógrafo.

A obra de Rejlander despertou polêmica pela representação fotográfica da nudez de algumas das personagens femininas e pela ambição da imagem em ser considerada como uma obra de arte, desvinculada do caráter científico, objetivo e industrial que caracterizava a fotografia até então. Rejlander vendeu cópias da imagem (uma, inclusive, para a própria rainha Vitória), produzidas individualmente, com ligeiras diferenças entre cada (Smith, 1996, p.60). E lançou a moda de produção de imagens a partir de múltiplas fontes (Jones, 1974, p.134), inspirando o movimento pictorialista da fotografia.

O que Rejlander elaborou de uma maneira insuspeita em seu laboratório foi a própria natureza do artifício dos efeitos visuais ao criar uma imagem cuja experiência somente era possível depois de intensa pós-produção em laboratório e não no momento da captação, aguardando apenas a revelação. Os trinta e dois elementos de imagem que a formam foram fotografados separadamente tomando cerca de seis semanas entre a captação e a finalização da primeira cópia.

O que os “Dois caminhos da vida” apresentam de maneira perturbadora é que a suposta objetividade científica, óptica, física e química depositada no aparato fotográfico pode ser utilizada para revelar uma imagem inteiramente subjetiva, que nasce pela mão de seu autor e traz à tona a irrelevância da expectativa depositada sobre uma correspondência objetiva entre o que esteve à frente da lente da câmera em algum momento e o que está impresso na fotografia. A realidade se torna, enfim, apenas um subsídio.

Os cuidados com a composição dos diferentes segmentos da imagem oferecem um viés contraditório de leitura. Ao mesmo tempo são a afirmação da competência técnica do autor, mas também revelam o conservadorismo da narrativa que a obra apresenta. Os recursos de composição de vários daguerreótipos usados por Rejlander permitiam modificações de escala nos personagens (podendo sugerir mais profundidade para além da noção de *tableau*), repetição de personagens em situações diferentes, a aplicação de cabeças em corpos distintos dos originais, etc. Ainda assim a imagem mimetiza uma estrutura visual tradicional na forma, conteúdo visual e narrativa cuja novidade não está na organização do plano, mas na técnica utilizada e no choque causado pelo pressuposto realista da fotografia.

A figura alegórica do arrependimento, uma mulher com os seios à mostra e o rosto coberto à frente do quadro no centro, causou polémica e dificultou o agendamento de exposições da obra de Rejlander. O ponto em questão não era a nudez, mas a nudez fotografada. A mulher seminua, mesmo que devesse conotar o oposto da promessa de erotismo, impressionou os contemporâneos do fotógrafo pela inescapável denotação visual realista do novo meio. Ver a nudez em foto seria – aos mores do século XIX – tão indecente quanto vê-la ao vivo uma vez que a foto não mentia²⁶.

A dificuldade em entender as conotações dos personagens da cena eram provocadas porque o substrato denotativo do realismo da imagem fotográfica prenunciava uma separação fundamental entre as artes plásticas e o cinema na representação visual de alegorias. Embora as alegorias fossem representadas com figuras humanas na pintura e demais artes visuais, a fotografia ainda estava vinculada à correspondência denotativa entre quem aparecia na tela e existiria fora dela. Ainda se passaria mais de meio século até que o cinema unisse a denotação à conotação no glamour de seus astros e estrelas.

Após mais algumas experiências bem sucedidas com a composição, durante a década de 1860, Rejlander abandonou as técnicas de fotografia baseada em múltiplas imagens, afirmando-se desgostoso da repercussão causada e continuando a fotografar de maneiras mais tradicionais (Brinkmann, 1999, p.6)

²⁶ A relação da fotografia como uma imagem direta do que representa e as implicações morais para o período Vitoriano são discutidas por Savedoff (2000).

O “Dois Caminhos da Vida” de Rejlander instituiu um importante legado para os desenvolvimentos seguintes da fotografia e, principalmente, do cinema: a idéia que a pós-produção pode ser um espaço de criatividade e é o espaço por excelência onde a narrativa mediada visualmente se estrutura por completo, tanto na montagem cinematográfica quanto nos efeitos visuais. Embora a noção de uma narrativa visual seqüencial no tempo como as criadas através da montagem ou das histórias em quadrinhos ainda fosse alheia a esta obra, Rejlander criou os complexos espaços do vício, da virtude e da decisão com pequenas alusões narrativas cuja ordem depende da atenção do leitor.

A fotografia composta a partir de múltiplos negativos ou múltiplas exposições continuou a ser usada mesmo após Rejlander abandonar a técnica, ainda que se encaixasse então em um registro de arte ou piada visual. Uma foto do pintor Henri de Toulouse-Lautrec realizada por seu amigo Maurice Guibert (fig. 1-4) em torno de 1892, mostra o pintor em seu atelier posando para si mesmo (Koetzle, 2005, p.84), buscando um efeito cômico.



Figura 1-4 – Dupla exposição transforma Lautrec em pintor, modelo e obra ao mesmo tempo.
Fonte: Koetzle, 2005, p.84-85

Estas manipulações laboratoriais da imagem foram incorporadas imediatamente ao nascente cinema, fomentando seus primeiros efeitos visuais baseados em shows de magia e espíritos (Morin, 1997, p.70). Os primeiros efeitos amadureceram antes da montagem cinematográfica porque trouxeram a bagagem da fotografia para seu meio,

adaptando os processos a um meio tecnologicamente próximo e capaz de encontrar um novo sentido para eles.

1.2.3 Ilusionismo

Tufte (1997) define mágica como a produção de ilusões que divertem situando seu prazer ao espectador na “aparente violação das leis universais da natureza e nossa experiência destas leis” (p.55). O autor complementa que:

Em performances mágicas o conhecimento do que é revelado aos olhos da plateia (o que parece estar sendo feito) falha em oferecer informação confiável sobre o que acontece por detrás (o que é realmente feito) – e é este pressuposto equivocado pelos espectadores a respeito de uma confiabilidade nesta simetria que faz a mágica.

Podemos situar nesta explicação um princípio do que acontecerá depois com os efeitos visuais onde os resultados perceptíveis das demandas habitualmente ocultam as técnicas que foram usadas, sugerindo ao espectador toda a sorte de impossibilidades naturais, inclusive um gorila gigante. O trajeto dos palcos até os antepassados de *King Kong* foi trilhado primeiro por Georges Méliès.

Na célebre sessão de 28 de dezembro de 1895 no Salon Indien do Grand Café do Boulevard des Capucines (Barnouw, 1993, p.9), entre as pessoas presentes na platéia para assistir às vistas captadas pelo cinematógrafo dos irmãos Lumière, estava o mágico e ilusionista Georges Méliès. Ele definiu o que viu como um truque extraordinário (Ezra, 2000, p.77) e imediatamente se interessou por ter acesso a um dispositivo semelhante. Confrontado com a recusa dos Lumière em vender a ele um cinematógrafo, foi à Inglaterra onde comprou e adaptou um modelo semelhante de câmera feito por outro fabricante (Gazetas & Kracauer, 2000, p.13) e, em poucos meses, começou a realizar filmes que sintetizavam sua experiência de ilusionismo de palco com as possibilidades técnico-expressivas do então novo meio²⁷.

27 Os vínculos entre ilusionismo e o primeiro cinema para além dos efeitos visuais são explorados por Pierson (2002) em seu primeiro capítulo.

A facilidade em evitar o bloqueio dos Lumière não surpreende. Dezenas de aparelhos para filmar e projetar imagens em movimento foram lançados em diversos países da Europa ao final do século XIX, portando nomes tão surpreendentes como fototeógrafo, heliocinógrafo, fotobioscópio, cinetógrafo, fantógrafo, cinemógrafo, fototaquígrafo, movimentoscópio, badizógrafo, cronovivógrafo, clondiscoscópio e até mimimoscópio (Mannoni, 2003).

Barnouw (1993, p.9) afirma que Louis Lumière, além de ser o responsável por desenvolver as questões técnicas do cinematógrafo, desde o início do projeto assumiu uma postura de rejeitar o teatro como base para o cinema. Os filmes lançados em 1895 e nos anos seguintes pelos Lumière consistiam em registros do cotidiano francês, pequenos esquetes (como 'O Regador Regado', projetado na sessão inaugural) e vistas de vários locais do mundo. Não envolviam elenco, cenários artificiais, tramas sofisticadas ou efeitos visuais. Isto pode ser entendido não apenas como um uso limitado das possibilidades que o cinematógrafo permitia, mas também como uma postura ativa por parte de Louis. Uma busca de separação conceitual do cinema, em um primeiro momento negando elementos identificáveis no teatro e afirmando as características mais imediatas do nascente meio.

Ao contrário do que possa parecer às platéias de cinema do século XXI, o teatro do século XIX já conhecia variados efeitos visuais. Raios, fantasmas, arco-íris, enchentes, fogo e fumaça eram usados com regularidade em espetáculos (Miller, 2006, p.10). A apresentação de histórias com dispositivos de projeção de imagens estáticas, como a lanterna mágica, já existiam desde o século XVII. Panoramas feitos com diversas técnicas de pintura ofereciam vistas imersivas a partir do final do XVIII (Mannoni, 2003, p.188). Shows com ilusões de fantasmas e espíritos visualizados através de projeções variadas assombraram a Europa nas décadas anteriores ao surgimento do cinema como espetáculo público (Ruffles, 2004, p.30-31). Além deles, espetáculos de mágica operavam o efeito visual através de seu artista.

Henry Evans (em Hopkins, 1990, p.1) afirma que a mágica sempre fascinou o homem, recuperando registros de truques realizados quatro milênios antes de Cristo no antigo Egito. Entre todos os gêneros artísticos, a mágica recebeu o aplauso perplexo do público e críticas ácidas por basear seu espetáculo na demonstração de como é limitada a atenção e a percepção da realidade das platéias. A crítica mais antiga registrada aos ilusionistas partiu do frade franciscano Roger Bacon, no século XIII:

Nós temos muitos homens que pela agilidade e atividade do corpo, diversificação dos sons, precisão dos instrumentos, escuridão ou concordância [de suas platéias], fazem coisas parecerem estar presentes que nunca estiveram realmente existentes no curso da natureza. O mundo, como qualquer olho sensato pode ver, geme perante estes infortúnios. Um mágico com um belo golpe de mão, porá uma completa mentira em frente de sua vista. (Bacon *apud* Butterworth, 2005, p.4)

A antipatia de Bacon pela mágica era oriunda de fatores morais de fundo cristão (onde a mentira é um pecado venial e até mortal) e de sua curiosidade filosófica e científica, tendo publicado textos sobre óptica, astronomia e matemática entre outros assuntos. O legado científico de Bacon se apoiava na observação empírica da natureza. O que tráfisse tais percepções, como a mágica, seria digno de desprezo. Ainda assim, Bacon reconhecia que “muitos livros são ditos como mágicos [...] e não o são realmente, mas contém verdades importantes” (Bacon *apud* Bridges, 2000, p.lxxvii).

O pai da mágica moderna, o francês Jean Eugène Robert-Houdin é tido como o responsável por conduzir o ilusionismo das feiras e atrações de rua aos teatros, sofisticando os truques e efeitos. Houdin construiu para tal objetivo um teatro em Paris, repleto de dispositivos que ajudassem a realização dos truques (Robert-Houdin, 1859, p.271) contando ao mesmo tempo “com um palco simples, desimpedido da parafernália do mágico ordinário” (p.271).

Anos após a morte de Houdin, Georges Méliès (então um ilusionista amador) comprou, em 1885, o teatro e todo o ferramental que fazia parte dos truques, lançando sua carreira de ilusionista (Ezra, 2000, p.9). Dez anos depois, quando assistiu à sessão dos Lumière, Méliès já se tornara um mágico (e administrador de teatro) de sucesso.

Ao encontrar o cinema, o conhecimento do ilusionismo de palco de Méliès foi combinado com um debate entre o registro realista de imagens e sua abstração que vinha acontecendo desde décadas antes no século XIX, motivado pela fotografia. Desde os pioneiros registros de Niépce em 1826, a fotografia ampliara seus temas. Truques oriundos da fotografia somados à experiência de Méliès no ilusionismo permitiram a criação de efeitos visuais eficientes e seminais, como o usado em *O Homem Com a Cabeça de Borracha* (1901). No filme, Méliès bombeia um fole, expandindo sua própria cabeça que repousa sobre uma mesa e reage ao ser inflada com expressões de surpresa

A duplicação do personagem em dois é atingida com um recurso simples, mas bem executado, de dupla exposição consecutiva²⁸. Nela, uma cena é filmada do início até o fim, com uma área da imagem não sendo exposta com o uso de uma máscara em frente à lente ou, no caso do filme de Méliès, a parede escura atrás da cabeça que será inflada. O filme é rebobinado e exposto novamente, desta vez, expondo apenas a parte que havia sido bloqueada antes. A soma das duas exposições se apresenta como uma imagem única para o espectador.

O filme de Méliès tira proveito tanto dos efeitos fotográficos discutidos na seção anterior quanto ações de ilusionismo, uma vez que o cineasta (e também ator) dirige a atenção dos espectadores com seus gestos exagerados, desviando a atenção das imperfeições técnicas da soma das exposições de imagem e construindo a fluência necessária para a experiência do espectador.

Méliès em seus dias de glória do início do século XX separara as vistas cinematográficas em quatro categorias (Méliès *in* Abel, 1993, p. 36). Elas consistiam em: vistas naturais (semelhantes às dos Lumière), vistas científicas (registros rigorosos de experimentos), assuntos compostos (filmes com história de situações encadeadas, com causa e consequência) e filmes de transformação ou vistas fantásticas (o gênero que ele orgulhosamente afirmava ter inventado). Tal separação foi sendo abolida uma vez que a variedade de vistas passou a ser subordinada a uma narrativa que passou a pautar o que era pertinente de ser mostrado e o que não era. A falência de Méliès em 1913 reconduziu os efeitos visuais de seu lugar de destaque para uma subordinação à narrativa, característica que é vigente em *King Kong*.

1.4 Técnicas e demandas dos efeitos visuais

Propomos uma separação da definição dos efeitos visuais entre técnicas e demandas que precisa ser esclarecida antes de prosseguirmos. As técnicas que designamos aqui são os processos profissionais e tecnológicos que estão envolvidos na realização dos filmes, acoplado-se às convenções do cinema e, em geral, tornando-se transparentes atrás de seus resultados.

²⁸ Que vem a ser uma técnica rudimentar de composição de imagens.

As demandas são o que é necessário para fazer da narrativa uma imagem. Por exemplo, *King Kong* (2005) precisa sugerir de maneira convincente que tem sua partida e conclusão em Nova Iorque apesar de ter sido realizado na Nova Zelândia; a versão original tinha um problema semelhante, mas sua base de produção era Los Angeles. As demandas são alcançadas através de técnicas variadas. As demandas entre os três *Kong* se mantêm em grande parte constantes, mas as técnicas se transformam.

A atenção dedicada aos efeitos visuais nos filmes norte-americanos de grande orçamento desde a década de 1970 (Cook, 2000; Prince, 2000) em diante pautou as mudanças nas técnicas de realização cinematográfica como o centro da discussão sobre o tema. Isto acostumou os espectadores a um ciclo de novidade e obsolência semelhante ao conhecido em outras áreas do consumo, baseado em uma idéia de um inevitável e positivo progresso tecnológico. Sob o ponto de vista dos efeitos visuais, os três *King Kong* subscrevem a esta idéia de continuidade com o andar da indústria cinematográfica tendo sido divulgados a partir da novidade de seus efeitos visuais.

A idéia de um progresso material e tecnológico como uma força positiva não é nova. Segundo Stableford (2006, p.513) esta idéia pode ser encontrada desde o berço da cultura ocidental na Grécia e Roma antigas. Todavia, este conceito adquire o desenho e os conflitos que são conhecidos nos séculos XX e XXI no período pré-Revolução Industrial. Vinculado a uma idéia de controle e eficiência do aproveitamento dos recursos, o progresso tecnológico é legitimado como uma força determinante da produção.

Em paralelo também nasce uma idéia de conflito entre o progresso material e sua contraparte moral, questionando a existência de uma relação de evolução direta entre ambos e suspeitando que o progresso material e tecnológico prejudicaria o progresso moral e cultural.

As consequências deste conflito imprimem ao cinema um caráter ambíguo. Por um lado, ele é, de forma inevitável, uma ilusão potencializada por diversas técnicas e se beneficia das mudanças. Por outro, cada mudança estabelece um novo debate onde são revisados os pontos entre o ineditismo e a obsolência das imagens e se cada nova possibilidade técnica estaria ampliando uma capacidade expressiva das obras ou prejudicando o legado de arte, narrativa, sedução e competência técnica constituído da década de 1890 em diante.

Uma vez que os efeitos visuais habitualmente tiram proveito primeiro das transformações nas técnicas de realização cinematográfica, as imagens que os utilizam recebem este debate de forma mais intensa e são apontados ao mesmo tempo como as representantes legítimas das fronteiras das imagens cinematográficas e também como o sinal de sua iminente decadência e abandono de uma qualidade narrativa perdida. Os *King Kong* refutam este ponto. Não há, sustentamos, uma relação direta ou inversa entre efeitos visuais e qualidade da experiência que o filme proporciona. Embora o primeiro filme tenha alcançado um reconhecimento que o isente de críticas que desejem privá-lo de um lugar na história do cinema²⁹, o segundo é uma obra com efeitos visuais menos ousados e uma narrativa mais esquemática e menos emocionante. O terceiro, ao reler o primeiro e discretamente adotar algumas notações do segundo, é o mais intenso visualmente de todos ao espectador. As críticas ao Kong de Jackson estão são dirigidas à sua duração, mais de três horas.

Privilegiaremos neste trabalho a definição das demandas por entender que a descrição de técnicas e suas possibilidades circunscreve o estudo a períodos delimitados pelas técnicas e não aponta claramente a ligação do propósito entre elas e a narrativa. Buscaremos avaliar se este propósito é atendido ou não em relação à narrativa e às demais formas de construir um filme, especialmente a montagem.

1.4.1 As demandas de Kong

Buscando uma compreensão do papel dos efeitos visuais na construção da narrativa cinematográfica, comentaremos a seguir as demandas principais presentes nos três filmes de *King Kong* e ilustraremos as técnicas utilizadas, convergindo para a definição dos efeitos de composição de imagens. Entendemos que esta observação colabora com a compreensão da maneira com que os conceitos teóricos a serem explorados mais adiante no capítulo são implementados no filme. As principais demandas aos efeitos visuais observadas como constantes entre os três Kong são: a interação do gorila com personagens em escala humana, a interação do gorila com humanos na escala de Kong, a interação do gorila com os locais da Ilha da Caveira e Nova Iorque e a

²⁹ O primeiro *King Kong* é citado invariavelmente na bibliografia relativa à história do cinema geral como Gubern (1995) e Nowell-Smith (1996), tendo saído do nicho de *filmes de monstro* onde também é citado como em Hutchings (2008).

animação do gorila quando visto de corpo inteiro. Abordaremos as quatro comparativamente a seguir.

1.4.2 Interação com personagens em escala humana

Nos momentos dos *King Kong* em que a medida do enquadramento é dado por um personagem humano em geral algo do gorila precisa ser traduzido para esta escala. A leitura do tamanho exige um parâmetro de referência, dado aqui pelo corpo dos intérpretes e por segmentos de Kong que são construídos sob medida para estes fins. Todos os filmes, mesmo o terceiro, utilizaram modelos mecânicos de Kong para os momentos onde o gorila e algum humano estavam em contato.



Figura 1-5 – Kongs em escala humana em 1933, 1976 e 2005

Na fig. 1-5 vemos fotogramas de seis planos dos três *King Kong*. Nos dois mais ao alto destacamos a *cabeça grande* (*big head*, como era chamada pela equipe) e a *mão*

grande (*big hand*, idem). A cabeça era, de fato, um busto de Kong utilizado para *close-ups* que destacavam sua expressão ao longo do filme. A cabeça era animada, comandada por uma equipe de seis pessoas externa a ela (Goldner e Turner, 1975) e era capaz de demonstrar diversas emoções como surpresa, curiosidade e raiva. No plano à esquerda vemos a cabeça mastigando um infeliz pedestre.

A mão grande se estendia até o antebraço, sendo suportada por guindastes adaptados a sua estrutura e capaz de abrir e fechar os dedos. Seu uso mais conhecido é tomar a moça em sua mão direita, um plano habitualmente intercalado na montagem com uma ação de corpo inteiro do gorila. Nas sequências analisadas não é visto o *pé grande* (*big foot*) também construído.

Os dois planos do meio são do *King Kong* de 1976 e mostram parte dos recursos construídos em escala humana. Embora o mais famoso e divulgado tenha sido um modelo *em tamanho real de Kong* ele foi usado em poucos planos do filme por ser pouco ágil em seus movimentos e deixar evidente ser um boneco. A construção do tronco, pé e mão foram mais felizes, superando nestes quesitos em precisão o filme original.

Os dois últimos planos da figura 1-5 representam a apropriação de tais recursos no terceiro filme. Embora o plano com Naomi Watts na mão do gorila tenha em seu fundo uma Nova Iorque totalmente digital e a pele e o pelo da mão de Kong sejam digitais, o que a atriz segura e o que a sustenta é um modelo de *mão gigante verde* usado como referência para os animadores acrescentarem a textura. No plano da direita, o antebraço de Kong está preso em um troleibus e chacoalha a estrutura assustando os passageiros. O efeito segue a mesma linha do plano da esquerda, com a textura de pele sendo adicionada sobre um braço mecânico.

As imagens anteriores são amostras são de efeitos mecânicos que são produzidos por meios físicos durante a rodagem, como outras explosões, tiros, monstros e animatrônicos (Katz, 1998, p.927). Ressalvamos, no entanto, que a definição de Katz recebe complementos relevantes de processos de composição de imagens que adicionam a percepção de local desde o primeiro filme (a rua sobre a qual está dependurada a mulher) e, em 2005, a pele do gorila. Embora os efeitos físicos dêem algo material com que os atores interajam, eles agem em complemento às demais técnicas.

A escala humana determina o tamanho do enquadramento e fornece uma medida para avaliarmos o quão grande é Kong. A interação entre as duas escalas, no entanto, não precisa ser mediada exclusivamente por efeitos mecânicos. Há situações no primeiro e no terceiro filmes onde um close-up de Kong é realizado apenas através da animação. Nestes casos, em geral o gorila é mostrado enquadrado em algum anteparo da locação onde acontece a cena, o que fornece uma restrição ao seu movimento e um estímulo a buscar o efeito físico em algum momento próximo.



Figura 1-6 –: O gorila enquadrado em planos de 1933 e 2005.

Na figura 1-6 vemos fotogramas do primeiro e terceiro filmes. No primeiro vemos Kong espiando pela janela do apartamento do hotel de Ann Darrow, prestes a coletar uma mulher por engano (com auxílio da mão grande). O primeiro filme restringe de modo significativo o uso da *cabeça grande* sem que ela esteja vinculada a uma resposta a um personagem ou a um enquadramento como aqui. Acreditamos que isto revela um cuidado

dos realizadores em sempre recordar ao espectador uma escala de medida que sugira o tamanho do gorila.

O fotograma do filme de 2005 revela ainda uma outra instância desta estratégia de decupagem através de efeitos visuais: o corredor onde Jack Driscoll (Adrien Brody) se protege de Kong serve ao mesmo tempo para sugerir uma medida, pois o espectador se acostumou com o tamanho do ator e imagina os elementos que estão fora de quadro, o que é sobreposto em uma sugestão de proteção da integridade física do personagem humano aqui.

1.4.3 Interação de Kong com personagens na escala do gorila

Nos planos em que o protagonismo da cena está em Kong usualmente os enquadramentos privilegiam a sua escala e representam os humanos de maneira reduzida. Esta redução é alcançada por bonecos animados ou não (em 1933 e 1976), dublês animados digitalmente dos personagens (em 2005) e também pela composição de imagens onde uma tomada com a mão grande é combinada com uma geral do rosto de Kong (1976).

Na figura 1-7 vemos um fotograma de cada plano dos três Kong. Na esquerda ao alto, uma imagem do filme de 1976 com Rick Baker figurinado como Kong e Jessica Lange posicionada na *mão grande*. A escala entre o gorila e a humana é negociada através da composição de imagens onde a mão e a atriz foram captados em frente a uma tela azul e esta cor foi recortada, tornando-a transparente para a camada de trás com o close-up do ator. A tecnologia se difundiu a partir de 1940 com o filme *O Ladrão de Bagdá* (Dir. Alexander Korda) o primeiro a utilizá-la e ganhou amplo conhecimento do público a partir de sua conversão para a televisão nos finais da década de 1960. A criação de um plano com composição através de tela azul, no entanto, não era nada ágil neste Kong (Morton, 2005, p. 182) e um plano poderia demorar mais de uma semana até retornar do laboratório e ser conferido se todas as camadas estavam sincronizadas e com boa qualidade de imagem.

O segundo plano, no canto superior à direita, vem do Kong de 2005. Ele representa o momento em que Kong toma violentamente uma sócia de Ann Darrow do palco onde era exibido publicamente. Embora os planos anteriores revelem a identidade

da sócia, o que enfurece o gorila, aqui ela é substituída por sua dublê digital cujas formas foram modeladas a partir do escaneamento tridimensional do corpo da garota. Os benefícios da técnica são evidentes por permitir a visualização de uma ação muito mais intensa do que seria viável mesmo com dublês humanos, o que traduz de maneira mais presente a irritação de Kong. A substituição da atriz pela dublê, no entanto, costuma ser feita através da montagem com a decupagem ocultando o rosto onde a expressão não é tão rica quanto no ator original.



Figura 1-7 – Humanos na escala de Kong em 1976, 2005 e 1933.

No plano mais abaixo vemos Kong após destruir a elevada, se preparando para escalar o *Empire State Building*. Ele tem em sua mão direita Ann Darrow, ou melhor, uma boneca animada que a representa. O filme dedica grande cuidado à animação da boneca

sugerindo com seu movimento o estado de espírito da atriz. Neste plano podemos observar que ela está com as mãos na cabeça, assustada com a ação. Em um pequeno *passee de mágica* o filme nos convida a não lembrarmos que ela permaneceu na mão de Kong o tempo inteiro, o que não é detalhado com close-ups durante a cena.

O filme de 1976 também utiliza uma boneca para fazer as vezes de Dwan em cenas de ação. No entanto, apesar da ampla divulgação das bonecas dotadas de movimentos eletrônicos, elas nunca são vistas em destaque.

1.4.4 A interação do gorila com os locais da Ilha da Caveira e Nova Iorque

A interação do gorila com os espaços físicos da ilha e da cidade é determinada diretamente nos dois primeiros filmes pela técnica usada para dar vida a Kong. A cidade será ajustada à escala do personagem o que envolve a construção de miniaturas e composições de imagem quando for compartilhar a tela com algum humano. No terceiro filme a escala dos cenários foi separada entre os segmentos com que os atores interagiriam e as partes completadas através de animação, maquetes e composições de imagem.

Na figura 1-8 estão elencados cinco fotogramas dos filmes. Os dois mais do alto representam o Kong de 1976. A imagem da esquerda mostra Kong pouco antes de cruzar o rio East ao lado da ponte Queensboro. Ele supostamente é perseguido por helicópteros e polícia, resumidos a poucos efeitos de iluminação e efeitos sonoros. O plano se resume a uma maquete de um prédio feita na escala de Rick Baker ali vestindo o figurino do gorila. O prédio não é específico, apenas inspirando-se nos tropos visuais comuns a Nova Iorque. No plano da direita Kong caminha em direção às torres do World Trade Center – que ele considera um lar – levando Dwan em sua mão. Aqui a composição reúne um plano do gorila com a boneca na mão ao lado de uma maquete com uma imagem das torres e um plano da lua. Um plano complexo de ser realizado mas também pouco excitante por fazê-lo caminhar por uma cidade vazia.



Figura 1-8 – Kong e a cidade nos três filmes.

Os planos do meio são do filme de 1933. O da esquerda mostra Kong vibrando ao destruir a fachada do hotel onde Ann reside. A composição de imagens reúne através de uma projeção a camada do gorila animado em *stop motion* ao fundo com figurantes que correm desesperados na frente desta tela e alguns objetos de metal que caem frente à câmera sugerindo ser materiais que o gorila arremessou. Em um truque para mostrar o descarte e a queda no mesmo plano Kong os joga para o alto, eles saem de quadro e caem a frente da cena.

No plano da direita o cenário é integralmente feito com maquetes que se estendem em vários planos de distância sugerindo profundidade. No canto inferior direito Ann

Darrow é composta com a imagem usando uma técnica de micro projeção. Quando Kong a tomar na mão ela será a boneca animada novamente. No plano de 2005, mais abaixo, vemos o pandemônio na Broadway após a libertação de Kong do teatro. Dezenas de camadas estão compostas nessa imagem, desde os pedestres até carros e toda a cidade acima do primeiro piso dos edifícios.

1.4.5 A vida de Kong quando visto de corpo inteiro

Cada filme utiliza uma solução distinta para viabilizar Kong. O primeiro filme utiliza a animação *stop motion* realizada em quatro modelos de escalas diferentes de acordo com a necessidade de interação com o cenário. O segundo utiliza Rick Baker em um figurino de gorila, solução que só foi adotada depois que os primeiros testes com Kongs mecânicos foram mal sucedidos. O terceiro filme faz de Kong uma animação digital por completo. No entanto o modelo tem os movimentos captados a partir do ator Andy Serkis, posteriormente retrabalhados por animadores, além de uma forma que foi primeiramente esculpida manualmente para depois ser modelada no computador. Entre todos, o mais recente é o que menos material é em essência e o que mais se parece com um gorila real.

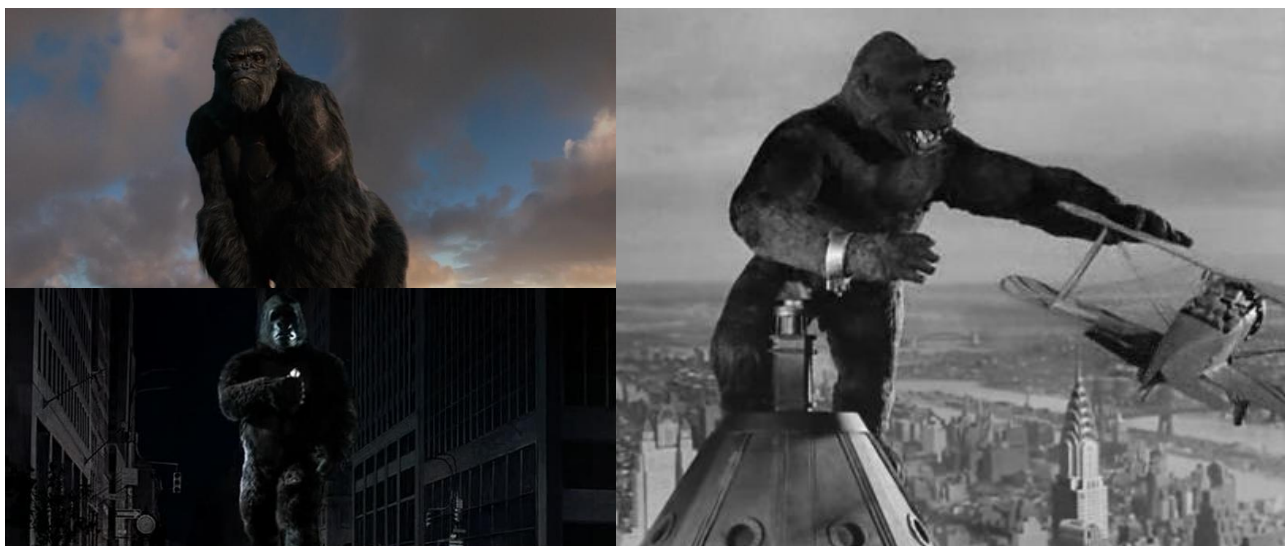


Figura 1-9 – Os três Kongs aproximadamente de corpo inteiro.

A figura 1-9 traz três fotogramas (ligeiramente reenquadrados) dos filmes de Kong. O fotograma do alto à esquerda é parte do filme de 2005 e mostra Kong no alto do Empire State Building enquanto enfrenta os biplanos. O céu azul do enquadramento, também

digital, sugere que ele está no ponto mais alto possível. Os benefícios da animação digital apenas podem ser desfrutados quando se vê o gorila em movimento. As proporções do corpo e o modo de andar e saltar foram pesquisados por Serkis em zoológicos e reservas na África, incorporados em sua interpretação física.

O fotograma em branco-e-preto traz o filme de 1933 em um momento da batalha final também. Kong se espicha para pegar um biplano sem sucesso. Os bonecos animados neste filme mantêm aproximadamente a proporção corporal de gorilas, mas este Kong se revela mais ágil e anda ereto quando conduz Ann pela cidade. A estes distanciamentos da informação factual a respeito dos gorilas o animador-chefe Willis O'Brien respondia que Kong era um ser de fantasia, o que é verdade.

À esquerda abaixo Rick Baker veste o figurino do gorila enquanto caminha por uma Nova Iorque criada em cenário (não em maquetes). O andar de Baker é imediatamente reconhecido como humano e ele interpretou Kong com um passo orgulhoso, quase fanfarrão na cidade vazia. A escolha de não usar *stop motion* foi motivada por custos e buscar um realismo maior na imagem. Mas o resultado compromete a credibilidade.

O esforço de mediar o espaço entre as diferentes escalas conduz a um uso regular da composição de imagens em suas diversas técnicas. A animação e a composição são as grandes técnicas que atendem às demandas narrativas em Kong. As detalharemos nas próximas seções.

1.5 Animação, *stop motion* e digitalização

A distinção fundamental a produção de cenas com atores e animação é que em uma cena normal o elenco é captado à taxa de 24 quadros por segundo, o que registra seu movimento de maneira automática. Animação é geralmente produzida expondo o material sensível quadro a quadro, para que quando eles forem projetados novamente a 24 quadros por segundo de velocidade, deem a ilusão de movimento contínuo. Praticamente qualquer elemento pode ser animado desde que seja possível fracionar seu movimento desta maneira.

A animação predata o cinema em mais de sessenta anos, sendo seu primeiro dispositivo atribuído ao belga Joseph-Antoine Plateau. Complementações às ilustrações em forma de disco que faziam a ilusão do Fenacistoscópio de Plateau se sucederam, chegando a espetáculos públicos com a projeção de animações por Émile Reynaud a partir de 1891 quando ele combinou seu praxinoscópio (inventado em 1877) com um projetor. As pantomimas luminosas de Reynaud eram apresentadas em shows de 15 minutos no Theatre Optique em Paris acompanhados de música ao vivo.

As técnicas de animação presentes no Kong de 1933 são fruto do animador Willis O'Brien. Ele tinha curiosidade pela vida pré-histórica e serviu como um guia para um grupo de cientistas da Universidade da Califórnia do Sul trouxe para desenterrar fósseis na região. Em 1917, Willis O'Brien fez uma comédia de curta duração, o *O Dinossauro e o Elo Perdido*, que mais tarde foi comprada pela companhia de Thomas Edison e lançado nos cinemas. Todo o elenco consistia de modelos com um esqueleto de madeira recoberto por argila esculpida. O curta demorou dois meses para ser produzido.

O Dinossauro e o Elo Perdido foi bem sucedido. A animação de animais pré-históricos em luta com seres humanos lançou as bases numerosos filmes. A verdadeira estrela do filme era o Elo Perdido, um macaco que acaba sendo morto por um brontossauro. O'Brien posteriormente identificou o pré-símio como o “antepassado de Kong”.

A técnica específica que O'Brien usou foi a animação em *stop motion*. Ela consiste no mesmo princípio da animação convencional, porém se aplica a objetos organizados em um set em miniatura onde cada plano é fotografado quadro a quadro. Os objetos são movidos ligeiramente entre as exposições, mas permanecem fixos durante a exposição. Quando o filme é projetado uma ilusão de movimento é criada.

O'Brien consolidou o reconhecimento de seu talento em seus curtas de animação seguintes. Seu trabalho de maior destaque, no entanto, foi o filme *O Mundo Perdido* (Harry Hoyt, 1925) uma adaptação de Conan Doyle que envolve a busca por dinossauros perdidos na Amazônia e o transporte de um brontossauro para Londres onde – como em Kong anos depois – a cidade é atacada pela fera que destrói a ponte de Londres.

Todos os envolvidos mais tarde com *King Kong* estavam familiarizados com este filme, um grande sucesso comercial. Não é por acaso que, tanto em suas cenas na selva e no seu desenlace. *King Kong* segue o modelo de *O Mundo Perdido* que segue, como Kong, parte do realismo das convenções urbanas para o fantástico em estágios progressivos, sustentando a credibilidade da narrativa.

O'Brien começou os trabalhos em Kong após um projeto chamado "*Creation*" ser cancelado na RKO. O sucesso de *King Kong* deu a ele uma duradoura carreira que se encerrou ao mesmo tempo que os estúdios se afastavam deste tipo de animação alegando custos elevados e falta de realismo nas imagens.

A animação em suas variadas técnicas regularmente esteve envolvida com efeitos visuais. A diferença fundamental aqui entre a animação como um todo e a animação dedicada a efeitos é, mais uma vez, uma questão de qual demanda se deseja atender. A animação criou ao longo do século XX uma ampla tradição no mainstream liderada pelos estúdios Disney, onde a designação de "animador de efeitos" significa o responsável na equipe por animar detalhes secundários mas com alguma correspondência com o mundo exterior como fumaça, água, fogo, neve, etc.

O tipo de animação realizado no Kong de 2005 esteve em desenvolvimento desde a década de 1960 quando protótipos de armas e veículos lideraram o impulso pela construção de plantas eletrônicas tridimensionais que ajudariam na prototipagem para o design industrial. O caminho para o amadurecimento destas tecnologias foi intuído por Youngblood (1970, p.185) que relatava as primeiras pesquisas para a síntese de câmeras através de programas de computador. Youngblood em seu *Cinema Expandido* defende uma radical transformação da consciência humana ao abrir-se mão dos meios tradicionais rumo a uma incorporação de tecnologias eletrônicas. Sua obra é lida no século XXI como algo datado em sua utopia, mas perspicaz em alguns insights como em sua definição do Novo Cinema:

O novo cinema emergiu como a única linguagem estética capaz de aderir ao ambiente em que vivemos. Emergindo junto com ele há um paradigma determinante: a concepção de uma natureza do cinema tão ampla e persuasiva que promete dominar toda a produção de imagens da mesma maneira que a teoria da relatividade domina a física hoje [1970]. Eu a chamo de o cinema sinestésico. Em relação ao tradicional cinema é como a ciência da biônica em relação a noções prévias de biologia e química:

quer dizer, se modela a si mesma seguindo os padrões da natureza do que tenta 'explicar' ou conformar a natureza aos termos de sua própria estrutura. (p.76)

O significado mais profundo da percepção de Youngblood aponta para o desenvolvimento de um cinema que reúne uma maior atenção ao mundo exterior com uma mais intensa apropriação de tecnologia que pode até abstrair ou superar em percepção as câmeras e suas convenções estabelecidas. Determinado a promulgar a nova era, Youngblood também fez de suas certezas a fragilidade de seus argumentos ao não considerar que esta apropriação de tecnologias poderia produzir um cinema que mantivesse em muitos sentidos laços de continuidade com o passado.

Bordwell, Staiger e Thompson (1988) apontam que a apropriação de tecnologia pelo cinema norte-americano tende a não conduzir a uma emancipação dos criadores, mas sim a potencializar fórmulas já conhecidas com pequenas variações, uma vez que o controle sobre a imagem também se aprimora. No cenário de grandes apostas e maiores retornos ainda, as melhorias em capacidade de processamento de imagem da tecnologia cinematográfica são apresentados como diferenciais do espetáculo convencional e efeitos visuais representam os aspectos mais visíveis deste processo servindo praticamente como uma metonímia de toda a tecnologia envolvida.

Os resultados das visões libertárias de Youngblood com o ceticismo embasado em fatos de Bordwell *et al* foi uma tímida mas constante incorporação de animação digital ao cinema pelas mãos dos filmes de ação e aventura. O preconceito contra esta tecnologia de produção estava presente nos primeiros anos de seu estabelecimento. O filme *Tron* (Steven Lisberger, 1982) foi ignorado inclusive aos indicados ao Oscar de melhores efeitos visuais por realizar parte deles digitalmente. Pouco a pouco os avanços se sucederam na produção de imagens; com *O Último Guerreiro das Estrelas* (Nick Castle, 1984) foi demonstrada a base da tecnologia que seria depois desenvolvida por George Lucas; em 1986 o filme *O Enigma da Pirâmide* ofereceu o primeiro personagem digital que enfrentava humanos; *O Exterminador do Futuro 2 - O julgamento final* (James Cameron, 1991) marcou a transição de forma do antagonista como seu grande destaque. A liberdade completa das câmeras virtualizadas chegaria antes às animações com *Toy Story* (John Lasseter, 1995) e seria consolidada como algo capaz de demonstrar ação,

cenário e emoção suficiente para envolver o espectador na Trilogia *Senhor dos Anéis* (2001-2004) dirigida por Peter Jackson imediatamente antes de *King Kong*.

Em essência o que a animação agregou aos efeitos visuais foi a possibilidade de controle sobre a imagem e seu movimento, algo que fez parte de suas atividades desde seus primeiros dias no século XIX e se consolidou em desenhos animados com convenções próprias (Blair, 1949) durante o século XX. Nos casos contemporâneos, no entanto, é levado ao extremo o insight de Descartes que vinculou a geometria à aritmética (Pourriol, 2009, p.48-50) permitindo a calculação de imagens através em quantidades de dados que as descrevem numericamente, a essência de uma imagem digital.

1.6 Composição de imagens

Composição de imagens, define Katz (1998, p. 282) é “o processo de combinar duas ou mais imagens em separado para criar uma imagem que seria difícil ou impossível de obter”. Esta definição de composição abstrai as diversas tecnologias que podem estar envolvidas no processo e nos servirá por estabelecer uma continuidade que pode ser aplicada desde os primeiros dias do cinema até *King Kong* (2005). Os três filmes, como vimos nas seções anteriores, utilizam composição para reunir o gorila a cenários e outros personagens. A composição, no entanto, pode ser usada também para usos menos evidentes como a substituição de parte de um cenário, o acréscimo de nuvens ao céu, o apagamento de elementos indesejáveis de uma cena ou manipulações sobre cor e contraste das cenas.

Em todas estas cenas o que vemos é uma amálgama visual onde a promessa de precisão realista de fundo científico-positivista atribuída à fotografia durante o século XIX e adotada pelo cinema serve apenas como um ponto de partida, uma forma de coletar subsídios que serão manipulados até serem reconstituídos na imagem mostrada na tela. O processo que faz esta colagem estar à disposição do espectador é a composição de imagens.

A composição de imagem está presente desde os primeiros anos do cinema, sendo um dos primeiros elementos de destaque do então novo meio. Um exemplo deste

uso preliminar está no filme *Un homme de têtes / Four Troublesome Heads* (1898) de Georges Méliès (figura 1-10). No filme um músico, interpretado pelo próprio Méliès, extrai sua cabeça e a duplica três vezes, colocando-as sobre duas mesas. Feito isto, toma um violão e canta uma canção usando as cabeças duplicadas como coro. Descontente com o aparente desafinar, bate seu violão sobre duas das cabeças, fazendo-as desaparecer, joga a própria cabeça fora e toma a que restou, encaixando-a novamente no crânio com um malabarismo e despedindo-se da platéia com um cumprimento. A ação dura cinquenta segundos e é representada sobre um fundo escuro, essencial para a trucagem de composição de imagem.



Figura 1-10 – *Un homme de têtes* (*Four Troublesome Heads*) de Georges Méliès, 1898.
(Fonte: Kino Video)

Este filme pertence ao primeiro momento de Méliès, onde o ilusionista utilizava o suporte cinematográfico como uma extensão de suas habilidades já plenamente desenvolvidas no palco do teatro Robert-Houdin, bem como do amplo conhecimento de múltipla exposição fotográfica divulgada desde a década de 1850 e especialmente popular no final do século XIX³⁰. A curta duração do filme e seu apoio em situações esquematizadas onde não há exatamente a estrutura de uma narrativa centrada em um conflito e resolução o situa como o gênero à parte dos filmes de truque³¹.

30 As implicações da múltipla exposição fotográfica são discutidos no capítulo sobre as origens pré-cinematográficas dos efeitos.

31 Adaptado do inglês *trick film* e do francês *film de truc*.

O que caracteriza o gênero dos filmes de truque é, primeiro, seu parentesco com o ilusionismo de palco. Todos os recursos são mobilizados para ampliar o talento do ilusionista, inclusive uma preliminar aplicação da montagem cinematográfica. Décadas antes da vanguarda de Eisenstein, Pudovkin e Vertov investirem a montagem de uma potência que deveria explorar choques e contrastes entre os planos³², os filmes de truque usam cortes na captação, mas eles idealmente passariam despercebidos ao espectador, escondidos entre os gestos do protagonista que está sempre em quadro.

Em *Four Troublesome Heads* há pelo menos treze cortes, todos escondidos pelos gestos ágeis de Méliès. Se considerarmos a duração de cinquenta segundos citada anteriormente, cada segmento tem menos do que quatro segundos. A retórica do gênero do truque, no entanto, convida o espectador a acreditar que aquela é uma ação contínua, oferecendo persuasivos subsídios para que se acredite nisto. A montagem, neste caso, está desvinculada da decupagem como força narrativa, o que seria desenvolvido tempos depois no cinema. Desta maneira, os cortes presentes nos filmes de truque não são a semente da *continuity editing*, mas sim dos efeitos visuais.

O filme de Méliès utiliza, além dos cortes mascarados, a múltipla exposição para alcançar seus objetivos. Quando o ilusionista separa a cabeça do próprio corpo, o que vemos em sua mão é uma cabeça esculpida, semelhante à real na careca e cavanhaque. Uma vez colocada sobre a mesa, é a imagem filmada da cabeça de Méliès que aparece ali, movendo-se e reagindo às situações. Isto é alcançado expondo o filme quatro vezes rebobinando-o a cada vez enquanto o ilusionista capta esta cena de quatro posições diferentes e apenas alguns elementos são mantidos iluminados.

Limitações da tecnologia de cinema de seu período fizeram o Méliès manter as quatro exposições do início ao fim. As oscilações dos tampos de mesa apontam justamente onde será feito o truque e quais são os limites das exposições múltiplas sem o diálogo entre decupagem e montagem como operação da construção de um discurso fílmico. Os efeitos visuais com a composição de imagens baseadas na múltipla exposição

32 Esta idéia do choque entre forma, conteúdo e questões narrativas vertida na montagem está diretamente relacionada com a ideologia dos realizadores russos, intensamente envolvidos na consolidação da revolução que derrubou o regime tsarista em 1917. As idéias de coletividade e choque entre o proletariado e a classe dominante presentes no marxismo fomentaram esta interpretação da montagem cinematográfica e de sua aplicação em algumas obras-primas como *O Encouraçado Potemkin* (1925) e *Outubro* (1927), ambos dirigidos por Eisenstein.

são de uma realização delicada, uma vez que um erro em qualquer uma das passadas de imagem exige que se retorne à estaca zero e recomeçasse a captação.

De qualquer maneira, os filmes de truque de Méliès ofereciam às platéias uma experiência exclusiva em seu tempo. Antes de ser imitado por Zecca e Edison, o ilusionista-cineasta mostrou algo de específico no cinema: a capacidade de sintetizar uma imagem que não poderia existir fora da tela.

Em torno do mesmo período o movimento para vincular trucagens à narrativa de forma transparente já operava. Em *O Grande Roubo do Trem* (Edwin Porter, 1903) temos um dos primeiros usos significativos de um efeito visual inserido como fator auxiliar à narrativa cinematográfica. No primeiro plano do filme (figura 1-11) após a cartela de crédito, a ação acontece no escritório do telegrafista. Ele está prestes a ser rendido pelos bandidos e forçado a parar o trem, possibilitando a abordagem dos criminosos.

A organização do espaço remete à organização em um palco teatral, uma forma de *tableau* onde toda a ação se desenvolverá com pouca profundidade, coreografada para não necessitar de aproximações de câmera ou de montagem. No canto superior direito, o escritório conta com uma janela por onde vemos o trem chegar, o que motiva a ação dos bandidos e coloca em movimento a trama que culminará com a perseguição e execução deles.



Figura 1-11 – O Grande Roubo do Trem (1903) e o trem sobreposto à imagem.
(Fonte: Biblioteca do Congresso americano)

O filme foi realizado em novembro de 1903, estreando em dezembro do mesmo ano. Ele foi rodado nos estúdios da empresa de Thomas Edison em Nova Iorque e em locações externas na cidade vizinha de Nova Jersey (Grieverson e Krämer, 2004, p.89). Apelidado de *Black Maria*³³, o estúdio não tinha uma linha férrea vizinha ao set do escritório do telegrafista. O que vemos através da janela é resultado de uma dupla exposição, um efeito visual previamente desenvolvido na fotografia e aplicado aqui de maneira quase invisível perante a narrativa³⁴.

Esta prática se tornou corrente em todos os estúdios que estabeleceram o que chamavam de *optical department* ou *effects department*, nomes dados às equipes internas que criavam os efeitos visuais aos diversos filmes em produção em simultâneo. As equipes de *effects* normalmente cuidavam de efeitos físicos durante a filmagem como fogo, fumaça, vento, etc. As equipes de *optical* tratavam de animação, composição de imagens e projeções para cenários. Maquetes eram responsabilidade das equipes de arte, integradas posteriormente ao filme.

O produtor David O. Selznick, chefe da RKO no início da década de 1930 e responsável por acrescentar o “King” a *King Kong*, era ciente da importância dos efeitos visuais para a realização e o sucesso dos filmes que produzia, afirmando após a realização de *E o Vento Levou* (Victor Fleming, 1939) que “se tornou ainda mais claro para mim que eu não poderia nem ter esperanças de pôr o filme na tela da maneira adequada sem o uso intenso de efeitos especiais” (Selznick em Behlmer, 2000, p.434). Para Selznick os efeitos, em especial as composições de imagem, eram responsáveis por afastar o cinema da realidade, mas dar ao público o que ele estava desejando.

Embora a composição de imagem opere ao longo da duração de seus planos, como em qualquer outro segmento do filme, seu principal diferencial é que ele estabelece uma montagem interior ao plano também, estabelecendo mais um espaço onde é possível exercer controle e expressão criativos.

33 *Black Maria* era uma giria da época para camburões de polícia. (McKean, 2005).

34 O recurso de dupla exposição foi usado também em outros planos do filme, com destaque no assalto ao vagão que contém o cofre. No plano em que os bandidos lutam com os maquinistas sobre o trem ocorre um truque entendido como ingênuo pelas platéias contemporâneas: a substituição de um ator por um boneco em meio à briga. Ele é, então, arremessado do trem. Um uso mais criativo da dupla exposição aparece em filmes como *The Motorist* (1906) onde um carro em maquete sobe paredes, cruza o espaço e chega aos anéis de Saturno.

1.7 Efeitos visuais : perspectivas teóricas

A continuidade das demandas nos três filmes de *King Kong* destaca uma regularidade nas narrativas mas não explica o motivo transformação em direção à produção de imagens onde a técnica seja cada vez mais invisível. É possível perceber na versão de 1933 o toque dos animadores que move os pelos do gorila (o que confere a imagem um *charme artesanal* que guarda em si pistas de uma explicação possível sobre sua elaboração) mas que ideia o espectador tem da computação massiva envolvida no terceiro filme? O apagamento das pistas e emendas na imagem digital não é apenas um exercício da técnica, mas responde a um conceito que faz parte de teorias do cinema.

Durante a elaboração desta tese fizemos uma leitura de textos relacionados a teorias do cinema buscando situar os efeitos visuais neste panorama. Embora apontamentos históricos do cinema alinhem a queda dos filmes de truque com a falência de Méliès (Aumont & Marie, 2006) efeitos visuais nunca deixaram de estar presentes no cinema. Assumimos que a reflexão a respeito deles deveria estar presente também.

A pesquisa apontou um privilégio dos estudos a respeito de direção e montagem que não respondem às questões levantadas pelos efeitos visuais. Em Eisenstein (2002a, 2002b), por exemplo, muito pouco alude a efeitos visuais. Para ele, os efeitos eram oriundos da montagem, alimentados por um pensamento onde o choque entre tom, cor, forma, ritmo e conteúdo poderia construir uma síntese tão narrativa quanto libertadora. Efeitos – para Eisenstein – eram o que poderia provocar alguma alteração de estado de espírito no espectador. Podemos supor que efeitos visuais não estavam necessariamente descartados para ele, uma vez que animações simples e efeitos de sobreposição e dissolução de imagem aparecem em *Greve* (1925) e *A Linha Geral* (1930), mas nunca seriam capazes de superar a potência da montagem. O não-encontro de uma reafirmação do valor dos efeitos visuais em Eisenstein não significa que eles não tenham valor algum para ele. Apenas pertencem a um outro modo de construir as imagens do filme que permanece complementar à montagem.

Os principais autores tradicionais que discutem os efeitos diretamente são André Bazin, Siegfried Kracauer e Béla Balázs. Os três escrevem a partir de momentos distintos da história do cinema. O pioneiro é Balázs que escreve sobre efeitos visuais (então ainda chamados de truques) na década de 1920 ainda no período do cinema silencioso. Bazin cobre as décadas de 1940 e 1950 e reflete a ansiedade por mais realismo que desembocaria nos *cinemas novos*. Kracauer publica sua teoria do filme na década de 1950 e, entre os três, é o mais radical em suas posturas.

Os pontos de vista de Bazin e Kracauer tendem a privilegiar o conceito onde a força da imagem está aliada à riqueza do que é possível captar com uma câmera, oferecendo nuances e detalhes que são invisíveis a olho nu. Segundo estas leituras, a operação a partir desta *abundância de realidade* que transborda pela tela em direção ao espectador preserva o poder de sedução dos filmes buscando aproximar a imagem de seu referente. Isto não descarta a ficção ou a fantasia mas coloca a elas utopicamente o desafio de ser tão ou mais ricas em imagem quanto a vida pode ser³⁵.

Em busca das primeiras menções a efeitos visuais em uma teoria do cinema, chegamos aos escritos de Béla Balázs. No início do capítulo quinze de seu Teoria do filme (1952), uma compilação de artigos redigidos ao longo de três décadas, Balázs demonstra uma incomum sensibilidade para a natureza das trucagens:

Já foi mencionado que a câmera possui muitos meios técnicos de injetar um ponto de vista subjetivo do *cameraman* e estados de espírito na imagem de um objeto. *Fades*, fusões, *slow-motion*, *time-lapse*, o foco suave, distorção, dupla exposição e muitos outros, estes efeitos de câmera podem expressar muitas coisas, mas eles não retratam fenômenos da realidade. São indicações visuais dos pensamentos e emoções do cineasta e, portanto, eles podem ser classificados como efeitos "absolutos" do filme. (p.185)

Os truques ópticos citados pelo autor não são necessariamente *efeitos visuais*, mas são produzidos através das mesmas ferramentas e técnicas no período. Identificamos esta indiferenciação como um resquício da tradição dos filmes de truque onde o efeito sinalizava o gênero. Balázs prossegue mencionando que um truque óptico não tem em si um significado restrito, estando condicionado aos planos vizinhos a ele e

35 Em um borramento de limites entre a realidade e a ilusão reside um risco incrível, apontam Baudrillard; Vitwer (2000) porque tal movimento também removeria parâmetros éticos e conduziria a uma indiferença perante tudo, porque não seria mais possível definir o que é real e o que não é.

ao contexto narrativo do filme em que se encontra. A ideia de Balázs estabelece as bases para entendermos a continuidade dos efeitos visuais derivados das primeiras trucagens como elementos que estarão em diálogo com todas as forças do filme e não agindo de maneira autônoma.

Balázs reúne no mesmo capítulo truques ópticos, composições de imagem e desenhos animados colocando lado a lado recursos que se tornariam a base para os efeitos visuais de *King Kong* (1933). Ao comentar a aplicação de truques em filmes com atores o autor os circunscreve principalmente a comédias de curta-metragem que, para ele, operavam seu humor em estarem afastados de possibilidades lógicas e consequentes:

O segredo da verdadeira comédia é que nela o fenômeno se despede do objeto e leva uma espécie de vida fantasmática livre de qualquer significado e conteúdo. Filmes cômicos interpretados por atores humanos têm uma lei interior que lhes é própria, consistindo em uma completa falta de lógica, que é em si mesma cômica. (p.189)

Relativizamos o comentário de Balázs observando as circunstâncias em que ele situa este local para os efeitos. Essencialmente a comédia de curta metragem naquele período (1915 – 1925) era um espaço à margem da grande indústria capaz de explorar recursos que não necessariamente estariam vinculados à consequência e à transparência do discurso reservado a obras mais sérias. A visibilidade destes truques que perturba e chama a atenção do autor aponta que muito da *vida fantasmática* atribuída a estas imagens é o espaço que os efeitos visuais tomaram para si depois, incorporando-se às narrativas para lhe dar sentido.

A ideia de chamá-los de efeitos absolutamente cinematográficos é incômoda a Balázs, parcialmente por admitir que o cinema se afastasse da representação direta da realidade, algo que o assusta pela perda da materialidade do que é representado:

Quando uma imagem não é mais uma cópia de algo e a imagem já não evoca em nós uma referência a um objeto independente dela, que ela representa e que poderia muito bem ter sido representado de outra forma se, assim, a imagem parece ter uma existência autônoma, uma realidade definitiva a ser como auto-suficiente então adquire uma leveza grotescamente não material o que faz mesmo os mais terríveis acontecimentos parecerem inofensivos. (p.189)

O que é grotesco e inofensivo para Balázs é um ponto que encontra eco nas críticas contemporâneas a um *excesso de computação gráfica* nos filmes do início do século XXI. O conflito, no entanto, está presente desde décadas antes como o autor aponta. A *existência autônoma* destaca é a posição destes recursos fora do discurso que se consolidou marcado pela transparência e na ilusão de um realismo conforme descrito por Xavier (2005). A reinclusão deles é feita pelo autor em filmes de comédia onde encontra uma pertinência para estes efeitos dada trazida pela natureza do gênero que desdenha das convenções rígidas do discurso vigente. Balázs argumenta então que tais exercícios técnicos dificilmente se sustentam em longas durações por estarem desvinculados de uma narrativa organizada e consequente.

O que vincula Balázs a *King Kong* é que ele é o primeiro a reconhecer efeitos visuais como uma especificidade do cinema teoricamente, ainda que ele já os descreva em um momento de transição quando sua vinculação a uma narrativa já era o padrão. Os truques representam algo de subversivo à lógica organizada da narrativa sendo então segregados a um gênero e duração específicos para não serem levados muito a sério. No descolamento da realidade é que reside o *absolutamente filmico* para o autor o que tem para ele um caráter assustador como um fantasma ou um território inexplorado.

Esta pioneira reflexão sobre os efeitos visuais sugere que no momento em que seu uso passar de acessório à narrativa para a criação de protagonistas, eles darão primeiro imagem a este medo de que o cinema se separou do real mas continua a atrair o olhar do espectador. O primeiro *King Kong* se desenha a partir deste perfil ao mesmo tempo de outros monstros do cinema.

Décadas depois as reflexões de André Bazin encontram o cinema em um estágio mais adiantado. Ele recupera a trajetória que levou o cinema do período de Balázs até um momento de estabilidade formal e narrativa, situado por ele imediatamente antes da segunda guerra mundial:

Assim, em 1938 ou 1939 o filme sonoro, particularmente na França e nos Estados Unidos, havia alcançado um nível de perfeição clássica como resultado, por um lado, da maturação de diferentes tipos de drama desenvolvidos em parte nos dez anos anteriores e em parte importados do cinema mudo, e, por outro, na estabilização dos avanços técnicos. (Bazin, 1999, p.48)

Este movimento de estabilização mencionado por Bazin é a expressão direta da consolidação do discurso da transparência de toda a montagem, decupagem e trucagem desenvolvidas até ali. *King Kong* (1933) subscreve a este discurso também ao manter a continuidade de ação e elaboração de espaços narrativos de maneira convencional. Ainda assim há o gorila que assusta e ganha a simpatia do espectador mesmo não sendo realista em sua aparência.

Embora não comente diretamente o filme, é possível depreender a partir das reflexões do autor que Bazin estava ciente das limitações de imagem presentes em Kong e em tantos outros filmes com ou sem efeitos visuais predominantes. Ele situa em “O Mito do Cinema Total” o movimento que norteia as elaborações técnicas de efeitos visuais:

Os reais primitivos do cinema, existentes apenas na imaginação de alguns homens do século XIX, estão na completa imitação da natureza. Cada novo desenvolvimento adicionado ao cinema deve, paradoxalmente, levá-lo cada vez mais perto de suas origens. Em suma, o cinema ainda não foi inventado! (Bazin, 1997, p.21)

No texto, Bazin recupera a tradição de várias tecnologias de registro e comunicação em sua ambição de se aproximarem da representação ideal da natureza sendo capazes de produzir uma cópia em imagem que não deixasse nenhum detalhe de fora. Embora isto seja uma utopia inalcançável em si, sinaliza a direção em que a técnica de efeitos visuais caminhou e caminha ao elaborar recursos de mimetização da realidade e investir em sua transformação expressiva.

Porque buscar o realismo na imagem do gorila mesmo quando isto representa, do primeiro para o segundo filmes, uma perda do que pode ser demonstrado na tela dado que há um ator dentro de um figurino e não mais um boneco em escala? Porque o cinema ambiciona a proximidade com a imagem imediata da realidade – diz Bazin – mesmo quando a realidade não é capaz de suprir o que a narrativa demanda, completamos. Assim, a imagem que *nada fotografava* para Balázs se fez monstro a partir do medo que provocava e este monstro buscou atualizar sua à semelhança da realidade.

A muito citada *ontologia da imagem fotográfica* de Bazin (2005) exige uma releitura no tempo de um cinema essencialmente pós-fotográfico. Sua essência permanece inalterada: uma câmera é capaz de criar uma imagem mais próxima de uma percepção de realidade do que um desenho mesmo que ambos sejam realizados através de meios

digitais. O que Bazin refletia era a circunstância técnica de seu tempo onde o cinema era o meio onde era possível ver as imagens de mais resolução possível.

No texto em que trata diretamente de efeitos visuais, “A Vida e Morte da Sobreimpressão”, Bazin (1997) reafirma seu apreço pela imagem fotográfica afirmando que não há uma divisão explícita e inegociável entre a tradição de Lumière e Méliès. Segundo o autor ambos ganham sua força de persuasão por serem feitos em película porque “É a imagem [cinematográfica] que pode nos colocar frente a frente com o irreal, que pode colocar o não-real no mundo do visível.” diz.

Bazin a seguir critica o filme *O Homem Invisível* (James Whale, 1933) afirmando que ele não poderia ter a mesma força se fosse realizado em animação. O filme, outro sucesso de bilheteria do mesmo ano de *King Kong*, utilizou técnicas de composição de imagens aparentadas com as usadas no filme do gorila. O sucesso internacional de ambos tornou os filmes muito conhecidos. É impossível imaginar que Bazin não tenha visto ou não tenha tomado conhecimento de *King Kong*. Então, porque ele não o menciona? Não há indicativo disto em seu texto, mas sugerimos que seja uma forma que utilizou para validar seu argumento (a primazia da imagem fílmica que se aproxima da realidade mesmo representando o irreal) sem tomar conhecimento que o gorila foi feito em animação e esta não era sua fraqueza, mas a potência da técnica que o colocou na tela. A longo prazo, no entanto, Bazin estava certo em apontar a direção de um maior realismo na aparência das imagens dos efeitos visuais.

King Kong é referenciado rapidamente por Kracauer (1960) ao ser usado como um exemplo ambíguo relacionado a uma taxonomia da fantasia no cinema:

Monstros fantásticos em filmes tentando passar-se como figuras realistas - pense no monstro de Frankenstein, King Kong, o lobisomem, etc - levantam um problema nulo. Apresentados como um tema válido para um filme, são claramente abrangidos pela primeira alternativa, que abrange a teatralidade não-cinemática. No entanto, eles podem ser encenados e manipulados tão habilmente que se fundem com o ambiente da vida real e evocam a ilusão de serem quase reais. E a natureza não é capaz de criar monstros? Sua verossimilhança possível, que é uma homenagem ao realismo de câmera, por fim os traz de volta para a órbita do cinema. Tampouco se deve esquecer que pelo menos alguns monstros são representados com um emotivo brilho nos olhos. (p.86-87)

Kracauer acreditava mais radicalmente do que Bazin na força da imagem captada pela câmera e sua capacidade de estabelecer um parâmetro de qualidade. Ele é especialmente duro com o gênero de filmes citado por Balázs, comédias curtas e *nonsense*. Para Kracauer o corte entre uma cena dinâmica captada com o elenco e um plano que revelasse os efeitos visuais era um choque inaceitável, um esvaziamento da potência da imagem cinematográfica.

A crítica a Kong feita por ele equilibra qualidades e limitações do primeiro filme. De fato, a presença do modelo do gorila e os *sets* em miniatura restringem a liberdade do movimento da câmera em um certo grau, mas há algo ali que permanece vivo. Uma centelha de que o traz de volta à órbita do cinema e permite aos efeitos demonstrarem e provocarem emoções.

O que Kracauer e Bazin defendem, afinal, é que a imagem cinematográfica não deveria abrir mão de sua riqueza em hipótese alguma, com efeitos visuais ou sem. O motivo central é a percepção entre os autores de que a realidade em sua potência e polissemia é muito mais rica do que suas representações, cuja ambição deve ser reduzir ao máximo esta distância que as separa. Este conceito teórico descreve a linha geral pela qual seguiu a evolução da aparência dos King Kong dali em diante, assim como dos demais efeitos visuais.

2. Cercando Kong

King Kong é um personagem de cinema. Ainda que o roteiro tenha sido publicado na forma de adaptação em folhetim ao final de 1932 até o momento da estreia do filme como uma maneira de aumentar o interesse pelo lançamento, sua forma instantaneamente reconhecível é em imagens em movimento. O personagem trágico de ficção desperta medo por seu gigantismo e promessa de selvageria e transgressão social e sexual, mas também pena ao compreendermos que ele não tem lugar para viver nem tranquilidade em sua existência. Não encontra isto na Ilha da Caveira – onde é tido como uma divindade terrível pelos nativos – nem tampouco em Nova Iorque.

Algo inesperado na pesquisa foi a descoberta que King Kong não estava apenas presente nos três filmes que são o objeto de estudo, mas havia gerado continuações, imitações e releituras em diversos meios. Isto o inscreve ao mesmo tempo como o produto de uma indústria audiovisual e um personagem que pode ser adaptado às mais variadas instâncias. Desenhar esta linha-mestra dos três King Kongs é, portanto, fruto de uma seleção que persegue a síntese entre o personagem e as narrativas principais.

Séries de televisão como o *King Kong Show* (1966) colocavam o gorila como parceiro de aventuras um menino. Um Kong dócil e amigável, mas também raivoso e determinado quando a situação exigia acostumou as plateias domésticas para a mudança de comportamento do protagonista do segundo filme. Na televisão também Kong é relido em diversas propagandas que em geral exploram o rapto da mulher de seu apartamento ou a batalha no alto do prédio. Estas instâncias de Kong guardam muito pouco em comum com o gorila que aparece nos três filmes principais e não as observaremos.

Narrativas cinematográficas envolvendo a temática de um gorila gigante também foram utilizadas em um sortimento de filmes derivados de Kong ou que simplesmente exploravam seus elementos mais óbvios como paródia e privavam a narrativa trágica do fechamento que acontece com a morte do primata.

A predileção por gorilas como protagonistas em relação a outros tipos de primatas tem uma justificativa científica na percepção de proximidade e estranhamento entre o humano e o gorila corroborado por investigações de DNA que apontam uma semelhança de cerca de 98% entre as duas espécies (Marks, 2002, p.35). Antes da ciência investigar

o interior das células o porte dos gorilas e seu comportamento social já fora observado e entendido em seu parentesco com os humanos. Isto os situa a uma distância onde podem ser lidos ao mesmo tempo como mais do que humano (mais livre, mais forte, mais desimpedido da castração e dos bons modos impostos pela sociedade) e menos do que humano (menos racional, menos ponderado, menos civilizado) o que os transforma em personagem de diversas fantasias de amizade e ameaça exploradas em *King Kong* e outros veículos.

O foco deste capítulo está nas narrativas que foram produzidas oficialmente utilizando e licenciando o personagem de Kong somadas a um aporte brasileiro. Os filmes são: os três *King Kong* (1933, 1976, 2005) já comentados, *O Filho de Kong* (Ernest Schoedsack, 1933), *King Kong versus Godzilla* (Ishiro Honda, 1962), *King Kong Escapa!* (Ishiro Honda, 1967), *King Kong Vive!* (John Guillermin, 1986) e a paródia brasileira *Costinha e o King Mong* (1976). Apresentaremos um breve contexto de cada um destes filmes traçando comparações entre eles ao final do capítulo.

2.1 Proto-King Kong no século XIX

A permanência da história que gira em torno de Kong como protagonista aponta para uma ressonância temática mais profunda do que exclusivamente algum elemento baseado apenas nas imagens criadas a partir dos efeitos visuais, o que é comprovado pelo esquecimento dos filmes que tentaram reutilizar elementos sem incorporar uma narrativa trágica satisfatória em sua estrutura.

As origens do gorila gigante podem ser traçadas em um nível histórico e individual. Em um primeiro momento Kong e os demais gorilas do cinema são frutos da ignorância a respeito da espécie que perdurou durante boa parte do século XIX.

Gorilas eram desconhecidos até a década de 1850 quando ossos desconhecidos foram enviados da África para serem identificados e classificados como uma espécie. Assim que foram os humanos regularmente projetaram suas fantasias nestes primatas e os gorilas logo se tornaram a representação do lado obscuro da existência humana.

Darwin não os menciona na origem das espécies, mas eles se tornaram parte do debate entre o criacionismo e o evolucionismo a partir da apresentação dos primeiros gorilas empalhados na Europa por Paul du Chaillu em 1861 (Browne, 2006).

A crença de que primatas machos desejavam sexualmente mulheres já era corrente na Europa antes do livro de Du Chaillu (Simmons; Armstrong, 2007, p.69) mas foi potencializada pelo debate em torno das ideias de Darwin. O conceito que espécies poderiam se modificar através de gerações tinha implícito em si a necessidade da atividade sexual e da reprodução. Isto trazia o tema reprimido como pecado para o centro do entendimento a respeito da existência humana sendo extravasado em fantasias a respeito dos gorilas. King Kong se inscreve nesta tradição inclusive por nunca ter levado um homem ao alto do prédio.

A imagem de King Kong começa no livro de Du Chaillu mas ironicamente se torna escultura por Emmanuel Frémiet reconhecido artista francês especialista em retratar animais. A primeira escultura que Frémiet produziu sobre o tema foi em 1859 com o nome de “Gorila fêmea carregando uma negra” e mostra uma fêmea de primata levando uma mulher negra morta (Turner, 2000, p.181-182). A imagem foi considerada escandalosa e exposta atrás de uma cortina em Paris. Em 1861 foi destruída por vândalos.

Frémiet voltou ao tema em 1887 com a escultura “Gorila levando uma mulher”. A pose e o tema são semelhantes mas a diferença principal é que na segunda peça quem carrega é um gorila macho e a mulher está viva e luta para se libertar (figura 2-1). As proporções entre eles são distintas também: o gorila é mostrado com um tamanho maior do que possui na natureza em proporção com a mulher. Kong estava nascendo em imagem, ironicamente primeiro em terceira dimensão.



Figura 2-1 – Gorila levando uma mulher, 1887.
Fonte: Turner 2000, p. 182.

Os vínculos diretos com King Kong começam em 1899 quando Merian Cooper – o co-diretor e criador do gorila gigante – recebeu uma cópia do livro de Du Chaillu (Morton, 2005, p.6) de presente. Ele era uma criança de seis anos e teve sua imaginação capturada pelos relatos fantasiosos de gorilas como seres ferozes e que viviam constantemente em guerra com seus semelhantes. Em especial um segmento cativou o pequeno Cooper: uma parte do livro de Du Chaillu onde um dos gorilas ataca uma aldeia e rapta uma mulher, levando-a consigo para o interior da selva.

2.2 Cooper e Schoedsack, documentaristas etnográficos

Apesar de King Kong ser um filme situado completamente dentro da esfera da cultura popular, foi feito por cineastas cujos trabalhos anteriores são considerados etnográficos (Rony, 1996, p.16). A aparente inconsistência sugere uma transgressão de

limites habitualmente considerados excludentes entre ciência, arte e diversão. De fato, Cooper e Schoedsack transitam entre gêneros cinematográficos, mas as marcas da etnografia de seu tempo continuam a alimentar a fantasia de Kong.

Merian Cooper nasceu em Jacksonville, Florida, em 1893 (Morton, 2005, p.5-9) Cativado pelo cinema e pela vida militar, lutou na primeira guerra mundial como piloto da aeronáutica servindo a missões como bombardeiro. Dotado de um gosto pela aventura, permaneceu na Europa após o final do conflito, engajando-se ao lado polonês na guerra russo-polonesa de 1919 a 1921. Abatido e capturado pelos russos, permaneceu preso na Ucrânia até o final do conflito. Lá conheceu Ernest B. Schoedsack (1893-1973), que também havia se engajado na colaboração aos poloneses após a primeira guerra mundial. Schoedsack trabalhou em cinema desde os quinze anos, tendo ido para o conflito como cinegrafista.

Retornando Estados Unidos deram início a uma parceria na produção de documentários. Suas experiências pregressas apontavam um gosto pelo exótico e pela aventura nas periferias da civilização, muito mais do que em seu miolo. Schoedsack e Cooper rodaram cenas de exteriores para diversas produções ao longo da década de 1920, alimentando efeitos visuais que permitiam expandir os limites dos estúdios sediados em Hollywood e arredores. Da metade da década em diante, passaram a realizar documentários de longa metragem. O impulso para isto partiu não das ambições da dupla, mas sim da percepção do sucesso e da repercussão que o filme *Nanook do Norte* (Robert J. Flaherty, 1922) alcançara.

É sabido que *Nanook* é um retrato do cotidiano dos esquimós Inuit mas também teve suas cenas reencenadas após Flaherty perder os negativos originais. Isto é bem aceito pelos estudiosos do documentário porque situa este filme não como uma janela aberta diretamente sobre o ártico, mas sim como um discurso a respeito do cotidiano daquele povo. Ao assumir a refilmagem das imagens, o realizador assumiu também a honestidade perante o seu material. A leitura que Cooper e Schoedsack fizeram deste gesto, no entanto, foi se afastando deste ponto de vista.

Em seu primeiro filme etnográfico, *Grass* (1925), Cooper e Schoedsack acompanham a migração de uma tribo Bakthiari com cerca de cinquenta mil pessoas, suas posses e seus animais rumo a pastagens mais generosas que possam assegurar a

sobrevivência de todos. O tema deve muito a Nanook porque também centra sua narrativa em torno do conflito do homem com um ambiente pouco generoso e prometiam às suas platéias ocidentais vistas inéditas de um mundo que permanecia quase isolado. Todavia, o filme mescla qualidades e defeitos segundo Barnouw(1993):

O cruzamento do rio caudaloso Karun com mortes entre homens, mulheres e crianças, assim como bodes, ovelhas, burros e cavalos proveio uma das mais espetaculares sequências jamais registradas em filme. A fotografia, por vezes próxima [de seus temas] e outras vezes do alto de montanhas, era de tirar o fôlego. Mas os migrantes permanecem sendo estranhos à platéia; nenhum retrato individual emerge deles. E a ênfase final não era o sacrifício do que haviam passado, mas – em uma rude demonstração de egocentrismo – na heróica realização dos cineastas. (p.48)

A postura dos realizadores começou a migrar rumo à manipulação e a encenação como algo legítimo dentro do documentário. Desde que elas ajudassem a envolver o espectador e aumentassem o interesse pela cena, estes recursos poderiam ser utilizados. Esta lógica aparece no segundo trabalho da dupla na seara do documentário, o filme *Chang: A Drama of the Wilderness (1927)*.

Em Chang o espectador acompanha o dia-a-dia de Kru, um agricultor pobre do Sião (hoje Tailândia), outra vez em conflito com forças hostis da natureza. No filme o agricultor trava batalhas com leopardos, tigres e até uma manada de elefantes, os quais representam uma ameaça constante para o seu sustento. O clímax do filme mostra a casa de Kru sendo posta abaixo por um elefante enfurecido.

Tal postura lança uma sombra de dúvida a respeito da natureza dos trabalhos de Cooper e Schoedsack enquanto documentários, mas também nos aponta em retrospecto as pulsões da narrativa de ficção se manifestando desde as primeiras obras realizadas por eles bem como a crescente intimidade com o sistema industrial de produção de Hollywood (Barnouw, p.50). Seus documentários, afinal, foram feitos sob encomenda para a Paramount.

A crescente artificialização dos documentários que buscavam o exótico e o extraordinário para servir às suas platéias reconduziu Cooper e Schoedsack de volta à ficção e marcou um período de saída da moda dos filmes etnográficos, como comenta Bazin (2005):

Assim, com poucas exceções destacadas, o filme exótico entrou em declínio caracterizado por uma desavergonhada busca pelo espetacular e pelo sensacional. Não era suficiente apenas caçar o leão, o leão deveria primeiro engolir os carregadores da expedição. [...] Assim passou a existir um mito de uma África habitada por selvagens e animais indomados, cuja culminância foram [os filmes de] Tarzan e As Minas do Rei Salomão. (p.155)

Bazin não aponta como descendente da corrupção dos documentários etnográficos o filme King Kong, mas podemos acrescentá-lo à companhia de Tarzan e Rei Salomão com tranquilidade. Os três filmes narram ficcionalmente um conflito entre a civilização ocidental e o exótico, situado em alguma periferia da África, Ásia ou América do Sul. O local de fato existe menos do que o local do imaginário, onde são prometidos tesouros e ameaças que partem da própria ignorância a partir da visão do diferente que lá se encontra.

Após a segunda guerra mundial retorna uma curiosidade sobre o mundo, afirma Bazin (2005, p.155). Traumatizada pela guerra e preocupados em conhecer o outro, os cineastas mostram mais e se valem de menos sensacionalismo segundo ele. Talvez por isto também os filmes derivados de King Kong tenham de ter se movido rumo à auto paródia (como a dupla de filmes realizados no Japão) ou sofrido com a falta de credibilidade que a atualização da trama causou às obras da dupla Guillermin e Laurentiis. E ainda o filme de Jackson tenha situado sua narrativa no ano da estréia do original, 1933. Acreditar que existe um mundo oculto a ser descoberto por uma expedição passou a ser algo mais difícil das platéias aceitarem.

Bazin apontava essa erosão da possibilidade do filme *supostamente* documentário e *supostamente* etnográfico continuar a se afirmar porque seria difícil o cinema ainda manter a exclusividade de tais imagens. Elas poderiam ser complementadas por outros meios como que o filme em si seria incapaz (Bazin, 2005, p.156) como livros, palestras, programas de rádio e televisão. Complementamos, o espaço onde o longa metragem permanecia sendo o grande padrão de referência era a indústria de produção, distribuição e exibição de obras de ficção. E era para este gênero que se dirigiram Cooper e Schoedsack.

2.3 Sinopse de King Kong (1933)

A influência das fantasias de Merian Cooper a respeito de gorilas somado ao gosto dele e de seu sócio Schoedsack pela aventura criou o ambiente para que King Kong fosse realizado. A produção do filme contou com o trabalho de Willis O'Brien nas animações (comentado previamente no capítulo 1), Marcel Delgado nos modelos em grande escala e uma mescla de roteiristas e colaboradores: Ruth Rose (esposa de Schoedsack), James Creelman e o escritor Edgar Wallace, conhecido por criar *thrillers* policiais. A autoria em Kong reflete o sistema onde o produtor toma a frente do processo: Cooper era o líder. Acima dele estava David Selznick, chefe executivo da RKO Pictures (Morton, 2005; Goldner e Turner, 1975)

O filme esteve em produção durante o ano de 1932 e estreou em março de 1933 se tornando um sucesso imediato o que motivou a produção da sequência, *O filho de Kong* no mesmo ano e com um orçamento bem mais reduzido.

É o início da década de 1930. Em um porto de Nova Iorque o navio a vapor *freelance* S.S.Venture se prepara para navegar. Na sala dos oficiais do navio Carl Denham (Robert Armstrong) , o conhecido diretor de filmes passados em locações exóticas, está preocupado porque precisa de uma atriz para seu filme a ser rodado nos mares do sul. Exibidores reclamaram que seus filmes anteriores teriam rendido pelo menos o dobro de bilheteria se tivessem incluído uma trama romântica e o ambicioso Denham está determinado a dar a eles o que eles querem. Para isto, precisa de uma bela atriz.

O capitão Englehorn (Frank Reicher) , o chefe do Venture, está preocupado porque a companhia de seguros ouviu falar a respeito da grande quantidade de armas e explosivos que Denham carregou no navio e enviou um investigador de segurança de incêndios para averiguar este fato. Englehorn alerta Denham que se o investigador descobrir o volume de bombas de gás que estão a bordo – que o diretor alega ser forte o suficiente para *derrubar um elefante* – eles estarão envolvidos com problemas legais que

os manterão parados no porto por meses a fio. Denham declara que eles devem passar a perna no investigador de incêndios e deixar o porto na primeira hora da manhã porque precisam chegar à região da Índia antes que as chuvas sazonais das monções se iniciem. Portanto o diretor precisa encontrar a atriz naquela mesma noite. Por causa da misteriosa natureza da jornada e a reputação de duvidosa seriedade do realizador, nenhum dos agentes de atores se dispõe a ajudá-lo. Quando se esgota o último contato profissional, Denham jura que vai encontrar uma garota ele mesmo, mesmo que tenha que casar-se com ela.

Denham vai a *Times Square* onde procura por uma candidata apropriada entre as atrizes desempregadas, sem sucesso. Desanimado, ele vê uma jovem desesperada tentando roubar uma maçã de uma fruteira. Quando o dono alcança a mulher e ameaça chamar a polícia, o diretor intervêm e paga pela fruta. A garota desmaia de fome nos braços do diretor e ele percebe que ela é bela e o tipo de garota que ele estava procurando como atriz.

Denham leva a garota para um restaurante simples e paga um lanche para ela. Ele a oferece um papel no filme assim que ela conta que é uma atriz desempregada e seu nome é Ann Darrow (Fay Wray). Apesar de desejar o papel, Ann hesita porque está insegura a respeito das intenções do diretor. Ela teria tirado a sorte grande ou seria um convite a ser escravizada? Denham assegura a ela que o trabalho é respeitável e ele “não está para brincadeiras”. Confiante, Ann pergunta o que ela precisa fazer. “Confie em mim e mantenha seu queixo para cima” responde Denham. Eles selam a negociação com um aperto de mãos.

Na manhã seguinte o *Venture* se prepara para zarpar. Uma animada Ann aparece no deque e para ao lado do segundo em comando no navio, Jack Driscoll (Bruce Cabot), enquanto ele supervisiona a partida. Gesticulando para um membro da tripulação, Driscoll acidentalmente bate no queixo de Ann. Ele se desculpa, mas deixa claro que não está contente em ter uma mulher dentro do navio. O apito soa e a jornada se inicia. À medida que a viagem progride Jack se interessa por Ann mas oculta seus sentimentos reafirmando sua misoginia. Depois de dias em alto mar, Jack confronta Denham e exige saber onde eles estão indo e que tipo de perigo eles podem esperar encontrar quando chegarem lá. O diretor acusa Jack de ter amolecido seus sentimentos e firmeza. Jack diz que ele não tem medo por ele, mas por Ann. Ao ouvir isto, Denham sorri e diz a Jack que

este é o tema do filme que ele quer realizar onde “a fera era um cara durão também – ele podia vencer o mundo. Mas quando ele viu a beleza, ela pegou ele. Ele amoleceu. Ele esqueceu sua sabedoria e os homenzinhos o venceram”.

Quando o *Venture* alcança o Oceano Índico, Denham diz a Jack e Englehorn que eles estão a caminho de uma pequena ilha que não consta nos mapas, localizada em segredo com a ajuda de um comandante de um navio norueguês. De acordo com o mapa, as características mais identificáveis da ilha são uma montanha gigante com a forma de uma caveira e uma muralha gigante feita pelo homem que separa a praia do resto da ilha. Denham acredita que esta ilha é a casa de *Kong*, um nome que Englehorn reconhece como algum tipo de divindade, parte de lendas e rumores da região. Denham confirma a suposição e diz que é sua intenção encontrar o que quer que seja este *Kong* e fotografá-lo. “Mas e se ele não gostar de ter sua foto tirada?” pergunta Driscoll. “Bom” Denham responde “Agora vocês sabem porque eu trouxe comigo todas aquelas bombas de gás”. Naquela tarde, Denham faz um teste de Ann onde a orienta a gritar por sua vida. Ann obedece. O som perturbador incomoda Driscoll. “O que ele pensa que ela realmente vai ver?” pergunta a Englehorn, que não tem uma resposta.

O *Venture* chega à ilha após cruzar um denso nevoeiro. Um grupo de desembarque composto por Denham, Ann, Jack, Englehorn e alguns marinheiros se dirige à orla, onde eles descobrem uma vila de nativos que parece estar deserta. Após ouvirem o som de tambores, eles se dirigem à frente da grande muralha onde são testemunhas de um ritual em andamento. Homens nativos vestidos em trajes semelhantes a gorilas dançam em torno de uma jovem garota que está sendo adornada com flores em frente à porta da muralha. Cantam o nome “Kong!” enquanto dançam. A garota está aparentemente sendo oferecida em sacrifício a algum deus para os nativos.

O chefe da tribo percebe a presença dos invasores e interrompe a cerimônia. Confrontando os exploradores, o chefe os acusa de estarem estragando o ritual. Ao observar Ann o chefe conclui que ela seria uma ótima oferenda para Kong e oferece trocar seis de suas mulheres por ela. A oferta é recusada e recuam para o *Venture* sem um conflito armado.

Naquela noite, Jack diz a Ann que ficou preocupado com ela e beijam-se apaixonadamente. O romance é interrompido quando Jack é chamado para a ponte.

Enquanto Ann se demora um instante no convés do navio, perdida em sua felicidade, ela é capturada por trás por nativos determinados a levarem-na de volta à ilha. Horas depois Denham observa a procissão de tochas movendo-se pela vila dos nativos, acompanhada pelo som dos tambores. Jack vai buscar Ann e percebe que ela está desaparecida. Um colar nativo é descoberto no convés e Jack conclui que Ann foi raptada alertando a todos.

Na aldeia os nativos realizam uma espetacular cerimônia à luz de tochas onde conduzem Ann através de uma porta gigante localizada no meio da grande muralha e a amarram em um altar do outro lado em frente a uma floresta. Depois que eles fecham a porta o chefe da tribo bate em um grande gongo posicionado no alto da muralha e é respondido por um rugido que vem da selva. Árvores são empurradas em frente ao altar e Kong – um gorila gigante – emerge da folhagem. Ao vê-lo Ann emite um grito aterrorizado. Kong ruge, bate em seu peito ludicamente e pega Ann do altar. Neste momento um grupo de resgate do *Venture* chega. Jack alcança o portão no momento de ver Kong levar Ann para dentro da selva. Os nativos desaparecem e um grupo liderado por Jack e Denham abre a porta gigante e avança em direção à selva armado de rifles e bombas de gás.

Na manhã seguinte o grupo de resgate procura por Kong através de uma paisagem primitiva onde eles estão surpreendem-se em encontrar dinossauros pré-históricos ainda vivos. Um estegossauro enfurecido (*stegosaurus armatus*) avança em direção a eles e Denham paralisa a criatura com uma bomba de gás e a mata com um tiro na cabeça. Pouco tempo depois os homens estão tentando cruzar um pântano enevoado são atacados por um brontossauro (*apatosaurus*) que vira o frágil bote e morde diversos marinheiros. As bombas de gás caem na água e são perdidas enquanto os sobreviventes nadam para as margens tentando fugir para as banquisas do pântano. O brontossauro vem atrás deles e encurrala um azarado marinheiro em uma árvore. Assim que o marinheiro tenta enfrentar a criatura, o brontossauro o engole.

Kong leva Ann por uma tora que faz as vezes de ponte sobre uma profundo penhasco e entra em uma clareira tranquila da ilha. Alertado pelos sons do grupo de resgate atrás dele o gorila deposita Ann no topo de uma árvore e retorna para investigar. Os homens do *Venture* ainda fogem do brontossauro pelo interior do mato e se aproximam do penhasco cruzando-o por uma tora deixando, Denham para trás. Kong aparece e surpreende a todos. Buscando proteger-se, Jack toma um cipó e desce até uma pequena caverna na parede do penhasco. O resto dos marinheiros são encurralados

sobre a tora enquanto o furioso Kong começa a chacoalhá-la. Um a um os marinheiros caem no desfiladeiro até o gorila jogar a tora penhasco abaixo. Kong então dirige sua atenção a Jack, ainda escondido na caverna abaixo. Se esticando para a caverna, Kong tenta pegar Jack que o enfrenta com uma faca. Surpreso com um ferimento no dedo o gorila recua.

Na clareira, Ann é espreitada por um *tiranossauro rex* (*Tyrannosaurus Rex*) e seus gritos alertam Kong que corre para salvá-la. O gorila enfrenta o Tiranossauro Rex e a árvore em que Ann está tomba e a joga no chão no combate. Kong vence a luta ao segurar a boca do grande lagarto e quebrar sua mandíbula. Depois de botar o pé sobre o tiranossauro e bater em seu peito comemorando a vitória, Kong levanta a árvore que cobria Ann e a leva para uma parte mais profunda da selva.

No penhasco Jack escala de volta ao topo e encontra Denham isolado do outro lado. O diretor vai retornar e trazer mais bombas de gás enquanto Jack seguirá atrás de Ann. Denham retorna à grande muralha e conta a Englehorn o que aconteceu. Outra equipe de resgate é organizada e planos são traçados para uma nova incursão ao amanhecer.

Com Jack em seu encalço a observar tudo sem ser percebido Kong leva Ann para seu refúgio, uma caverna localizada no ponto mais alto da ilha, o cume da montanha da caveira. Ali Kong deposita Ann em um platô e é atacado por um *elasmossauro* (*elamosaurus platyurus*) em forma de serpente que se enrosca no pescoço de Kong e tenta estrangulá-lo. Kong consegue libertar-se e esmagar a criatura com uma pedra.

O gorila então carrega Ann a uma ponta de onde se vê toda a ilha. Depois de investigar seus domínios, Kong começa a examinar Ann, seu novo prêmio. Intrigado pelas roupas da atriz, Kong arranca parte das roupas e as cheira. Na caverna Jack faz rolar uma pedra cujo barulho chama a atenção de Kong. O gorila coloca Ann de lado e vai averiguar. Enquanto ele está fora, um *pteranodonte* (*pteranodon sp.*) vem voando e captura Ann em suas garras. Ouvindo seus gritos, Kong volta ao cume e pega o réptil antes que ele possa decolar. Enquanto lutam, Jack alcança Ann. O casal escapa às escondidas dos monstros que brigam e começam a descer da encosta por um cipó. Ao liquidar o pteranodonte quebrando seu pescoço, Kong vê Ann e e Jack tentando escapar. Furioso ele pega o cipó e começa a puxá-los de volta. O casal solta o cipó e caem

dezenas de metros até mergulhar em um rio abaixo. Rugindo irritado, Kong parte atrás deles.

Jack e Ann correm em direção à grande muralha com Kong em seu encalço. Na muralha os nativos e os marinheiros reforçam o apoio da porta gigante. Kong força e rompe os portões arrasando a aldeia e matando vários nativos. O gorila reencontra Ann na praia junto da tripulação do *Venture*. Denham lança uma bomba de gás nele. A bomba explode e Kong é anestesiado e desmaia na praia. O diretor afirma que vai levá-lo para Nova Iorque e colocá-lo em na *Broadway*: “Kong, a Oitava Maravilha do Mundo”.

Meses depois o espetáculo com “O monstro de Carl Denham” está esgotado em sua noite de estréia. Denham convenceu Jack e Ann a fazer uma aparição enquanto Kong é revelado ao público pela primeira vez. A platéia é surpreendida pela visão do grande animal, que foi acorrentado em uma plataforma do centro do palco. Denham convida um grupo de fotógrafos a retratar a fera capturada durante o espetáculo. O espoucar dos *flashes* irrita Kong que começa a tencionar suas correntes até libertar-se. Assustada, a platéia foge com medo assim que Kong pula da plataforma e começa a procurar por Ann.

Pânico toma conta das ruas assim que Kong quebra a porta dos fundos do teatro e vê Ann e Jack entrando em um hotel do outro lado da rua. Ao ouvir uma mulher gritar de uma das janelas do hotel mais ao alto, Kong toma ela por Ann e escala o prédio. Vendo uma mulher adormecida em um dos quartos do hotel, Kong coloca seu braço pela janela e a pega. Quando percebe que a mulher aterrorizada não é Ann, a deixa cair e continua a escalar.

Muitos andares mais alto o gorila observa a verdadeira Ann pela janela enquanto Jack tenta confortá-la no quarto de hotel. Assim que Kong coloca seu braço pela janela Jack tenta impedi-lo, mas é nocauteado por Kong que toma Ann. Denham e Jack correm para o terraço do hotel a tempo de ver Kong levar Ann embora. Um pouco depois, Kong é perturbado por um metrô elevado que passa e destrói uma porção do trilho enquanto outra composição lotada se aproxima. Passageiros assustados fogem enquanto Kong demole o vagão e foge escalando outro edifício.

Em uma delegacia de polícia próxima, Jack e Denham monitoram relatórios no rádio seguindo o progresso de Kong pela cidade enquanto ele se dirige ao ponto mais alto

da ilha de *Manhattan* – o *Empire State Building*. Quando recebem a notícia que Kong está escalando o prédio temem que tudo esteja perdido até que Driscoll sugere que eles chamem aviões para atirar em Kong.

Um esquadrão de aviões da marinha decola e se aproxima de Kong enquanto ele alcança o alto do prédio. Assim que Kong deposita Ann em uma borda, os aviões mergulham e começam a atirar nele. Em um primeiro momento, Kong fica intrigado com as balas, mas depois começa a sentir os ferimentos. Kong consegue derrubar um dos biplanos, mas os demais continuam a atacar e acabam por enfraquecê-lo. O gorila acaricia Ann uma última vez e gentilmente a coloca de novo na borda antes de morrer. Um dos aviões mergulha e dispara uma última vez e Kong cai. Jack chega ao topo do prédio e abraça Ann enquanto eles ouvem Kong bater no chão. Pouco tempo depois, Denham se aproxima do corpo de Kong que jaz no meio da quinta Avenida e comenta com um policial “Oh, não, não foram os aviões. Foi a Bela que matou a Fera”.

2.4 Sinopse de King Kong (1976)

Uma retomada do conceito original de King Kong (1933) se dá na versão de 1976, dirigida por John Guillermin. O papel de destaque da equipe é de Dino de Laurentiis, um produtor cuja carreira cinematográfica remonta à década de 1940 e que havia participado da realização de dezenas de filmes italianos de grande destaque e reconhecida qualidade artística como *Europa'51* (Roberto Rossellini, 1952), *La Strada* (Federico Fellini, 1954) e *Noites de Cabíria* (Fellini, 1957) antes de se aproximar do cinema *blockbuster*³⁶ na década de 1960 e se dedicar a co-produções nos Estados Unidos dali em diante.

Laurentiis havia sido lembrado do poder dos monstros em cena pelo extraordinário sucesso do filme *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) no ano anterior. Rapidamente

³⁶ A palavra *blockbuster* designa um movimento contínuo no cinema norte-americano que vincula os efeitos visuais a grandes espetáculos cinematográficos frequentemente dirigidos a platéias jovens e relacionados a gêneros específicos como ação, fantasia e aventura ou a sua combinação. Esta lógica de produção e consumo é organizada em torno de um ciclo de estréias entre o final da primavera e durante o verão do hemisfério norte, contando com amplas campanhas de divulgação e promoções para despertar o interesse pelo filme e por toda a sorte de produtos vinculados. No pensamento orientado à produção e lançamento de um *blockbuster* os efeitos visuais são uma poderosa força para a atração dos espectadores, complementar ao carisma de astros e estrelas e frequentemente divulgadas com mais destaque do que as qualidades artístico-narrativas do filme.

impulsionou a produção da nova versão de King Kong buscando capitalizar em cima da onda dos novos filmes-evento e de um ciclo filmes que tematizavam catástrofes e monstros que vinha dando bons resultados nas bilheterias. A produção foi acidentada, contando com atrasos provocados por brigas judiciais e problemas em viabilizar os efeitos visuais (Bahrenburg, 1976). Apesar disto foi um sucesso após seu lançamento em dezembro de 1976, tendo o duvidoso mérito de ter sido um pioneiro na exploração de produtos vinculados ao filme (Morton, 2005).

Um misterioso jovem (Jeff Bridges) embarca como clandestino no petroleiro *PETROX EXPLORER* enquanto ele se prepara para zarpar de Surabaya, Indonésia, em uma jornada para um destino não revelado. Logo depois de deixar o porto, o navio encontra uma intensa tempestade e recebe um pedido de socorro, mas perde contato antes de determinar sua origem. Navegando em águas calmas no dia seguinte Fred Wilson (Charles Grodin), o executivo da Petrox encarregado da expedição, se reúne com a tripulação e informa que navegam rumo uma ilha não mapeada em um canto distante do Oceano Índico. A ilha permaneceu incógnita porque é coberta por uma bruma que nunca se dissipa. Roy Bagley (Rene Auberjonois), o geólogo que acompanha a expedição, defende uma hipótese onde a bruma é gerada por vapores de petróleo que saem do chão o que sugere a presença de grandes reservas a serem exploradas.

O ganancioso Wilson está convencido que eles estão a caminho de uma grande jazida e defende seus pontos com imagens de satélite. O clandestino interrompe a reunião e oferece uma teoria alternativa – o vapor seria gerado pelo volume de respiração animal causado por um ou mais primatas gigantes que vivem na ilha e tiveram sua existência abafada ao longo dos séculos. Contrariado e suspeitando tratar-se de um espião para uma companhia rival, Fred manda prendê-lo.

Um bote salva vidas se aproxima do *Petrox* com uma bela jovem desacordada em seu interior. Jack avista o bote e alerta a todos. Trazida a bordo e reanimada ela se apresenta como Dwan (Jessica Lange), uma atriz que a caminho de Hong Kong a bordo do iate de um produtor que prometeu a ela um papel em um filme. A embarcação explodiu durante a projeção de um filme erótico e ela é a única sobrevivente.

Jack é libertado e recebe o cargo de fotógrafo oficial da jornada. Ele e Dwan se aproximam romanticamente, ainda sem consumir o amor. O navio chega nas

proximidades da ilha, ancorando na borda da bruma. Rapidamente se estabelece uma equipe de desembarque onde estão Fred, Jack, Dwan e mais alguns tripulantes.

Explorando a ilha, o grupo chega frente a frente com uma grande muralha feita de madeira, pedras e argila. A aparência da construção ao mesmo tempo é rústica e antiga, mas sugere ter recebido uma manutenção há pouco tempo. A equipe do Petrox avança um pouco mais na ilha e entra em contato com a tribo de nativos que prepara uma jovem para ser ofertada através de uma porta gigante na muralha. Enquanto a tribo faz seus preparativos os nativos continuam a entoar uma única e misteriosa palavra “Kong... Kong... Kong...”. Roy e Fred encontram uma piscina de petróleo no centro da aldeia mas, antes que eles consigam confirmar a qualidade do material, o chefe da tribo os descobre. Confrontando os exploradores, o chefe os acusa de estarem prejudicando a magia do ritual e exige que eles entreguem Dwan para desfazer o problema. Quando vem a recusa, os nativos os atacam. Disparando armas no ar, a equipe recua e volta para o navio.

Naquela noite, Fred faz planos para conquistar a ilha. Sua atitude gananciosa enfurece Jack que decide sair do navio e ir fotografar a ilha. Convencido da magnitude da jazida mesmo com a palavra de cautela de Bagley, Fred o ignora manda um telegrama a Nova Iorque assegurando que ele vai “trazer o grandão”. Seus planos são interrompidos quando os nativos raptam Dwan e a levam de volta para a aldeia.

Depois de vestir Dwan em um figurino ritualístico e entorpecê-la com um poderoso elixir, os nativos prosseguem com a cerimônia ao final da qual a atriz é amarrada em um altar no lado externo da muralha. Fechando os portões, os nativos sobem ao topo da muralha e tocam um grande instrumento de sopro. Algo gigante avança bruscamente através da mata, derrubando as árvores por onde passa. Uma aterrorizada Dwan olha para o alto e se encontra frente a frente com Kong – um gorila gigante. Emitindo um ensurdecedor rugido, Kong pega Dwan do altar e a leva para o interior da floresta. Os aldeões comemoram o sucesso do ritual enquanto o grupo de resgate do navio desembarca. Eles estão atrasados e Kong já partiu para o interior da selva com Dwan em sua mão.

Na manhã seguinte Dwan acorda em uma clareira e encontra Kong próximo dela, estudando-a com atenção. Assustada, Dwan tenta escapar mas Kong a segura e levanta para uma inspeção mais próxima. Aterrorizada, Dwan começa a xingá-lo de machista e

estapear seu rosto. Quando esta abordagem não dá resultado, ela promete amizade ao gorila e tenta adivinhar seu signo zodiacal. Eles não estabelecem comunicação verbal entre si, mas o gorila demonstra gostar dela. Em paralelo, as buscas pela garota ainda não deram resultados.

Quando Kong coloca Dwan no chão, ela foge correndo. Kong a persegue, mas ela cai em uma poça de lama e não consegue sair. O gorila a leva para uma cachoeira e a coloca embaixo da cascata para lavá-la, em uma exploração patente da beleza física da atriz. Kong a seca enchendo os pulmões e assoprando, o que provoca uma espécie de transe em Dwan.

Bagley reencontra Fred e afirma que o suprimento de petróleo da ilha vai precisar de mais dez mil anos até ficar maduro para ser usado. Isto torna a expedição um fracasso completo. Fred se dá conta que ele tem algo melhor e mais raro que petróleo – ele tem Kong. O plano passa a ser capturar Kong e usá-lo para ações promocionais. Fred compara Kong a um possível concorrente do animal-símbolo da Exxon: um tigre.

O grupo de resgate chega à borda de um penhasco profunda onde uma tora serve como ponte. Os homens começam a cruzar e Kong aparece no outro lado, despertando medo e fazendo-os dispararem no gorila. Furioso pelo ataque, Kong pega a tora e começa a chacoalhá-la. Todos exceto Jack e Boan despençam para a morte certa. Kong tenta pegar Jack até que um grito de Dwan atrai sua atenção. Recuperando-se Jack diz a Boan para retornar à base e contar a Fred o que aconteceu. Boan parte e Jack vai atrás de Dwan. Enquanto isto, Fred ordenou que se cavasse um grande fosso em frente à muralha onde estão vasilhames de clorofórmio que enviados por ar de Surabaya. O executivo está intrigado com a falta de comunicação de seus colegas de jornada.

Quando a noite cai a lua cheia banha as montanhas da ilha, Kong traz Dwan para seu refúgio entre as duas montanhas duplas. De um modo carinhoso, Kong começa a acariciar a assustada Dwan e despi-la, o que não a agrada. Uma cobra gigante se aproxima e ameaça a atriz. Kong agarra o réptil e os dois se engalfinham em uma batalha desajeitada com a cobra enrolando-se no corpo do gorila contendo seus movimentos. Jack e Ann se reencontram e fogem, o que desperta ciúmes em Kong que rasga a serpente em pedaços e vai atrás deles. Para escapar, Jack e Ann saltam de um perau em um rio e encontram um caminho até a muralha.

Kong chega alguns minutos depois e começa a bater na porta da muralha, quebrando-a em pedaços. Quando avança, cai na armadilha em frente à porta e o clorofórmio é derramado, anestesiando o gorila. Kong é colocado no petroleiro e enviado a Nova Iorque onde Fred planeja um espetáculo onde Kong será apresentado como a atração e Dwan será a estrela.

Durante uma noite da viagem de retorno Jack e Dwan tentam mais uma vez consumir seu amor. Kong se enfurece com ciúmes e começa a destruir as paredes de cello no tanque do *Petrox Explorer*. Quando o capitão dá ordens para que se afogue Kong de modo a não comprometer a segurança de todos, Dwan tenta acalmá-lo. O gorila a pega e a atriz passa alguns minutos confortando-o. Dwan então sai quando Kong adormece pacificamente.

Fogos de artifício explodem anunciando o espetáculo da Petrox. Uma arena com uma reprodução metálica da grande muralha aponta o local de onde Kong irá surgir. Jack abandona o show ao decidir que ele não pode ser parte da exploração comercial de Kong. Ele pede a Dwan para ir com ele, mas ela não o acompanha seduzida pela fama. Dwan e Fred vão de helicóptero à arena.

Fred conduz o espetáculo e Dwan é conduzida a uma réplica prateada do altar da ilha. Uma bomba de combustível gigante Petrox se aproxima através de uma abertura na muralha cenográfica. A bomba é levantada e Kong é revelado para a plateia e imprensa. Aprisionado dentro de uma grade e usando uma coroa ridícula, o rei foi vencido. Quando reconhece Dwan o gorila começa a quebrar as correntes e as grades que o prendem até libertar-se e provocar o pânico na multidão. Jack foge com Dwan em meio a confusão e Kong esmaga Fred Wilson como vingança. O gorila observa o casal fugindo e os perseguirá por Nova Iorque.

Eles fogem em um metrô elevado, mas antes que eles consigam ir longe Kong intercepta o vagão e o destrói. Jack e Dwan escapam e Kong toma nas mãos uma mulher que pensa que é Dwan. Percebendo seu engano, Kong joga a mulher longe e destrói o resto do trem.

Chegando em Manhattan, Jack e Dwan se escondem em um bar deserto onde a vista das torres gêmeas do *World Trade Center* evocam em Jack a lembrança do refúgio

de Kong. O pesquisador liga para o gabinete do prefeito negociando a não-agressão a Kong e afirmando que ele sabe o rumo do gorila. Enquanto Jack está no telefone público, Kong recaptura Dwan no interior do bar e a leva para as torres gêmeas, sendo acompanhado de perto pelo exército e pela polícia.

Uma grande multidão enche o parque entre as torres, enquanto Kong escala a torre sul. Quando chegam no topo da torre, Kong e Dwan são atacados por um trio de fuzileiros navais com um lança-chamas. Kong escapa deles saltando da torre sul para a torre norte e então lança objetos neles provocando uma grande explosão. A vitória de Kong é curta. Três helicópteros aproximam-se e começam a atirar em Kong, que é ferido mortalmente por suas balas. Esperando impedir o massacre servindo como um escudo humano, Dwan implora a Kong para segurá-la, mas ele a afasta para o lado protegendo-a. Kong destrói dois dos helicópteros, um deles caindo pelo lado do prédio, mas é derrotado. Enfraquecido pelas balas, Kong desfalece. Quando Dwan se aproxima para acariciá-lo, Kong cai da borda do prédio.

No chão, cercado por curiosos, Kong está morrendo. Uma lacrimosa Dwan se aproxima dele. Trocam olhares uma única vez e então ele falece. Jack tenta se aproximar de Dwan, mas não consegue abrir caminho pela multidão. A soluçante Dwan é rodeada por jornalistas. Ela é uma estrela.

2.5 Sinopse de King Kong (2005)

O King Kong de Peter Jackson foi lançado em dezembro de 2005 sob grande expectativa e algum estranhamento. Existiam dúvidas entre os fãs e a crítica se Jackson seria bem sucedido em adaptar o filme que admirava desde criança e também se seria capaz de levar consigo a base de fãs conquistada com a trilogia de *O Senhor Dos Anéis (2001-2004)*. O consenso é que, embora seu Kong tenha sido bem sucedido narrativamente e financeiramente, representa uma obra de viés autoral em meio à indústria que não frutificará em continuações ou qualquer maneira de lhe dar seguimento.

Jackson havia tentado fazer o filme pela primeira vez em 1996 mas foi negado após ter entrado em pré-produção (Morton, 2005). Embora isto tenha sido um momento dramático para o realizador lhe permitiu a distância para repensar a trama e aguardar o amadurecimento das tecnologias de imagem das quais tira pleno proveito.

O filme inicia na Nova Iorque de 1933, em meio ao período de depressão econômica. Os primeiros minutos servem como um documentário reconstruído meticulosamente por efeitos visuais: são mostradas favelas no *Central Park*, prédios em construção, fome e desemprego nas ruas. O desenvolvimento converge para uma cena de comédia onde Ann Darrow (Naomi Watts) faz um personagem próximo de um Charles Chaplin em um teatro de vaudeville. Ela busca ser reconhecida como atriz e afirma admirar o trabalho do dramaturgo Jack Driscoll (Adrien Brody). O teatro é fechado e ela se vê desempregada com o resto da companhia.

Uma dica a conduz para um empresário bem vestido que sugere que ela se apresente em um espetáculo burlesco de nudez. A fome e a necessidade tentam a atriz. Em uma sala de projeção Carl Denham (Jack Black) acompanha a exibição dos rolos de seu novo filme para executivos do estúdio. Eles não gostam do que vêem, e Denham tenta convencê-los a patrocinar a jornada até a Ilha da Caveira, o último lugar desconhecido do mundo. Depois de uma discussão, Denham foge auxiliado por seu assistente com os rolos do filme. Ele vai realizá-lo com ou sem o suporte do estúdio.

Denham precisa do roteiro e de uma atriz para o projeto. Jack Driscoll ainda não concluiu o texto e as atrizes desistiram da empreitada, desestimuladas pela má fama de Denham. Em frente ao teatro burlesco, o diretor não se anima em convidar nenhuma das atrizes dali. Ainda assim, enxerga pelo reflexo do vidro na fachada a imagem de Ann Darrow que não aceita fazer um show ali e prefere passar fome.

Quando Ann tenta roubar uma maçã e é questionada pelo dono da quitanda, Denham intervém e ele paga a ela uma refeição. O convite para embarcar na jornada do filme é recebido com desconfiança, mas ela aceita quando sabe que Driscoll escreverá o roteiro. Eles se preparam para zarpar na mesma noite, chegando ao porto onde o *Venture* é preparado.

Denham persuade Englehorn (Thomas Kretschmann), o capitão do navio, a zarpar. Apesar dos alertas e da má aparência da embarcação, Ann sobe as escadas dando o primeiro passo com o pé direito. Na cabine, engana Jack Driscoll a permanecer no navio e concluir o roteiro que até aquele ponto estava parado nas primeiras cenas. O *Venture* parte momentos antes da polícia e os executivos do estúdio chegarem. Driscoll não tem coragem de saltar no rio e acompanhará a jornada.

Driscoll é instalado no precário porão do Venture e ali escreverá o roteiro. Logo se torna claro que Denham tem outros planos, pois há um grande carregamento de explosivos e clorofórmio. O vaidoso ator Bruce Baxter (Kyle Chandler) enfeita sua cabine, os marinheiros Hayes (Evan Parke) e Jimmy (Jamie Bell) debatem sobre os paralelos entre sua jornada e o livro 'Coração das Trevas' de Joseph Conrad e o navio segue por águas tranquilas.

Ansiosa, Ann se ensaia como cumprimentar Driscoll em seu quarto. Ela sobe até a área de refeições onde é apresentada ao restante da equipe e toma o operador de som pelo roteirista. O verdadeiro Driscoll se aproxima e ela o cumprimenta, embaraçada.

Denham e Driscoll debatem as cenas do roteiro no porão. Quando fala sobre a ilha – até agora um destino secreto da jornada – são vistos por Jimmy que comunica aos demais marinheiros o verdadeiro destino do navio. Denham roda uma cena no convés com Baxter e Ann, percebendo a intranquilidade da tripulação. Naquela noite Ann e Driscoll se esbarram no corredor interno do navio e surge uma atração mútua, confirmada na rodagem da cena do dia seguinte quando a atriz só tem olhos para o roteirista – não para o diretor.

Um pequeno motim faz os marinheiros cercarem Denham e o ameaçarem: concordam ir à Ilha da Caveira, mas quem desembarcar nela corre sério risco de morrer lá. O diretor aceita os termos e a viagem prossegue enquanto floresce o romance entre a atriz e o roteirista. Uma mensagem de rádio ordena que o navio volte a Rangum porque há uma ordem judicial para a prisão de Denham. Ele é um foragido e Englehorn cumprirá a determinação.

Frustrado, o diretor não percebe que o navio se aproxima da Ilha da Caveira. Envolto no nevoeiro e cada vez mais perto da costa, o Venture colide diversas vezes com os rochedos do entorno da ilha, o que provoca danos severos e quase o afunda até ficar preso em um deles. O amanhecer clareia a bruma que revela a muralha que separa a ilha conforme os relatos afirmavam. Obcecado em completar a filmagem, Denham parte em um esquife em meio ao mar revolto em direção à ilha com Ann, Driscoll e uma equipe reduzida.

O cenário é hostil, com crânios humanos em paredes e paisagens rochosas ladeadas por abismos. A equipe caminha até estar em frente à muralha. Ali identificam uma porta em seu centro e uma espécie de cidade de pedra onde não aparece nenhum habitante, embora estruturas de madeira e bambu com peixes frescos e outros objetos perecíveis estejam por toda a parte. Denham filma avidamente em meio ao temor crescente da equipe.

Uma criança nativa aparece e Denham tenta oferecer a ela um chocolate. Ela prende a mão do diretor e o morde. Começa a chover e os nativos da tribo surgem das sombras. Eles parecem debilitados e parcialmente em transe. Uma lança impala o operador de som e Ann grita quando percebe isto. Seu grito provoca um rugido do outro lado da muralha, o que chama a atenção de todos. O poder de Ann em chamar a atenção da fera desperta a cobiça dos nativos por tomá-la para si.

Dezenas de nativos cercam a equipe de filmagem e a imobilizam. A sacerdotisa idosa se aproxima falando um encantamento e o destino da equipe é a morte imediata. Englehorn e os marinheiros invadem a aldeia atirando, matando alguns nativos e salvando os passageiros e tripulantes do Venture. Na confusão, Driscoll desmaiou e é levado desacordado para o navio.

Naquela noite o navio corre o risco de afundar. Ainda está preso no rochedo e Englehorn dá a ordem para que joguem tudo o que não é necessário ao mar. Enquanto isto acontece, Ann é raptada por um nativo que invade o Venture saltando com varas em meio aos rochedos. Quando o navio se solta do rochedo, Driscoll percebe o rapto avisa a todos que precisarão voltar para resgatá-la.

Na aldeia Ann é preparada para ser oferecida para uma fera desconhecida além da muralha. Um grupo de resgate é armado e parte para buscá-la. Pendurada em uma rústica ponte móvel a atriz é levada por sobre um rio de lava vulcânica até um platô no outro lado. Os nativos comemoram quando Kong chega e toca o rosto de Ann. A equipe de resgate corre apressada pela ilha, disparando suas armas e assustando os nativos. Kong toma Ann e o grito dela dá a pista de seu paradeiro. Eles chegam atrasados, apenas a tempo de Denham ver o gorila sumir na floresta levando a atriz em sua mão.

A equipe de resgate carrega as munições e entra na selva. Denham tem sua câmera preparada consigo também. Kong agilmente se aprofunda na ilha com Ann ainda em sua mão. Ao chegar a um platô o gorila está irritado. A atriz percebe esqueletos de outras ofertadas antes dela e espeta a mão do gorila com seu colar ritualístico. Ela dispara e Kong a persegue, recapturando-a. A equipe segue no encalço, explorando a ilha.

Na manhã seguinte caminham em um estreito vale rochoso. Driscoll descobre uma pegada fresca e um colar semelhante ao usado por Ann, o que o desanima. Denham percebe os brontossauros em um vale e começa a filmá-los, dirigindo Baxter para se aproximar deles com a metralhadora em punho. A aproximação de dinossauros carnívoros faz os brontossauros fugirem em debandada, apertando-se pelo vale e quase esmagando a todos. Quem escapa é caçado pelos dinossauros carnívoros. Denham salva a todo custo sua câmera de ser perdida ou danificada.

No alto da Ilha da Caveira, Kong cutuca uma desacordada Ann. Em frente a um pântano a equipe debate o que fazer a seguir. Ann desperta e tenta fugir enquanto Kong mastiga um bambu gigante. Ele parece estar desatento, mas a cerca e não a deixa prosseguir. Em um platô em frente a um precipício Ann observa a expressão do gorila e começa a fazer um número de dança e comédia física semelhante ao que fez no início do filme. Isto surpreende Kong e o diverte, criando um laço entre os personagens inédito nas outras duas versões. O gorila ri ao derrubar Ann com o dedo, o que acaba por irritá-la. Quando ela dá sinais que não quer mais brincar quem se irrita é Kong, que passa a quebrar árvores e outros elementos do cenário até que uma rocha o acerta e ele sai dali, deixando Ann sozinha.

A equipe de resgate avança aprofundando-se na floresta. Cruzam uma tora colocada como ponte sobre um penhasco e Kong se aproxima. Os disparos das metralhadoras o enfurecem e ele toma Hayes em sua mão, jogando-o precipício abaixo. O gorila chacoalha a tora até fazê-la cair. Ramos nas paredes suavizam a queda e os sobreviventes chegam ao fundo do precipício.

Ann foge pelo mato e encontra répteis hostis pelo caminho. Se escondendo em um tronco, vê eles serem liquidados do lado de fora. Insetos gigantes a fazem sair dali apenas para encontrar no exterior o V-Rex, uma mutação específica do Tiranossauro da

Ilha da Caveira que parte em seu encalço. Ela foge, esquivando-se do primeiro e despertando um segundo. Seu grito de pavor chama a atenção de Kong. O gorila a salva e enfrenta os dois V-Rex, derrotando-os. Ao final da luta, Ann acompanha Kong que a coloca gentilmente sobre seu ombro.

No fundo do precipício a equipe de resgate recobra a consciência. Os mortos estão à sua volta e a câmara de Denham está danificada. Insetos e sanguessugas gigantes se aproximam para atacá-los, vitimando a maior parte dos sobreviventes. Jimmy dispara a metralhadora de maneira desajeitada mas capaz de salvar Denham e Driscoll da morte certa. Quando mais insetos ainda se aproximam é Englehorn e os últimos tripulantes do Venture que salvam a todos, atirando do alto penhasco.

No cume da ilha, Kong senta-se no platô com Ann ao seu lado ao entardecer. Ela faz malabarismos, mas o que emociona a ambos é a beleza do pôr-do-sol. Aquela parece uma emoção nova ao gorila, e poder compartilhá-la com a atriz reforça a incomum amizade entre os dois.

Escalando o precipício, todos rumam para o navio menos Driscoll. Ele vai tentar resgatar Ann apesar das fracas possibilidades dela ainda estar viva. O roteirista se aproxima do cume da ilha enquanto cai a noite, passando por esqueletos de outros Kongs. Encontra, afinal, Ann dormindo na mão do gorila. Driscoll a desperta com discrição.

Quando tentam escapar Kong acorda também e está furioso. Morcegos gigantes o cercam, abrindo a chance para que Ann e Driscoll escapem por um cipó. Kong os puxa, mas eles se seguram em um dos morcegos gigantes que não consegue dar conta do peso e acaba por largá-los em um rio dezenas de metros abaixo. Chegam em frente à muralha, mas a ponte está levantada. Do lado da aldeia, Denham ordena segurar a descida até o último momento usando o casal como isca para capturar o gorila.

Ann e Driscoll cruzam a ponte e do outro lado Denham nem os cumprimenta. Todos estão concentrados em capturar Kong, a postos com armas e clorofórmio. Ann protesta, mas não é ouvida. Os primeiros esforços em imobilizar o gorila falham e ele arremessa diversos tripulantes para longe, forçando os demais a recuar para o navio. Kong os persegue, mas acaba sendo anestesiado na borda da caverna onde estão

atracados os esquifes. Denham quebra uma garrafa de clorofórmio em seu rosto e afirma que o show da oitava maravilha do mundo está a caminho.

Na noite de estreia em Times Square o teatro Alhambra está lotado e Denham é adulado por imprensa, celebridades, políticos e os executivos que quase o colocaram na cadeia. Ann faz parte de um espetáculo musical de segunda linha, consumida pela culpa de ter colaborado com a captura. Driscoll encena a peça que escreveu durante a jornada, mas sem Ann.

O espetáculo no Alhambra se inicia. Denham toma o palco e sob intensos aplausos começa a apresentação. Ann se prepara para entrar em cena e Driscoll sai do teatro pequeno onde era apresentada sua peça. As cortinas sobem e no palco está Kong. Surpresa na plateia e na orquestra. Denham chama Bruce Baxter e inicia um número musical que caricatura as coreografias da tribo na ilha... do filme de 1933. Driscoll observa o espetáculo do mezanino do Alhambra ao lado do assistente de Denham, ambos magoados com a ganância do diretor.

Denham chama para o ponto alto do espetáculo: o oferecimento de Ann à fera. Um altar é revelado no palco e Kong se surpreende ao ver uma mulher semelhante à atriz, mas a surpresa se transforma em fúria ao perceber que não é a original e sim uma sócia. Os rugidos assustam a plateia, que continua a aplaudir. A Ann verdadeira chora durante a apresentação do musical em um teatro pequeno.

A raiva do gorila aumenta a cada momento. Driscoll percebe isto e tenta recomendar às pessoas que saiam do teatro imediatamente, mas ninguém o ouve até Kong se libertar e começar a destruir o palco. O gorila salta sobre a plateia baixa esmagando quem não fugiu em pânico ainda. Quando observa Driscoll, salta ao mezanino tentando pegá-lo a todo custo. O roteirista escapa para a rua em Times Square. Momentos depois o gorila arrebenta com um salto a fachada do teatro, parando no meio da rua e provocando mais pânico e inúmeros acidentes de trânsito. Ann sai do teatro e percebe a movimentação militar nas ruas, correndo para o Alhambra.

Kong desliza na rua com restos de neve, mas parte em busca de mulheres semelhantes a Ann. Esbarra em um troleibus e, irritado, finca seu braço dentro e não consegue sacá-lo. Driscoll toma um táxi e atrai o gorila para si. A perseguição se espria

pelas ruas de Midtown até que o gorila consegue socar o carro e fazer o roteirista desmaiar.

Ann se aproxima de Kong, o que proporciona aos dois um momento de paz em meio às ruas quase desertas. O gorila a toma na mão e vão ao Central Park onde ele desliza como uma criança sobre um lago congelado. A diversão é interrompida pela explosão de uma ogiva. Kong está sendo caçado pelo exército que dispara pela cidade sem medo de acertar prédios até matá-lo.

O gorila escala o prédio mais alto da cidade, o *Empire State Building*, levando Ann em sua mão. Amanhece e a beleza do nascer do sol toca a ambos ao mostrar um momento de beleza comum entre a Ilha da Caveira e Manhattan. Biplanos se aproximam do prédio, preparando-se para o ataque.

Kong os enfrenta como pode, derrubando três dos seis enquanto tenta proteger Ann. Mesmo assim é alvejado até não resistir mais aos ferimentos e cair do alto do prédio. Neste momento Driscoll chega ao topo e conforta a atriz. No chão, Denham está junto do corpo que se transformou em espetáculo público para curiosos, policiais, militares e jornalistas. Frustrado, ele conclui sua última frase, foi a bela que matou a fera.

2.6 Os demais Kongs

As derivações começam com o filme *O Filho de Kong* (Ernest Schoedsack, 1933), que vem a ser uma sequência realizada e lançada também no ano do primeiro filme e pela mesma equipe e elenco. Esta trama trata de uma expedição de regresso à Ilha da Caveira, habitat natural de Kong. A história se passa cerca de um mês após o final do primeiro filme e segue as novas aventuras do cineasta Carl Denham (Robert Armstrong), agora implicado em inúmeras ações judiciais motivadas pelos danos à cidade de Nova Iorque e pelas reparações às vítimas de Kong. Denham deixa a cidade rumo ao oriente buscando trabalhar com transporte de cargas. Seus esforços, contudo, não obtêm o sucesso desejado.

No porto de Dakang, Denham reencontra quem havia vendido a ele o mapa para a Ilha da Caveira no primeiro filme. Desta vez, Helstrom, o marinheiro holandês Ihe

convence de que há um tesouro oculto na ilha. Desesperado pela sua situação financeira, Denham é convencido e aceita retornar à ilha.

Helstrom mentiu. Ele estava manipulando Denham para sair da cidade onde causara a morte de um homem e era procurado pela polícia. O navio ainda leva a passageira clandestina Hilda (Helen Mack) a bordo. Ela tinha sido parte de uma mostra itinerante executada por seu pai, vítima de Helstrom. Eles chegam à Ilha da Caveira onde encontram o filho de King Kong.

O filho de Kong é mostrado como um gorila albino de menor tamanho que seu progenitor, mas ainda tendo o dobro do tamanho de um homem. Ele é muito mais amigável aos humanos e salva Denham e Hilda de diversos perigos como um urso e um dinossauro. Helstrom tenta escapar no bote salva-vidas, mas é comido por um dinossauro. O filho de Kong morre ao salvar Denham e Hilda de um terremoto que afunda a ilha no oceano. O tesouro da ilha, um gorila gigante mais próximo do diálogo e da amizade entre homens e demais primatas sucumbe outra vez.

O filho de Kong, ainda que tenha sido bem recebido pela crítica e tenha encontrado um sucesso modesto nas bilheterias, permanece pouco conhecido. A tragédia irreversível do primeiro – a morte do gorila – parece oferecer grandes dificuldades à roteirização de uma continuação. Cooper e Schoedsack são inventivos ao acrescentar o toque de realismo dos litígios impostos ao cineasta Denham, mas ao retornarem à fantasia fixam-se firmemente dentro do gênero fantástico que poucas surpresas oferece.

O filme original foi relançado nos cinemas norte-americanos em 1938, 1942, 1952 e 1956, encontrando renovado sucesso (Hoffman e Bailey, 1990, p.189). Com sua longa trajetória o primeiro Kong foi saindo da linha de frente das ilusões narrativas de efeitos visuais rumo a um terreno marcado pela nostalgia onde a gravidade das ações do personagem de Kong não assusta mais, mas retém a simpatia das plateias por ser percebido como *antigo*, mas vigoroso.

A equipe original do filme retornou à temática do gorila gigante que encontra a civilização em *Mighty Joe Young* (Ernest B. Schoedsack, 1949). O gorila Joe Young, porém, é um personagem livre das alusões aos rompantes de sexualidade de Kong e mesmo a expressão de sua raiva na grande cidade é apresentada ao espectador de uma

maneira que o coloque como inocente, como veremos na sinopse a partir do roteiro de Ruth Rose (também roteirista de King Kong).

O filme começa com a pequena Jill Young (Lora Lee Michel), uma solitária garota de sete anos vivendo na fazenda de seus pais na África. Negociando com dois nativos, adota um bebê gorila de estimação a quem dá o nome de Joe Young. A amizade entre a garota e o gorila se fortalece, e neste dispositivo de trama podemos ver o conceito de esterilização da sexualidade em operação no roteiro. Jill ainda não é uma adolescente e o olhar que dedica a Joe mescla as emoções de uma irmã mais velha com a dona de um bicho de estimação. Ao contrário de King Kong, que deposita sobre a personagem de Ann Darrow um olhar desejante de cobiça por uma mulher madura sexualmente e atraente³, Joe tem sua potência reduzida em uma relação de amizade e interdita pelo tabu do incesto. Ele ganha, afinal, o nome de família de Jill.

Doze anos depois, um empresário de espetáculos vem a uma fazenda vizinha dos Young. Ele é Max O'Hara (Robert Armstrong) e está prospectando novidades para uma boate temática que pretende abrir em Hollywood. Fascinado pelo gorila Joe, Max decide capturá-lo no laço com o auxílio de Gregg Johnson (Ben Johnson) um cowboy profissional. O gorila resiste e somente obedece a Jill (Terry Moore), agora uma moça de dezenove anos. Isto impressiona Max ao extremo, que a convence a ir aos EUA com Joe. Lá apresentarão juntos um show onde Jill será a Rainha das Selvas e Joe seu obediente gorila.

O espetáculo na boate "O Safári Dourado" é um grande sucesso. Joe e Jill dão início a uma exaustiva rotina no show business, que chega a um ponto de desgaste dezessete semanas depois de sua chegada a Hollywood. Um acidente em um número com um órgão musical irrita Joe, que sai do palco acompanhado de Jill. Na coxia, bêbados dão bebida alcoólica a Joe que foge de sua jaula e provoca diversas confusões em Los Angeles e coloca em risco a segurança da cidade. Ele é condenado à morte pela justiça, o que desagrada Jill, Gregg e O'Hara. Eles planejam um meio de retirar Joe às escondidas dos EUA. No caminho para o navio que devolverá a liberdade ao gorila, Joe salva crianças de um orfanato em chamas, redimindo seus erros anteriores e dando o fechamento feliz à narrativa.

O filme também contou com técnicas semelhantes de efeitos visuais, tendo como supervisor o animador original de *King Kong*(1933), Willis O'Brien. A animação do gorila é mais suave do que em *Kong*, o que ajuda a criar nuances de humor que colaboram com a história.

O final feliz de *Mighty Joe Young* (1949) se situa dentro de um movimento de normatização e sanitização através de censura de temas e ações do cinema norte-americano pelo código Hays. Fruto da mobilização de grupos organizados que protestavam contra expressões transgressivas nos filmes, o código esteve em operação nos grandes estúdios de 1934 a 1968. Nos dezesseis anos que separam *Kong* de *Joe Young* suavizados foram as temáticas da sexualidade e também da alusão ao aspecto selvagem e incontrolável da convivência entre homem e fera. *Joe Young* é um bom selvagem, um gorila gigante dotado de superego pela necessidade de atender à censura vigente em seu tempo.

O retorno às telas acontece em um filme realizado pela Toho Studios do Japão. *King Kong versus Godzilla* (Ishiro Honda, 1962). Nele não há continuidade direta a partir dos filmes de Cooper e Schoedsack, mas apenas uma repetição da premissa central do gigante que é capturado em uma ilha onde vive em paz e trazido para a civilização. O filme tem um tom de comédia e crítica ao comercialismo, além de um desenvolvimento narrativo marcado pelo gênero a que pertence, o filme fantástico de monstros.

Em *King Kong versus Godzilla*, a narrativa começa com o Sr. Tako, chefe da Farmacêutica Pacífico. O executivo está frustrado com os programas de televisão que sua empresa está patrocinando e busca algo para aumentar a audiência. Quando ouve falar sobre um monstro gigante descoberto na ilha Faro, Tako acredita que seria uma grande idéia de usar o monstro para ganhar publicidade. Tako envia dois homens, Sakurai e Kinsaburo, para encontrar e capturar o monstro de Faro.

Enquanto isto, o submarino americano *Seahawk* fica preso em um iceberg. Por uma coincidência apenas explicada pelo gênero do filme, este é o mesmo iceberg onde *Godzilla* foi preso no filme anterior. O lagarto mutante gigante é libertado e destrói o submarino, avançando então para uma base ártica soviética. A base é destruída com facilidade por *Godzilla*, o que provoca histeria na imprensa mundial. O lagarto ganha

grande cobertura da mídia, deixando o sr. Tako furioso com a falta de destaque aos seus produtos.

Na ilha Faro um polvo gigante ataca a aldeia local, salva da destruição pela intervenção de King Kong. Adormecido, os assistentes de Tako colocam Kong sobre uma grande jangada e o transportam de volta para o Japão. Na Farmacêutica Pacífico, Tako está feliz, porque Kong captou as atenções da imprensa, desviando-as de Godzilla. Ao aportar o exército Ihe diz para dar meia-volta. Godzilla acabara de destruir um trem e estava à solta, e eles não desejam outro monstro à solta no país. A ordem não é cumprida e Kong acorda e enfrenta Godzilla pela primeira vez. O gorila sai machucado, sem impedir o lagarto gigante de atacar Tóquio.

O exército continua tentando derrotar Godzilla, conseguindo afastá-lo ao expô-lo ao contato com uma linha de um milhão de volts de eletricidade. O lagarto sai da cidade em direção ao monte Fuji. É a vez de King Kong atacar Tóquio. Primeiro, Kong se alimenta da eletricidade das redes de alta tensão, ampliando sua força, e depois captura uma mulher, Fumiko. Capturado pelo exército, é levado de balões para a área do monte Fuji, onde os militares esperam que haverá um conflito até a morte entre as duas criaturas. O pastiche fantástico se conclui com uma grande luta entre Godzilla e Kong, onde o gorila arremessa o lagarto no oceano e vence uma luta subaquática, nadando de volta à ilha Faro. O destino de Godzilla permanece em aberto.

Esta versão nipônica do King Kong foge em grande parte da tradição dos efeitos visuais serem baseados em animação de bonecos e maquetes. Seguindo o estilo do estúdio Toho, famoso por representar os monstros dos filmes através de atores figurinados e maquiados, Kong e Godzilla são interpretados por humanos na grande maioria dos planos. Em muitos sentidos isto representa um retrocesso na sofisticação e nas técnicas estudadas nesta tese, sendo justificado apenas por escolhas de custo/benefício por parte dos cineastas envolvidos. Um figurino de monstro requer menos investimentos e é mais rápido de produzir do que uma animação quadro a quadro. Uma vez que o peso de realizar o efeito visual recai sobre a direção de arte (responsável por figurinos, maquiagem e maquetes) e sobre efeitos físicos que acontecem diante da câmera (como fogo e explosões), pouco há de composição de imagens neste Kong.

O próximo Kong nos cinemas também veio do Japão: *King Kong Escapes* (Ishiro Honda, 1967). Nele, um cientista maligno chamado Dr. Who criou uma versão robótica de King Kong, chamado Mechani-Kong, a fim de escavar um elemento altamente radioativo: o "Elemento X". Entretanto, a energia do material paralisa o robô. Enquanto isto, a tripulação de um submarino investiga a existência de King Kong na Ilha Mondo. Quando são atacados por dinossauros e cobras gigantes, Kong aparece e os salva. Isto forja um vínculo entre Kong e a doutora Susan Wattson.

Mais tarde, o Dr. Who sequestra o verdadeiro Kong junto com o submarino e da tripulação, desejando hipnotizá-lo para a cavar o Elemento X. Kong logo se liberta e nada em direção à capital. A tripulação do submarino também escapa e Mechani-Kong rapta Susan, a levando para o topo da Torre de Tóquio. Alerta, King Kong enfrenta Mechani-Kong e o derrota, salvando Susan e nadando de volta à Ilha Mondo.

Mais uma vez observa-se a completa inconsistência ao original exceto por uma remota menção de sua temática e protagonista. Os efeitos visuais neste segundo King Kong nipônico também seguem a linha centrada na direção de arte e nas maquetes, reduzindo ao máximo os processos de composição de imagens. O licenciamento do personagem o mantinha de alguma forma presente no imaginário fantástico através destas apropriações, mas com papéis bastante oscilantes: uma hora ele é uma vítima da incompreensão, na outra agressor, na outra salvador dos humanos.

O King Kong (1976) de Guillermin e Laurentiis não passou despercebido no Brasil. Menos de um ano depois da estréia do filme norte-americano, as platéias nacionais conheceram Costinha e o King Mong (Alcino Diniz, 1977), uma paródia do original que encerrou o ano sendo a nona maior bilheteria do país, com mais de um milhão e cem mil espectadores (ANCINE, 2007). A sinopse do filme o situa na longa tradição de antropofagia cultural e galhofa presente em comédias brasileiras:

Três bandidos obrigam um cientista a revelar a região onde vive King Mong, um gorila de 15 metros, e partem para a selva com a intenção de trazer o gorila para exibi-lo nas grandes cidades. Costinha e seu amigo Ferrugem, que habitam os domínios do King Mong, são aprisionados pelos homens-leopardo e, por decisão de sua gorda rainha, são destinados a serem sacrificados pelo Deus Mong. Há muita confusão e grande decepção dos homens-leopardo em relação a Mong e todos acabam sendo aprisionados pelos bandidos e levados para o Rio de Janeiro. No

final, os bandidos são presos e os habitantes da selva são reconduzidos ao seu habitat. (NETO, 2002, p.226-227)

O filme de Costinha não foi lançado oficialmente em VHS ou DVD no mercado brasileiro, sendo difícil entrar em contato uma cópia para avaliação. Não encontramos nenhuma cópia para assistir na internet, em locadoras, no acervo do Canal Brasil nem tampouco na empresa produtora original (Commander Filmes, sediada no Rio de Janeiro) que encerrou as atividades. A única preservada parece estar em posse da cinemateca brasileira. A estratégia de produzir e lançar o filme próximo do original americano, no entanto, colaborou para o fortalecimento das bilheterias de ambos (Verevis, 2006, p.17).

A próxima aparição de King Kong não foi no cinema. Sua familiaridade às platéias japonesas o colocou como o principal antagonista de um jogo chamado *Donkey Kong* (Nintendo, 1981). A mudança do nome se deve à briga pelos direitos sobre o personagem entre a Universal Pictures, detentora do espólio e direitos da RKO, e a empresa japonesa.

Criado por Shigeru Miyamoto, o jogo consistia em um prédio em construção que deveria ser escalado por uma personagem masculina. Como desafio, um gorila gigante arremessava barris que atrapalhavam seu deslocamento até o resgate da mocinha. Os elementos temáticos de King Kong estão presentes em Donkey Kong (o protagonista humano, o antagonista animal, o desencontro do animal em meio a um cenário urbano, a mocinha de pele clara e cabelo loiro que espera ser resgatada da libido do animal) mas sua simplificação é evidente. A redução da temática do filme a um conflito que possa ser resolvido por ações simples a privou de seus elementos polêmicos.

O jogo da Nintendo, lançado primeiro nos fliperamas, veio a se tornar um sucesso mundial. Gerou diversas continuações, foi adaptado para consoles e semeou as características de quatro dos principais personagens identificadas com as linhas de jogos da empresa. Eles são Mario, um encanador cuja nacionalidade é atribuída como italiana; Peach, a princesa que sempre está à espera de ser resgatada; Yoshi, um dinossauro que colabora com Mario e também é recortado a partir das recorrentes batalhas de Kong com lagartos e répteis; por fim, Kong e sua família, ocasionalmente representada como protagonistas (como nos filmes japoneses) ou antagonista (como nas versões americanas). Este exemplo de uma narrativa transmidiática se dá pela incorporação de personagens e temas tanto das obras originais quanto de suas releituras. Mais do que

respeitar o universo original, elas o expandem a ponto de perder as referências originais e ganharem um status independente.

A última grande releitura da mitologia de King Kong no cinema antes de Peter Jackson foi realizada em 1986. O filme *King Kong Lives!* (John Guillermin, 1986) foi uma sequência da obra de 1976 que reuniu o produtor, o diretor e a equipe de efeitos visuais novamente. O problema enfrentado para a realização do filme era o mesmo de todas as pretensas continuações da tragédia do gorila gigante: como realizá-las uma vez que o protagonista é morto ao final? Os japoneses encontraram uma solução no par de filmes que a Toho realizou: não assassiná-lo e permitir que volte a nado para sua ilha distante. Dino de Laurentiis, o produtor, encomendou outra a seus roteiristas: Kong, na verdade, não morreu.

A solução que Ronald Shussett e Steven Pressfield encontraram priva a trama original de qualquer legitimidade e gravidade em sua conclusão trágica. No novo roteiro, Kong passou dez anos em coma após o fuzilamento no alto do World Trade Center e está sob os cuidados da cirurgiã Dra. Amy Franklin (Linda Hamilton). Para salvar a vida de Kong, a Dra. Franklin realiza um transplante cardíaco e dá a Kong um coração artificial monitorado por computador. Para a cirurgia ser bem sucedida é necessária uma transfusão. Entra em cena Hank Mitchell (Brian Kerwin), que captura uma gorila gigante fêmea em Bornéu. A transfusão e o transplante do coração são bem-sucedidos, mas King Kong foge juntamente com a fêmea auto intitulada Lady Kong. A este ponto da história, perdida também está a tensão sexual entre humano e gorila, ponto central do mito estabelecido no filme de 1933.

Os gorilas gigantes são caçados pelo exército e a fêmea é apreendida. Kong dá a impressão de ter sumido em um precipício, mas retorna para libertá-la. Com o confronto seu coração artificial começa a falhar até levá-lo outra vez à morte. O filme conclui com Lady Kong de volta à Ilha da Caveira com um filho recém-nascido.

A traição de quase todas as premissas dramáticas oriundas da linha mestra do filme original conduziu *King Kong Lives* a ser um grande fracasso em narrativo e comercial. Seu insucesso sepultou as aventuras de Laurentiis com o gorila gigante, mas também as retirou das telas por quase vinte anos, até a recuperação e renovação promovida por Peter Jackson.

3. Análises das sequências de King Kong

A maior parte desta tese envolve a análise de sequências dos filmes de King Kong. Nestas análises investigamos como os efeitos visuais participam da construção da narrativa dos três filmes. A realização dos filmes em momentos separados entre si por décadas forneceu tempo suficiente para acontecerem mudanças significativas na maneira de contar as histórias e nas tecnologias de realização cinematográfica de cada período. Com a análise buscamos identificar estes caracteres e transformações.

Não buscamos, no entanto, fazer apenas uma cronologia das técnicas aplicadas aos efeitos visuais ou uma catalogação de gestos pioneiros de decupagem. Importa a esta análise observar atentamente como estes três filmes – diferentes instâncias de uma tragédia comum – buscaram envolver seus espectadores lançando mão de efeitos visuais e quais as implicações disto.

Tomamos como pressuposto que os três *King Kong* foram bem sucedidos em atrair interessados em assisti-los, portanto trazem em sua tessitura cinematográfica a capacidade de estabelecer um diálogo com as grandes plateias. Os três filmes foram sucessos de bilheteria e tiveram distribuição global, continuando a ser vistos em reprises na televisão e estando disponíveis em *home video*. Embora a quantidade de dinheiro aferida por um filme não seja garantia de qualidade nem de uma experiência satisfatória para o espectador, a permanente circulação dos King Kong nos permite afirmar que estes filmes foram e são capazes de despertarem a curiosidade.

Parte deste diálogo entre filme e espectador é mediado pelos efeitos visuais, em especial aqueles relacionados à composição de imagens. É a composição que permite mostrar Kong como um gigante e a atriz loura como uma boneca em sua mão ao mesmo tempo por ser capaz de reunir elementos de origens variadas em um único plano. O que acontece antes ou depois deste plano depende da montagem, sublinhando a relação de proximidade entre as duas forças.

Mas exatamente como estas forças operam sobre o filme? Disputam espaço? Complementam-se? Anulam-se? Como elas se transformaram ao longo das décadas para

contar uma mesma história? Para encontrar respostas a estas perguntas construímos uma metodologia de análise.

O primeiro passo foi definir os filmes a serem analisados. Seriam apenas os King Kong oficiais ou também continuações e paródias? Em busca de uma consistência narrativa no corpus de análise, escolheu-se observar apenas as versões de 1933, 1976 e 2005 neste estudo.

Em seguida se fez necessário recortar quais sequências se prestavam mais a serem analisadas. Os critérios para esta escolha foram a observação da presença de efeitos visuais na sequência, a regularidade da narrativa em comum aos três filmes, a possibilidade de isolá-la como um segmento analisável autonomamente e a relevância para a trama dos filmes.

King Kong	Jornada à ilha	Encontro com Kong	Apresentação pública	Fuga por NYC	Batalha final	Duração Filme
Versão 1933	0:14:19	00:38:09	01:24:34	01:31:00	01:37:00	01:44:23
	0:29:12	00:49:37	01:31:00	01:36:58	01:43:52	
	77p – 7,8%	107p – 15%	59p – 34%	89p – 61,8%	84p – 63,1%	
Versão 1976	00:00:00	00:43:27	01:38:09	01:45:30	01:56:33	02:09:08
	00:30:50	00:55:38	01:45:30	01:56:32	02:09:08	
	284p – n.a.	124p – 16,9%	127 p– 34,6%	127p – 50,4%	182p – 67%	
Versão 2005	0:17:40	01:03:12	02:18:03	02:31:07	02:41:12	03:07:17
	0:53:47	01:13:50	02:31:07	02:41:12	02:57:41	
	649p – n.a.	216p – 68%	230p – 48%	188p – 90%	256p – 96%	

Tabela 2 – Sequências analisadas nos filmes.

Os dados em cada célula são o ponto de início (em horas:minutos:segundos), o ponto de final, a quantidade de planos e o percentual de efeitos visuais na sequência.

As cinco sequências escolhidas foram nominadas como: a jornada à Ilha da Caveira, o primeiro encontro com King Kong, a apresentação de Kong em Nova Iorque, a fuga pelas ruas de Manhattan e a batalha final. Os pontos dos filmes que marcam o início e a conclusão destas sequências estão na tabela 2. Foram deixadas de lado as sequências do primeiro contato com os nativos na ilha por suas principais características serem espelhadas na oferenda de Ann a Kong e as que envolvem o enfrentamento de Kong com os répteis pré-históricos na Ilha da Caveira por não estarem presentes de maneira consistente na versão de 1976. Defendemos que isto não prejudica a qualidade

da análise porque as mesmas técnicas utilizadas para produzir as imagens delas também estão presentes nas demais sequências.

As sequências então foram separadas plano por plano a partir de matrizes digitais dos filmes e organizados em pastas para a posterior análise. Esta atividade gerou uma coleção de 2959 imagens identificadas por filme, sequência e número do plano. Em planos com muito movimento eram captados até quatro imagens por plano. A utilidade disto foi grande: ao mesmo tempo permitia percorrer com rapidez as sequências, comparar planos lado a lado com facilidade e também acrescentá-los à redação do texto com agilidade.

Uma vez que fora concluída a separação plano a plano, este material serviu de subsídio para uma tabulação a respeito de quantos planos utilizam efeitos visuais em cada sequência de cada filme. O primeiro passo foi verificar quantos planos com efeitos visuais havia nas sequências a serem analisadas nos King Kong. A contagem buscava também observar que tipos de efeitos visuais eram usados em cada plano, determinados a partir da observação e do cruzamento com bibliografia específica aos filmes e às técnicas.

A contagem não transcorreu sem percalços. Nos filmes de 1933 e 1976 é evidente quais planos trazem efeitos e quais não. É também relativamente simples observar que tipo de efeito está sendo usado e, principalmente, como a composição de imagens está operando na criação dos planos onde está presente.

O filme de 1976 necessita de uma ressalva na contagem. A primeira sequência, que relata a jornada da Indonésia até a ilha de Kong, não utiliza efeitos de composição de imagem. Não foi possível, portanto, estabelecer uma contagem relevante exceto ao observar que o primeiro momento em que tais efeitos aparecem é quando os exploradores localizam a muralha no interior da ilha. A análise se centrou neste segmento.

O King Kong de 2005 trouxe um problema inverso: a abundância de planos com efeitos e retoques colocou em dúvida a capacidade de perceber a presença dos efeitos sutis. Materiais vinculados aos bastidores do filme apontam que efeitos de composição foram usados inclusive para adicionar ou remover reflexos em vidros, mudar a direção de olhos de atores para corrigir a orientação espacial de cenas e outras minúcias que

inviabilizaram ter certeza de que um plano aparentemente simples contava ou não contava com efeitos visuais.

Ainda assim foi realizada uma contagem de planos com efeitos visuais aparentes nas sequências do King Kong de 2005. Os números produzidos por ela devem ser considerados apenas como um indicativo. Mitchell (2001) ao considerar a credibilidade fotográfica que fora sepultada pela digitalização das imagens: em uma era pós-fotográfica a única baliza para avaliar uma imagem não reside mais no interior dela, mas em um diálogo com seu entorno e contexto cultural. A preocupação de Mitchell é com o fotojornalismo, mas este princípio pode ser transferido para esta análise.

Assim, quando um plano mostra o personagem-título ou a Nova Iorque dos anos 1930 é seguro afirmar que existam efeitos ali porque não há uma explicação melhor ou mais plausível para a produção daquela imagem. Já em um close-up do rosto da atriz, como ter certeza que a suavidade da pele é trazida pela beleza da intérprete, pela maquiagem, pela suavização digital através da composição de imagens ou por algum recurso de fotografia? Ou todas elas combinadas? É impossível sem ter acesso integral às fontes.

As evidências publicadas pela *Wingnut Films* e pela *Weta*, respectivamente a produtora e a empresa responsável pelos efeitos visuais do terceiro King Kong sugerem um uso natural dos efeitos. Fosse para realizar os momentos principais da narrativa ou operar sobre a imagem em algum pequeno detalhe esquecido, a atitude expressa era de aplicá-los quando necessário.

A contagem nos filmes de 1933 e 1976 serviu também para sugerir quais planos e trechos das sequências deveriam ser analisados em mais profundidade. No filme de 2005 este critério foi dado pela observação dos planos presentes em momentos-chave da narrativa.

O próximo passo foi descrever as sequências a serem analisadas. Anteriormente nesta tese foram publicadas as sinopses dos filmes, situando as sequências em uma visão geral da narrativa. A descrição individual delas levou à criação do conceito de descrição contextualizada.

A descrição contextualizada relata a narrativa da sequência, investigando as ligações dos elementos presentes com um contexto cultural contemporâneo ao filme. O conceito essencial aqui é compreender a presença de efeitos visuais nas sequências dos King Kong como uma manifestação cultural que deve ser lida e interpretada como tal. Desta maneira perseguimos o lastro cultural que ancora a credibilidade dos efeitos apresentados.

Estas descrições contextualizadas, no entanto, não investigam os efeitos em si. Para isto criamos uma segunda parte da análise onde são avaliados detalhadamente os efeitos visuais e seu diálogo com a montagem, com a direção e com os demais elementos em cena. Nestas análises pudemos observar em detalhes as composições de imagens utilizadas nos planos e sua relação com o andar do filme.

Esta análise propositalmente se pautou mais por perguntas do que por hipóteses, uma metodologia construída a partir dos comentários recebidos na banca de qualificação. A análise dos efeitos buscou aproximar-se das sequências com atenção mas apenas um pressuposto: que havia uma construção ali mas sua complexidade e riqueza ainda não eram conhecidas. As conclusões coletadas a partir desta análise em aberto fornecem subsídios para sua comparação entre as três sequências e as considerações finais.

Para fins de análise as sequências foram agrupadas por tema. Primeiro analisamos as três jornadas à Ilha da Caveira, depois o trio de primeiro encontros com King Kong, continuamos pelas três estreias em Manhattan, observamos a tríplice destruição nas ruas e concluímos com as batalhas. Depois de descrever contextualizadamente e analisar os efeitos visuais em cada uma das três sequências também é feita uma análise comparativa que explicita as proximidades e diferenças entre cada conjunto.

3.1 A Jornada à Ilha da Caveira

As três versões dos filmes de King Kong analisadas nesta tese têm em sua primeira metade uma jornada de navio a algum ponto não cartografado, situado nas bordas do mundo conhecido. Um lugar de rumores, ameaças e lendas a respeito de tesouros e perigos. Entre as sequências analisadas nesta tese, esta é a que menos utiliza efeitos visuais entre todas dos filmes³⁷.

A busca pela riqueza move a jornada, mas ganha contextos diferentes em 1933, 1976 e 2005: no primeiro filme está vinculada a uma obsessão do cineasta Carl Denham (Robert Armstrong) por mostrar ao mundo o último ponto desconhecido do mapa; em 1976 Fred Wilson (Charles Grodin) está à procura de petróleo em uma ilha ocultada por brumas sem fim; em 2005 um novo Carl Denham (Jack Black) também zarpa em busca de imagens, mas em uma releitura onde seus objetivos têm um tom auto-consciente.

Comum aos três filmes está a ocultação do destino real da viagem que somente é revelado mais adiante quando não há mais a possibilidade dos personagens coadjuvantes desistirem da empreitada. Em 1933 Denham reescreve a geografia dos arredores do oceano Índico com um mapa perdido; em 1976 Wilson oferece uma palestra acompanhada de imagens de satélite; em 2005 Denham revela seus objetivos à tripulação só depois de enfrentar quase um motim.

Cada filme interpreta a jornada com um tom distinto. O primeiro segue princípios de aventura com um viés marcado pelos preconceitos entre quem é civilizado e urbano e quem reside do lado de fora deste paradigma de modernidade e progresso. O segundo traz em si uma auto-ironia que explicita ao espectador os componentes absurdos e surreais da trama de Kong, abandonando em parte a seriedade do primeiro mas nunca assumindo por completo o humor. No terceiro o traço determinante é o da auto-referência onde a releitura do legado dos filmes anteriores (com o privilégio explícito do original de 1933) tem a obsessão de preencher os detalhes que foram deixados em aberto com toques de humor e exagero.

37 Uma análise inusitada que a pesquisa bibliográfica revelou está em Siegel (2009). A autora traça um panorama dos três King Kong como uma maneira de discutir as relações trabalhistas da indústria americana, afirmando *com razão* que o filme de Denham é uma *runaway production*, um filme que é produzido fora das fronteiras para economizar em impostos. A estratégia paralela com esta tese de analisar e comparar os três filmes ressalta a polissemia em Kong.

A chegada à ilha também tem um tom distinto nos três filmes. Em comum a eles há uma bruma espessa ocultando o ponto de desembarque. De maneira distinta a praia serena com construções misteriosas de 1933 se transforma em um paraíso tropical em 1976 e uma ameaça letal em 2005. Quando desembarcam na ilha, encerra-se a sequência.

3.1.1 A Jornada à Ilha da Caveira (1933)

A sequência que leva o *Venture* de Nova Iorque até a Ilha da Caveira tem um significado múltiplo no desenrolar da história de King Kong. Ele é um momento onde todos os personagens – protagonistas ou não – vão aceitar o convite de ir a um *ponto sem retorno* em suas vidas. É também o momento onde o filme abandona parcialmente o contexto motivado pela economia do seu tempo (marcado pela recessão após a crise econômica de 1929) e ruma em direção à fantasia, afastando-se de qualquer local cartografado. A Nova Iorque de *King Kong* foi imaginada e realizada nos arredores de Los Angeles e abandoná-la respondia a uma ansiedade de Merian Cooper:

O mundo está se tornando menor a cada ano. Eu quero dizer que está se tornando muito civilizado. Eu me lembro quando o mundo era um grande e velho lugar – um lugar repleto de terras inexploradas, sufocadas de tantas aventuras. Naqueles dias Schoedsack e eu costumávamos correr para os confins do mundo, confiantes de encontrar material de verdade para fazer filmes. Mas agora, o que um sujeito pode fazer? Onde ele pode ir?” (Goldner e Turner, 1975, p.77)

O mundo desconhecido que Cooper ajudou a retratar com seus documentários³⁸ tornou-se exaurido de mistérios quando as câmeras chegaram a todos os seus recantos. É possível fazer críticas a esta postura do criador de *King Kong*, uma vez que as imagens de lugares – e os lugares em si – não perdem seu valor depois de serem vistos uma única vez. Paradoxalmente esta ansiedade de Cooper criou um filme que continua a ser visto e a gerar novas leituras. A jornada em busca de *material de verdade para fazer filmes* o levou à ficção, onde a imaginação torna os mundos inesgotáveis.

Na sequência, o *Venture* parte em direção a Cingapura carregado de armas e bombas de gás. Quem contratou a jornada temerária é Carl Denham (Robert Armstrong),

38 Discutido anteriormente neste trabalho.

cineasta aventureiro que convidou Ann Darrow (Fay Wray) para estrelar uma releitura de 'A Bela e a Fera'. Durante a longa viagem, Denham revela o verdadeiro destino: uma área fora dos mapas oficiais onde fica a Ilha da Caveira, residência de Kong. Denham afirma querer filmá-lo, mas o armamento pesado sugere outras intenções. Ann se envolve com Jack Driscoll (Bruce Cabot), um marinheiro durão e misógino. Após semanas ao mar e uma noite de nevoeiro, alcançam a ilha onde encontram uma muralha. Curiosos, desembarcam na ilha.

3.1.1.1 Descrição contextualizada sequência

Após Denham fechar negócio com Ann Darrow em uma lancheria nas movimentadas ruas de Nova Iorque a tela se escurece pontuando o período de preparação para o início da jornada até a Ilha da Caveira. Vemos então o sul da ilha de *Manhattan* onde se destacam o porto e alguns arranha-céus (fig. 3-1). Curiosamente, não há visão do *Empire State Building*, onde ocorrerá a conclusão da história.



Figura 3-1 – Plano nº1 – Um dos vários atracadouros do sul de *Manhattan* serve como *establishing shot* para a saída do navio *Venture*. Em destaque, prédios do centro financeiro da cidade.

Os prédios em destaque são o do *Manhattan Bank* bem ao centro do quadro com uma cumeeira preta e à sua direita o edifício do *City Bank Farmers' Trust Company* (Nash e McGrath, 2005, p.61-62 e p.85-86). O primeiro foi construído em 1930 e o segundo em 1931, sendo exemplos da arquitetura e da engenharia de arranha-céus que se tornou a característica mais evidente de Nova Iorque. Além desta marca visual de contemporaneidade ambos eram sedes de instituições financeiras, mais uma alusão indireta à economia e à crise do período.

No plano, rodado como uma tomada de segunda unidade (Goldner e Turner, 1975, p.159) não vemos em destaque o *Venture*, mas um navio prático. Os práticos são pequenas embarcações que são guiadas por especialistas em conduzir navios de grande porte na entrada e saída dos portos. Pilotadas por profissionais que conhecem em detalhes todo o relevo subaquático e situação de clima e comportamento das marés de cada região, estão presentes em portos de grande movimento desempenhando um papel semelhante aos controladores de voo aéreo contemporâneos. A presença de um prático no quadro representa ao mesmo tempo um vínculo com convenções das atividades portuárias e também uma maneira de encontrar uma continuidade entre e o próximo plano.

No plano seguinte, a câmera está posicionada no convés do navio que conduzirá Denham e a equipe para a Ilha da Caveira. A embarcação está atracada e a água pouco oscila à direita do quadro. A sugestão de continuidade do prático é dada pelo pequeno navio que está ao lado do *Venture* à direita do quadro. Entre outros pontos em comum ele também possui uma chaminé que emite fumaça, o ruído da corneta continua do plano anterior para este, as condições atmosféricas são compatíveis e o tamanho da embarcação também parece ser semelhante. Estes elementos da imagem, paralelos ao diálogo travado pelos personagens, amparam a percepção de que os personagens partirão em breve.

Enquanto a tripulação do navio prepara-se para zarpar sob as ordens ríspidas de Jack Driscoll (Bruce Cabot), o segundo-em-comando da embarcação, acontece o primeiro encontro entre ele e Ann Darrow (Fay Wray). O encontro não é romântico e é pontuado pelas convenções e preconceitos contra a mulher no período, como aparece no trecho do diálogo abaixo.

JACK DRISCOLL

Você é aquela garota que Denham pegou, não?³⁹

ANN DARROW

Sim. Eu penso que isto é terrivelmente excitante. Nunca estive em um navio antes⁴⁰.

39 *No original* : *You're that girl Denham picked, aren't you?*

40 *No original*: *Yes. I think this is awfully exciting. I've never been on a ship before.*

JACK DRISCOLL

Eu nunca estive em um [navio] com uma mulher antes.⁴¹

ANN DARROW

Acho que você não tem muita consideração por mulheres em navios? ⁴²

JACK DRISCOLL

Não, elas são um incômodo.⁴³

ANN DARROW

Eu tentarei não ser.⁴⁴

JACK DRISCOLL

Você já está atrapalhando as coisas.⁴⁵

Sob uma leitura contemporânea a fala de Driscoll sugere quase um subtexto homossexual vinculado a um preconceito contra a mulher embarcada em um navio com uma tripulação exclusivamente masculina⁴⁶. No entanto, naquele momento histórico, esta não seria a leitura imediata. O filme reflete uma postura discriminatória perante mulheres que era disseminada na cultura do período quando apenas uma em cada quatro mulheres dos EUA trabalhavam em empregos remunerados (Godson, 2001, p.81).

O filme de King Kong foi realizado no início da década de 1930, pouco mais de uma década após a aprovação da décima nona emenda à constituição norte-americana (em 1919) que garantiu a todas as mulheres o direito ao voto em todos os níveis e em todos os estados, exercido a partir da eleição de 1920 (Yates, 1975, p.32). Décadas antes

41 *No original: I've never been on one with a woman before.*

42 *No original: I guess you don't think much of women on ships?*

43 *No original: No, they're a nuisance.*

44 *No original: I'll try not to be.*

45 *No original: You've been in the way already.*

46 Giardina (2005) discute diversas interpretações de sexualidade e castração em King Kong, afirmando que Driscoll sai vitorioso por permitir que sua potência e rudeza (atributos identificados como masculinos pela autora) sejam suavizados no contato com Ann. Ela também identifica os preconceitos masculinos como uma forma de hostilidade perante o feminino, ao afirmar que “este é o lado frágil do homem primal [no filme identificados com Kong e Driscoll]: ele pode ser o maior primata da selva, mas a feminilidade é uma doença contra a qual ele não tem imunidade [...] ele só pode ser homem quando há não-homens ao seu redor para realçar sua potente masculinidade” (p.191).

da intensificação dos movimentos de igualdade perante o emprego e libertação feminina de barreiras culturais e morais na década de 1960. Como ilustração deste período, pontuamos uma pesquisa Gallup realizada em 1936 (Ware, 1981, p.2) que apontou que oitenta por cento dos entrevistados concordavam com a afirmação de que uma esposa não deveria trabalhar se seu marido já tivesse um emprego.

Além disto, a presença de mulheres em atividades vinculadas à navegação era rara. Mesmo na marinha norte-americana - um braço do governo, portanto mais sensível ações afirmativas de inclusão e um espaço menos propenso a preconceitos - elas tinham papéis vinculados a funções de enfermagem e secretariado, sendo convocadas em período de guerra para não desmobilizar a mão-de-obra masculina e tendo seus contratos terminados em período de paz (Godson, 2001, p.80-83).

Em meio à crise econômica e o preconceito contra a mulher, Fay Wray, a atriz que interpreta a atriz Ann Darrow, atualiza um dos mitos originais do cinema: que o talento para ser um artista nas telas (o que levaria à fama, à riqueza e ao luxo) estão na interpretação em frente às câmeras e dependem exclusivamente de um momento sublime de *descobrimto* por alguém vinculado à realização cinematográfica. O sucesso ou fracasso do ser descoberto estaria vinculado mais à sua fotogenia, a capacidade de traduzir sua imagem natural em imagem cinematográfica de forma sedutora, do que em qualquer outro atributo de interpretação ou que pudesse ser aprendido.

O conceito de fotogenia fora difundido no período pós-primeira guerra mundial por Louis Delluc (Abel, 1993, p.110) significando a capacidade de seduzir a atenção dos espectadores que as imagens do cinema têm, mesmo oferecendo às platéias cenas que têm muito a ver com o cotidiano.

Embora astros e estrelas do cinema incontestavelmente apareçam atraentes nas telas do cinema clássico, a grande atenção à fotogenia pode ser situada como um pensamento característico do cinema silencioso onde a interpretação oral dos textos era inexistente, resolvida através de cartões tipográficos⁴⁷.

47 Reordenando-se e reescrevendo-se os cartões fazia-se os filmes mudarem de gênero com facilidade segundo Alfred Hitchcock em entrevista a François Truffaut (1983):[...] eu me tornei chefe do departamento de títulos. Fui trabalhar no departamento de roteiros do estúdio. O chefe do departamento tinha dois roteiristas americanos sob seu comando e quando um filme estava concluído, o chefe do departamento de roteiros iria escrever os cartões de título ou reescrever aqueles do script original. Porque, naqueles tempos, era possível mudar completamente o sentido de um roteiro através do uso de títulos narrativos e de fala. [...] como o ator fazia de conta que

A transição para o momento onde apenas a fotogenia não mais era suficiente é comentado no musical *Cantando Na Chuva* (Stanley Donen e Gene Kelly, 1952) cuja história é situada na virada dos anos 1920 para 1930. No filme se estabelece uma disputa entre Lina Lamont (Jean Hagen) uma estrela fotogênica que tem uma voz terrível e sua dubladora de aparência mais modesta (Debbie Reynolds) mas voz adorável, uma síntese fantasiosa dos conflitos do período.

A construção da idéia da fotogenia somada ao *star system* não se dissipa por completo sendo relida de tempos em tempos para alimentar os sonhos de aspirantes a astros e estrelas. Nas tomadas que Denham faz de Ann Darrow durante um teste de câmera ao longo da viagem à Ilha da Caveira pouco há de interpretação; é mostrada e explorada a fotogenia da personagem e, por extensão, da atriz que a interpreta (fig. 3-2).



Figura 3-2 – A fotogenia de Fay Wray, a atriz que interpreta Ann Darrow. Esta era a cor natural de seu cabelo, apesar de aparecer loura em *King Kong*. (Goldner e Turner, 1975, p.8).

Após um escurecimento da tela o *Venture* está em alto mar em um dia tranquilo. No convés Ann olha para fora da amurada do barco enquanto Charlie (caracterizado como um estereótipo de cozinheiro chinês) descasca batatas agachado. O tempo que passou entre a saída e o ponto onde está é definido por Ann que pergunta a Charlie:

falava e o diálogo aparecia na tela logo depois, eles podiam colocar quaisquer palavras gostassem na boca dele. Muitos filmes ruins foram salvos assim. Por exemplo, se um drama tivesse sido mal filmado e fosse ridículo, iriam inserir títulos de comédia em todo o filme e ele se tornaria um sucesso. Porque, você vê, virava uma sátira. O sujeito podia fazer realmente tudo - pegar o final do filme e botar no início - tudo mesmo! (Truffaut e Scott, 1983, p. 27)

ANN DARROW

Diga, quantas batatas você acha que descascou em seis semanas? ⁴⁸

Charlie tem a fala truncada e demonstra um inglês trôpego ao conversar trivialidades com Ann. Ele veste um figurino que é uma simplificação da roupa dos cidadãos comuns da China do século XIX e é mostrado como um homem sem pátria cuja residência é o mar.

A própria designação do nome *Charlie* a este personagem secundário aponta para uma provocação que os roteiristas de Kong fizeram ao personagem ao detetive chinês *Charlie Chan*, protagonista de uma série de romances de mistério e dezenas de filmes de sucesso comercial a partir da criação por Earl Biggers em 1925 (Hanke, 2004). O nome deste personagem aponta, inclusive, à briga comercial entre os estúdios Fox (produtora de Chan na década de 1930) e a RKO (produtora de King Kong) ao dar o nome de um grande sucesso de bilheteria do concorrente a um personagem secundário, confuso em suas ações e subalterno a todos.

Jack se aproxima de Ann na amurada e eles conversam. A indelicadeza de Jack com Ann permanece constante. A conotação de suas falas, contudo, sugere uma progressiva aproximação entre os dois. Embora o conteúdo textual aponte em uma direção, a postura de Jack, a entonação de como pronuncia as palavras e as próprias reações de Ann apontam para uma remissão da misoginia dele e uma tolerância ao preconceito e ao desrespeito centrada em um discurso romântico.

Ann afirma que é muito bem tratada por todos no navio e que nunca fora tão feliz, o que toma Driscoll de surpresa. Ela então afirma que ninguém a ama mais do que *Iggy*, um pequeno macaco que é mascote de Charlie. Ann se agacha para fazer um carinho em *Iggy* que está aos pés de Driscoll, antecipando uma inversão do que acontecerá mais adiante no filme. Ann é o *King Kong* de *Iggy*, manifestando uma radical diferença de tamanho físico e a impossibilidade de se expressar para além de demonstrações físicas de emoção e afeto, essencialmente não-verbais. Enquanto Ann faz cafuné no mascote, Denham se aproxima e comenta:

48 No original: *Say, how many potatoes do you think you've peeled in six weeks?*

CARL DENHAM

A bela e a fera, hein?⁴⁹

O comentário de Denham sublinha um tema recorrente em *King Kong* e pode ser lido de diversas maneiras. A mais direta está na tensão erótica implícita entre o gorila e Ann Darrow, o que se torna presente no segundo ato do filme. De uma forma menos direta alude também à atração nascente entre Jack (um marinheiro de poucas palavras) e Ann (uma atriz ingênua) e sintetiza todos os conflitos irresolvíveis presentes no filme.

A leitura que o roteiro do filme faz é uma apropriação livre de alguns elementos da fábula *A Bela e a Fera*, na versão de *Jeanne Beaumont* no século XVIII. Na fábula, a Bela é a filha de um mercador que perdeu sua riqueza em um naufrágio. Ela se torna hóspede da Fera, um ser rico e de fino trato porque o pai de Bela havia colhido uma rosa inadvertidamente dos jardins do palácio da Fera. A bela e a fera se aproximam, mas ela rejeita os pedidos de casamento dele e retorna à casa da família em uma visita. Depois de dias com a família a bela descobre que a fera está morrendo de saudades dela como auxílio de um espelho mágico. Quando retorna ao castelo, a fera está morta. Mas suas lágrimas o fazem renascer como um belo príncipe e eles se casam e vivem felizes para sempre.

Uma leitura da fábula original aponta que sobrou muito pouco dela em *King Kong* e suas refilmagens. Sumiram castelos e finais felizes, separação e reencontro, não restando praticamente nada além do fragmento de trama onde um ser que desperta medo e horror deseja uma bela mulher e dela se aproxima. Aqui, contudo, o final é trágico.

Friesner (2005, p.155) destaca que uma conclusão feliz é uma constante nas diversas versões da fábula ao longo dos séculos enquanto que Maestriperi (2005, p.85) afirma que a guinada em direção à morte de Kong acontece porque uma noção elementar de ciência e de evolucionismo darwinista está presente, afastando a credibilidade de uma solução mágica ao modo do feitiço que é rompido pelo amor verdadeiro nas diversas iterações da fábula.

Denham brinca advertindo Driscoll que ele está *amolecendo* seu coração para Ann e que isto não é algo positivo, posicionando a aproximação do feminino como algo que

49 No original : *Beauty and the beast, eh?*

tira o vigor e a determinação dos homens. Denham resume este ponto de vista em sua interpretação pessoal de *A Bela e a Fera*:

CARL DENHAM

A fera era um cara durão também⁵⁰. Ele podia mandar no mundo, mas quando ele viu a beleza, ela o pegou. Ele amoleceu, esqueceu sua sabedoria e os homenzinhos pegaram ele.⁵¹

Claramente Denham relê *A Bela e a Fera* através da ótica do gênero faroeste, o gênero cinematográfico americano por excelência (Bazin, 2005, p. 140-148). Ao reduzir a fábula a um embate de forças estóicas e masculinas em sua essência Denham atualiza temáticas recorrentes no gênero como pistoleiros, duelos e disputas de espaço e poder onde pouco espaço resta para as amenidades, amores e demais prazeres da vida. A fala de Denham também serve como uma antecipação do desenvolvimento do filme.

Na apropriação que o filme fez dos elementos da fábula, a redenção dos personagens e o fechamento feliz da narrativa através de um componente de magia e romance permanece interdita, orientando para um final trágico. Isto acontece porque o filme *King Kong*, apesar de lidar com elementos de completa fantasia e inviável existência material – como, inclusive, o personagem-título – se obriga a apresentar todos estes elementos como parte de um discurso que emula um realismo ancorado no senso comum, o modo preferencial de representar histórias no cinema industrial daquele período.

Deste modo, os lamentos de Ann pela perda de Kong não o podem transformar em príncipe como na fábula a que o filme alude, mesmo que efeitos visuais pudessem ser usados para criar tal imagem de transformação corporal. Isto está interdito tanto pelo modo de representação, pelo cientificismo inserido na fantasia e também pela aversão a qualquer sugestão de envolvimento íntimo entre Kong e Ann que não seja mediado pela percepção do grotesco e da ameaça.

Denham é chamado à ponte de comando do *Venture*. Englehorn (Frank Reicher), o capitão do navio, afirma que chegaram ao ponto combinado. É "Bem a oeste de Sumatra"

50 Denham aqui faz uma referência a Driscoll.

51 No original: *The beast was a tough guy too. He could lick the world, but when he saw beauty, she got him. He went soft, he forgot his wisdom and the little fellas licked him.*

nas palavras do cineasta, em algum ponto do Oceano Índico. Em uma singela passagem entre a geografia do mundo real e a licença para a geografia da fantasia assumir os rumos do navio, o capitão comenta com Denham e Driscoll que:

ENGLEHORN

Eu conheço as Índias orientais como a palma de minha mão ... mas eu nunca estive aqui⁵².

Denham então saca um mapa de uma ilha não listada nas cartas náuticas conhecidas, feito por um capitão norueguês que recolheu um único sobrevivente em meio a vários mortos em uma canoa em alto mar naquela região. O sobrevivente ajudou o capitão a mapear a localização da ilha de onde partiram e faleceu antes de chegarem a um porto para buscarem ajuda médica. O mapa foi vendido então ao cineasta que se encontrava em Cingapura (fig. 3-3).

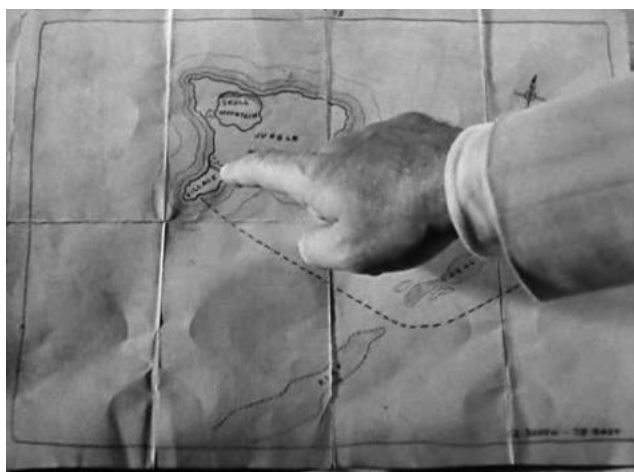


Figura 3-3 – Plano nº28 – O simplificado mapa da ilha da caveira. Ele incorpora notações que permitem seu reconhecimento por platéias leigas sobre o assunto ao mesmo tempo que é simplificado demais para ter qualquer uso prático.

O distanciamento de qualquer fonte verificável a respeito da verossimilhança das informações do mapa, acentuada pelos toques dramáticos das múltiplas mortes envolvidas, imprime à informação trazida por Denham um tom de *mapa do tesouro*, uma informação que por pouco não foi perdida e representa uma grande aposta.

Nesta história, mais uma vez elementos biográficos de Cooper e Schoedsack são inscritos na jornada de Denham em busca de Kong. Os realizadores lançaram em 1927 o filme *Chang, um drama da vida selvagem*. O filme, um pseudo documentário, se passa em uma vila na Tailândia (então chamada de Sião). Tanto as locações de *Chang* quanto a

⁵² No original: *I know the East Indies like I do my own hand ... but I've never been here.*

Sumatra quanto a Cingapura onde Denham teria adquirido o mapa fazem parte da mesma região do globo. Ao mencionar que o realizador esteve em um país da região algum tempo atrás isto acena para a experiência real dos produtores, mesmo que *King Kong* tenha sido rodado em sua maioria nos estúdios e arredores de Los Angeles.

Denham descreve o muro que é mantido pelos nativos da ilha da montanha da caveira há décadas e atribui sua construção à lenda de Kong. O gorila enquanto lenda é conhecido pelo capitão e tem o status de algo todo-poderoso como um espírito, uma deidade ou uma força da natureza, um híbrido entre homem e animal que mantém a todos os nativos aterrorizados. Os objetivos de Denham estão claros a partir do que afirma:

CARL DENHAM

Se estiver lá, pode apostar que vou filmá-lo!⁵³

ENGLEHORN

E supondo que ele não goste de ter uma foto sua feita?⁵⁴

CARL DENHAM

Bom, agora vocês sabem porque eu trouxe essas cargas de bombas de gás...⁵⁵

A expressão reticente de Denham aponta que ele está, na verdade, pronto para os desafios que se apresentarem e manipula a todos em uma viagem sem oferecer maiores detalhes.

Depois de instruir a equipe de navegação, Denham vai ao convés com Ann e roda cenas de teste com ela com sua câmera cinematográfica (Fig. 3-4), o que atrai olhares curiosos da tripulação masculina. Quando Ann sobe do nível inferior do *Venture* por uma pequena passagem é recepcionada por Denham com um comentário que retoma a temática do filme, explorando o poder de sedução da fotogenia da atriz e da beleza em seu mais aspecto mais direto:

CARL DENHAM

Ah, você colocou um figurino de bela-e-a-fera, hein?⁵⁶

53 No original: *If it's there, you bet I'll photograph it.*

54 No original: *Suppose it doesn't like having its picture taken?*

55 No original: *Well, now you know why I brought along those cases of gas bombs.*

ANN DARROW

É o mais bonito!⁵⁷

O figurino de Ann está dentro das convenções do que seria a expressão visual do luxo de seu momento histórico, com formas que destacam a beleza de seu corpo e o uso abundante de tecido para criar uma impressão de leveza e velocidade, ideais de um momento de transição entre o *Art Nouveau* da virada do século para a objetividade do modernismo. Não é um figurino que pertence a qualquer uso prático fora dos palcos e das telas, mas a aproxima da boneca alada *Spirit of Ecstasy*, emblema dos carros Rolls-Royce e a irmana com as estrelas do cinema mudo que para Lipovetsky (2007, p.216) traziam uma promessa de uma beleza irreal e inacessível ao cotidiano.



Figura 3-4 – plano nº 38 – Ann se apresenta no convés para o teste de câmera para Denham. Ela veste seu melhor figurino, mais próximo de uma caracterização de um espetáculo teatral do que do viés mais discreto do cinema.

Denham então começa a dirigir Ann enquanto opera a câmera. As orientações dadas a Ann são simplificações a respeito da realização cinematográfica onde não há a instrução para simular diálogos nem movimentos que envolvam deslocamento, mantendo a atriz na mesma posição e apenas pedindo a ela para reagir a elementos que não estão presentes. Esta simplificação devolve ao realizador e à sua câmera o discurso mágico de que *basta você ser descoberta para virar uma estrela* mas também faz uma discreta asserção a efeitos visuais.

⁵⁶ No original: *Oh, you've put on a beauty-and-beast costume, eh?*

⁵⁷ No original: *It's the prettiest.*

O que vemos na reação de Ann também nos informa que as imagens são apenas fragmentos que farão sentido quando combinadas com as demais, formando as composições de imagem que marcarão a interação da atriz e da tripulação com o gorila. Goldner e Turner (1975) recordam que o cronograma de rodagem do filme *real foi* organizado em torno da produção dos efeitos⁵⁸, o que provocava pausas após a captação das cenas com os atores e até os testes com a composição com as animações ficarem prontas. O isolamento de Ann lembra que ao trabalhar com efeitos visuais o elenco na maioria das vezes reage a elementos que somente serão acrescentados mais tarde.

Atenta ao teste, Ann permanece no alto de uma escada que dá acesso ao nível inferior ao convés. Ela pede instruções para Denham e manifesta uma insegurança com sua aparência, no que é tranquilizada pelo diretor em um argumento que esbanja confiança e traz em si uma lógica circular.

CARL DENHAM

Você não tem que se preocupar com isto. Se eu não estivesse seguro eu não teria trazido você para o outro lado do mundo.⁵⁹

ANN DARROW

O que eu vou fazer?⁶⁰

CARL DENHAM

Bom, nós vamos começar com o perfil. Quando eu começar a girar a manivela, fique parada um instante e então vire-se lentamente para mim.⁶¹

Enquanto roda as tomadas Denham dirige Ann conversando com ela. Isto era uma prática corrente no cinema silencioso – e em cenas a serem dubladas posteriormente no sonoro – mas que caiu em desuso após a difusão das tecnologias de som sincronizado

58 Isto era motivado também pelo caráter experimental das técnicas e pelos riscos criativos corridos pelo animador Willis O'Brien. O deslocamento dos efeitos visuais para a pós-produção é fruto de um amadurecimento do gerenciamento e segmentação da área como apontam Clevé (1999) e Honthamer (2001). O gerenciamento do processo é tratado como outra necessidade de produção qualquer por Clark;Spohr (2002).

59 *No original: You don't have to worry about that. If I hadn't been sure I wouldn't have brought you halfway around the world.*

60 *No original: What will I do?*

61 *No original: Well, we start with the profile. When I start cranking hold it a minute, and then turn slowly toward me.*

com a imagem na virada da década de 1920 para 1930. A permanência do hábito pode ser vinculada à proliferação então recente do sincronismo do som. A conversa entre diretor e elenco ao longo da rodagem tinha a idade do cinema, exceto os últimos cinco anos anteriores a King Kong.

Mas a interação de Denham e Ann, de diretor e atriz, não pode ser credenciada apenas a uma circunstância tecnológica e as convenções criadas em torno dela. Nestas ações também se demonstra uma pedagogia da idéia da fotogenia como o ideal mais elevado que coloca em sintonia artista e platéia através da câmera. Denham manipula Ann como a uma marionete, e ela permanece ao longo do processo inconsciente de sua própria aparência perante a câmera. Este é um prazer escópico reservado ao espectador que naturaliza toda a produção de luz, cenário e maquiagem aceitando-a como normal através das lentes do diretor (fig. 3-5).



Figura 3-5 – plano nº42 – Um plano que sugere ao espectador o ponto de vista de Denham.

A pedagogia da fotogenia se expressa até na frase de Denham citada anteriormente, uma vez que Ann não precisava nem ter manifestado ou demonstrado um grande poder de interpretação para ser convidada a uma jornada ao redor do mundo. Apenas precisava ter a sintonia com a câmera que faria sua imagem bela, sedutora, eterna e aparentemente tão natural que escapa à maioria dos espectadores a construção de luz e maquiagem feita para deixá-la mais bela. Esta primeira etapa é naturalizada e feita transparente perante as ações e instruções de Denham.

O diretor, também demonstra em ações o sentido mais elementar da palavra *filmar*. Se forem abstraídas todas as complicações e segmentações de tarefas de vocação industrial-fordista da realização cinematográfica, o que há na raiz de tudo é uma situação

onde alguém filma e outrem é filmado estando entre eles uma câmera. O aparelho faz as vezes de uma prótese da visão que nos oferece ao mesmo tempo as aparências de um mundo conhecido mas também etereamente distanciado do cotidiano. O mundo da tela, enfim, se parece com o exterior à ela, mas guarda para si dentro do mistério do cinema tudo aquilo que não é aparência.

Denham solicita a Ann diversas reações, culminando com a solicitação de que *grite por sua vida*. Ann atende a seus pedidos, cumprindo assim a demonstração simplificada ao extremo da pedagogia da relação entre diretor e elenco. O cenário é irrelevante para o teste no convés do barco, mas o que faz Ann gritar (fig. 3-6)? A que mais ela reage?



Figura 3-6 – Ann grita a partir das demandas de Denham no teste.

Para Cadigan (2005, p.195-206) o filme King Kong não é uma expressão da potência da sexualidade masculina mas sobretudo de fantasias *femininas*. A autora traça um paralelo dos gritos de Ann no teste com a ansiedade feminina antes de um primeiro encontro com um novo pretendente, onde se misturam desejo e medo somados ao sentimento excitante de estar às vésperas de um contato com o *desconhecido*. Quanto mais desproporcional o tamanho e a potência entre os parceiros, mais intensas as emoções em ambas as direções – e mais intenso o grito de Ann, que esconde parcialmente o rosto mas não o corpo, mantendo-se próxima e distante ao mesmo tempo.

O *Venture* avança em meio ao nevoeiro enquanto se aproxima da ilha prometida. Em meio à tripulação há ceticismo entre todos os envolvidos. Denham duvida do caminho que o capitão traçou a partir de seu mapa e a tripulação duvida que Denham saiba para

onde estão indo. Ao sentirem a distância ao fundo do mar diminuir e ouvirem tambores ao longe, o navio é ancorado e aguardam o tempo melhorar até desembarcar.



Figura 3-7 – plano nº65 – A Ilha da Caveira com Denham e Englehorn no convés do navio. A ilha faz parte de uma geografia fantástica, sendo criada principalmente através de efeitos visuais que somam desenho, animação, pintura e elementos filmados.

Na manhã seguinte (fig. 3-7) a névoa se dissipou e acontece o desembarque. Denham está confiante de seu sucesso. Driscoll permanece cético mas todos atendem às ordens do diretor. Desembarcam na praia em um bote fortemente armado à vista da montanha e da muralha realizadas com efeitos visuais assumidos como naturais até este ponto.

3.1.1.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

A jornada até a Ilha da Caveira da versão de 1933 de King Kong tem a duração aproximada de quinze minutos, contando com setenta e sete planos e se estendendo de 0:14:19 até 0:29:12. Entre estes planos apenas seis deles utilizam efeitos especiais, o que perfaz 7,8% do conjunto analisado (gráfico 1). Os efeitos visuais estão, nesta sequência, completamente integrados às estratégias de montagem características do período histórico, servindo como auxiliares ao desenvolvimento da jornada.

Presença de efeitos visuais na jornada à Ilha da Caveira em King Kong (1933)



Gráfico 1 – Presença de efeitos visuais na sequência.

Os efeitos utilizados na sequência são: composição de imagem (quatro planos), animação (três planos), maquetes e efeitos físicos (um plano cada). Consideramos nesta contagem apenas as técnicas cujo efeito pode ser percebido no espaço diegético-narrativo, deixando de lado fusões e fades usados para pontuar elipses de tempo e espaço. A aplicação principal para os efeitos visuais nesta sequência envolve a extensão do espaço em torno do navio *Venture*, possibilitando algumas vezes a visão do mar para além de janelas e amuradas e a criação de *establishing shots* que procuram esconder as limitações da produção em estúdio.

A sequência se inicia com um plano do porto de Nova Iorque, realizando em seguida uma fusão para uma visão do convés do *Venture*. O plano geral tem Jack Driscoll de costas e um navio prático à direita de quadro. O navio foi filmado no porto de *San Pedro*, um distrito de Los Angeles (Goldner e Turner, 1975, p.109) e partes do navio foram construídas em estúdio em *Culver City* na Califórnia.



Figura 3-8 – Plano nº15 : O navio onde o convés foi captado para o início se afasta.

O navio usado como locação dos primeiros momentos da sequência se despede do filme no plano nº15 (fig.3-8), uma visão geral dele próximo supostamente em alto-mar em um dia um pouco nublado. A sugestão que este navio seja o *Venture* não se sustenta por detalhes como o número de mastros e a posição da cabine da maquete “oficial” do navio apresentada no plano nº52 (fig.3-9). No entanto, a distância do enquadramento do plano nº15 e a demora em retornar a uma visão geral do *Venture* tornam estas diferenças releváveis pela maioria dos espectadores.



Figura 3-9 – Plano nº52 : O *Venture* representado através de uma maquete.

No diálogo que acontece ente Charlie, Ann e Driscoll está presente o primeiro efeito visual de composição da sequência. Quando Ann olha por sobre a amurada (fig.3-10) está o oceano passando rapidamente em um dia de clima claro. Isto é realizado com o recurso técnico denominado de *back projection*, onde uma tela é colocada em um ponto do cenário e tem uma imagem projetada em sua superfície.

A câmera que registra a ação do elenco capta a cena como um plano normal, sem necessitar de serviços especiais de laboratório ou pós-produção. A presença na mesma imagem da protagonista feminina e o oceano enriquece o plano por complementar o espaço e se alinhar com os comentários de Ann sobre a duração da viagem até ali.



Figura 3-10 – Plano nº20 : Ann na amurada com o auxílio da *back projection*.

Goldner e Turner (1975) mencionam que *King Kong* (1933) foi responsável por diversos avanços em técnicas de *back projection*⁶², oferecendo uma ilusão visual tolerável a seus espectadores pelo cuidado com continuidade de iluminação, ângulo entre os planos e granulação das imagens. Os cuidados com a continuidade de ação, porém, deixam algo a desejar. Driscoll se aproxima fumando um cigarro, mas nem sua fumaça ou o cabelo de Ann parecem oscilar em resposta a ventos possíveis dado à velocidade do navio em mar aberto.

No teste que Denham faz com Ann Darrow no convés do navio sob os olhares da tripulação apenas um plano conta com efeitos visuais. É o plano nº41 da sequência, onde aparece a relação especial entre o convés o acesso às cabines inferiores e a ponte de comando. O plano geral não evitou a necessidade de mostrar a linha do oceano ao fundo. Para fazê-lo, os diretores mandaram produzir um cenário pintado com dois tons de azul separados por uma linha difusa e ordenou que assistentes o balançassem para criar a ilusão (Goldner e Turner, 1975, p.109). Nos demais planos vemos um cinza-claro contínuo que faz as vezes de céu sem tal referência presente. Mais uma vez os efeitos visuais (físicos, neste caso) serviram para complementar a ideia de localização espacial do plano, seguindo um conceito de discrição em sua inserção e não chamando a atenção para si.

62 A técnica permaneceu em uso no cinema por décadas e passou a ser vista com crescente objeção a partir do final dos anos 50, quando passou a ser identificada com o artificialismo das imagens produzidas em estúdio. Recentemente foi substituída pelo uso de *bluescreen* na maioria das produções. Um uso de nicho está em sua aplicação em buscar uma maneira de revelar e discutir sua 'falsidade' como no crédito de abertura do filme *Assassinos por Natureza* (Oliver Stone, 1994) onde o casal em fuga em um conversível passa por cenários irreais em *back projection* sugerindo uma transgressora poesia da violência.

A aproximação da Ilha da Caveira é o momento em que é mostrado pela primeira vez a aparência quase integral do *Venture* (fig.3-9). A visão do casco foi produzida com uma miniatura de quatro metros filmada em meio a fumaça cenográfica (Morton, 2005, p.59). A maquete abre a cena da aproximação após um fade in da imagem, um recurso de montagem usado para criar uma elipse de tempo e espaço.

A montagem neste caso também nos aponta o limite do que é possível mostrar com a escala reduzida. No plano nº52, a câmera se aproxima do *Venture* à medida que ele se desloca em direção ao lado esquerdo do quadro. Há pessoas no convés, bonecos modelados com detalhes de figurino e minúcias de aparência. Eles estão imóveis apoiados na amurada do navio. Uma aproximação maior revelaria a necessidade de movimento dos modelos ou uma riqueza maior de detalhes. No plano seguinte, após uma fusão, vemos Denham, Ann e o capitão apoiados na amurada do *Venture* e envolvidos pela bruma. A continuidade do plano anterior para este se reduz ao gesto de haver alguém da tripulação ou passageiros observando o que se aproxima, evidenciando a relação de complementação entre efeitos visuais e montagem.

Também na amurada do *Venture* estão situados os planos nº62 e nº65, situados à margem da Ilha da Caveira na manhã seguinte. Os planos são combinados com as reações dos tripulantes à chegada ao destino através da montagem. Aqui também os efeitos visuais são utilizados como uma extensão do cenário construída para um ângulo de enquadramento e posição de câmera bastante específica.

O plano nº62 combina técnicas de composição de imagem e animação para criar a primeira visão da Ilha da Caveira (fig.3-11). Ele conta com uma camada captada em estúdio com Denham e o capitão lado a lado [a]. Através do uso de *back projection* a vista da ilha é uma combinação de três outras camadas: uma vista do mar tranquilo [b], uma pintura em vidro da muralha [c] e do rochedo na ilha e pássaros em silhueta animados [d]. A reação dos personagens à visão da ilha com todos ansiosos por desembarcar nela investe o efeito de credibilidade enquanto elemento da história. O desenvolvimento posterior da trama, com o confronto com a tribo, o rapto de Ann e a captura de Kong sustentarão a imagem.



Figura 3-11 – O plano nº62 revela a Ilha da Caveira através de efeitos visuais.

Os limites da composição do plano nº62 são revelados em detalhes. A espuma das ondas junto à praia da ilha nunca muda de posição, pois faz parte da pintura em vidro [c] e não das marolas [b] rodadas em locação. Os pássaros [d] são mostrados em silhueta de modo que não chamem a atenção para a inviabilidade de ilustrações animadas substituírem imagens de câmera no período. Ainda assim os pássaros servem para desviar a atenção do espectador de quaisquer problemas técnicos, convidando-o a aderir às ações e atenções de Denham e seus parceiros de jornada.

O desembarque na ilha acontece no plano nº72 (fig. 3-12), uma vista em grande plano geral do rochedo, da muralha e do esquife que atraca em uma praia. Comum a todos os planos com composição de imagens nesta sequência de *King Kong*, não há movimentos de câmera que mudem a posição ou o enquadramento, um indicativo do uso de efeitos visuais. Goldner e Turner (1975, p.110) sublinham a presença de movimentos de câmera nos outros planos que não contam com efeitos.



Figura 3-12 – O plano nº72 mostra o desembarque na ilha.

O plano do desembarque é construído a partir de três camadas. O esquife e a equipe de desembarque [a] foram rodados em uma praia próxima do porto de San Pedro em Los Angeles; a muralha e o penhasco [b] agora vistos em mais detalhes são uma pintura em vidro que foi filmada ao mesmo tempo e em registro com a imagem original (Goldner e Turner, 1975, p.109-110); os pássaros que cruzam a tela [c] são uma camada de animação sobreposta às demais.

Os planos seguintes mostram o esquife atracado na praia e evitam mostrar o horizonte ou usar um ângulo baixo de câmera. Assim dispensam a necessidade de efeitos visuais novamente, sublinhando seu uso pontual e secundário à montagem e à decupagem nesta sequência.

3.1.2 A Jornada à Ilha da Caveira (1976)

Como em todos os três *King Kong*, a versão de 1976 também traz uma jornada a uma ilha distante como um elemento central de sua trama. Aqui, ao contrário das versões de 1933 e de 2005, os elementos que motivam a busca e os personagens envolvidos e suas circunstâncias são adaptados a temáticas relativas à crise energética da década de 1970.

Esta aproximação entre o contexto exterior à tela e o filme (que mantém os pontos-chave de uma narrativa já conhecida) traz influências às temáticas apresentadas e discutidas nos conflitos, às imagens mostradas e nas suas estratégias de realização. Embora os filmes de *King Kong* sejam produtos da grande indústria de entretenimento, aqui é perceptível uma influência dos movimentos de cinemas novos surgidos após a segunda guerra mundial.

Os cinemas novos criaram uma referência estética apropriada inclusive por obras nascidas do ventre da grande indústria ao privilegiarem a captação em locações reais à realização em estúdios e valorizarem a discussão do cotidiano à síntese completa de um universo de fantasia cujo ápice seria representado pelo gênero musical.

A leitura de tais elementos, contudo, se dá de uma forma superficial e permanece limitada à apropriação de sua aparência sem trazer propostas de rupturas com a tradição das grandes produções. Este movimento de incorporação se manifesta neste *Kong* em um privilégio de uso de locações naturais ou externas e uma simplificação dos efeitos visuais em comparação com o primeiro filme, abrindo mão de animações.

A sequência que analisaremos envolve o zarpar do navio *Petrox Explorer* do porto de Surabaya na Indonésia até a chegada à ilha onde buscam uma grande jazida de petróleo. No processo são introduzidos os personagens-chave entre os humanos deste *King Kong*: Fred Wilson (Charles Grodin), o ambicioso explorador; Jack Prescott (Jeff Bridges), o pesquisador ecologista; Dwan (Jessica Lange), a modelo e atriz em busca da fama e o geólogo Roy Bagley (Rene Auberjonois).

Na sequência, Fred Wilson informa aos marinheiros que seu plano é explorar uma jazida de petróleo na Ilha da Caveira, uma informação confidencial. Jack Prescott o questiona e é preso por ser um clandestino a bordo. Logo Fred o liberta quando se

confirma sua identidade e ele se torna o fotógrafo da missão. Um bote com uma bela garota desmaiada se aproxima do petroleiro e a resgatam. É Dwan, que logo se envolverá com Jack e tomará uma carona até a ilha também antes de seguir para Hong Kong. Após cruzar o nevoeiro que circunda a ilha, os exploradores chegam a um paraíso tropical onde está uma muralha que esconde um grande segredo. Esta sequência se estende do início do filme até 0:34:00 e tem duzentos e oitenta e quatro planos.

3.1.2.1 Descrição contextualizada da sequência

A cena se inicia com o carregamento do navio petroleiro *PETROX EXPLORER* à noite vista por detrás de uma cerca de arame. A ausência de referências de local ou mesmo de época determinável motiva a inclusão de um cartão sobreposto à imagem⁶³, destinado a ancorar quaisquer ambiguidade da imagem ou dúvidas do espectador a respeito de onde se encontra a trama naquele momento. O cartão nos situa em “Surabaya⁶⁴, Indonésia”.



Figura 3-13 – O cartão do início do filme King Kong (1976). Ele situa onde a trama inicia seu desenvolvimento. A fonte traz um conjunto de referências de tipografia tradicional e toques orientais.

63 Os demais filmes de Kong prescindem de um cartão para explicitar sua localização por estarem seguros de que o espectador reconheceria Nova Iorque sem precisar de maiores explicações.

64 Surabaya é uma cidade portuária na Indonésia, situada ao norte da ilha de Java. Conta com uma população de aproximadamente três milhões de pessoas no final da primeira década dos anos 00. É a principal base naval do país-arquipélago. Para os indonésios Surabaya é a “cidade dos heróis” pelo seu papel decisivo na mobilização do sentimento nacionalista da população durante a independência Indonésia após a segunda guerra mundial cf. Marijan (1999, p. 86-90) e Drakeley (2005, p. 51-82).

Tipograficamente o cartão (fig. 3-13) apresenta os nomes do porto (Surabaya) e do país (Indonésia) com uma fonte que mescla características de várias tradições de *design*. O mais evidente são elementos próximos à fonte *Caslon* (pela reentrância côncava no topo da letra “A” maiúscula, o uso de linhas retas compatível com a linhagem romana, o privilégio de maiúsculas e a variação de espessura nos traços retos) com toques da escrita oriental caligráfica nas curvas que compõem as letras “S”, “U” e “B”.



Figura 3-14 – O “A” da Caslon de 1734 (Kane, 2002, p.30).

A fonte *Caslon* original (fig. 3-14) foi criada no século XVIII pelo tipógrafo inglês William Caslon, passando por diversas releituras posteriores. No período, o mercado tipográfico europeu era dominado pelos fundidores holandeses, com cuja tradição de *design* do período esta fonte tem semelhanças (Kane, 2002, p.28-30). A escolha de referências da *Caslon* para identificar Surabaya não parece ser ocasional, uma vez que no período de sua criação a Indonésia era uma colônia holandesa, então incorporar referências deste período – inclusive escolhendo uma variação de uma fonte romana com mais de dois séculos – confere um arremedo de nostalgia à navegação em busca do petróleo.

Apesar da alusão à caligrafia dos ideogramas chineses ou japoneses em Surabaya é usado o alfabeto romano com poucas modificações, fruto da Indonésia ter sido uma colônia holandesa a partir do século XVII (Drakeley, 2005). As referências à caligrafia de outras escritas orientais constituem, portanto, um olhar estrangeiro a elas que reúne as diversas culturas e identidades em uma simplificação reducionista através de seus estereótipos visuais mais evidentes.

A tipografia que identifica o navio *PETROX EXPLORER* (fig. 3-15) é – com mínimas alterações – uma fonte conhecida como *Bank Gothic*⁶⁵, criada em 1930 e

⁶⁵ A única diferença significativa dos modelos de *Bank Gothic* para os usados no casco do *Petrox Explorer* é o formato da letra “R”. No navio ela desce vertical, paralela à face direita da letra. Nos modelos, ela parte em um ângulo de 45° a partir do centro.

atualizada em 1933 por Morris Benton (Macmillan, 2006, p.46). Identificada por sua regularidade e sobriedade nos traços, esta fonte aponta um vínculo com o período do *King Kong* original sugerindo os conflitos entre o mundo “civilizado” e seu oposto, às margens do mundo.



Figura 3-15 – O navio petroleiro Petrox Explorer. Seu nome é grafado com uma fonte produzida na década de 1930, nos anos em que o *King Kong* original estava sendo realizado.

Esta mistura de elementos conhecidos com um toque de exotismo está a serviço de criar a explicação do local mas também situá-lo como um lugar que está mais além de um porto de uma grande cidade ocidental. A mistura também pode ser interpretada como um sinal da zona de contato entre culturas que representa um porto de grande movimento como o que Surabaya foi durante o século XX.

O navio é carregado com material para perfuração de petróleo, o que é demonstrado pelas conversas entre a equipe a respeito dos materiais necessários:

OPERÁRIO

Sr. Bagley! Algo deu errado. Não carregamos tubulação suficiente. Temos menos de 2,000 pés.⁶⁶

ROY BAGLEY

Isto será o suficiente.⁶⁷

⁶⁶ No original: *Mr. Bagley! Something haywire. We haven't loaded enough pipe. Less than 2,000 feet.*

⁶⁷ No original: *That'll be enough.*

BOAN

Em Huangatan [o petróleo] não veio até que nós estávamos a mais de 26,000 pés.⁶⁸

A profundidade da perfuração para a exploração de petróleo para que o Petrox se preparava era bastante otimista, uma vez que a profundidade média dos poços nos EUA estava pouco acima de quatro mil pés ou 1,3Km (U.S. Congress, 1987, p.126) o dobro do previsto nos equipamentos da embarcação. A referência à profundidade máxima, situada na localidade fictícia de *Huangatan*, está a quase oito quilômetros abaixo do solo e próxima dos limites técnicos da possibilidade de extração⁶⁹.

Apesar da preocupação dos empregados, o carregamento continua sem alterações. Enquanto isto, um táxi se aproxima da doca onde o navio está atracado. Quem sai do veículo é – embora a identidade ainda não seja revelado ao espectador – Jack Prescott (Jeff Bridges) que entra na área reservada após subornar um guarda que vigia uma entrada. Embora este ato seja essencialmente ilegal, o público é convidado a não se posicionar contra Prescott por diversos motivos.

O ator – Bridges – já era conhecido das platéias por ter participado de cerca de vinte produções para televisão e cinema até então, tendendo a papéis que valorizavam atitudes próximas a um sonhador⁷⁰ e um simpático anti-herói ocasional (Katz, 1998, p.176). Além disto, sua caracterização de figurino (jeans, camiseta, boné), acessórios (bolsa de ombro) e cabelo (longo, barba por fazer) se alinha com a idéia de uma simplicidade descompromissada com a vaidade e com o luxo, atendo-se a uma fantasia de objetividade e sinceridade que será a marca de seu personagem. Ao subornar o guarda, Prescott não se oculta da câmera (fig.3-16), favorecendo seu reconhecimento e a infusão deste prestígio extra-fílmico para dentro da narrativa que se inicia.

68 *No original: On Huangatan, it didn't come until we were past 26,000 feet.*

69 A profundidade de extração de cerca de oito quilômetros abaixo do solo se tornou familiar aos brasileiros do início do século XXI pelas notícias relacionadas às descobertas de reservas de petróleo nos campos designados de *pré-sal* e identificados em áreas próximas do sudeste na costa atlântica do Brasil. A região do pré-sal está situada de sete a oito quilômetros abaixo do solo oceânico, cobertas por uma profundidade de pelo menos dois mil metros de água (Tommasi, 2008, p.173).

70 Talvez seu melhor papel até então tenha sido o de Duane Jackson em *A Última Sessão de Cinema* (Peter Bogdanovich, 1971).



Figura 3-16 – Jack Prescott (Jeff Bridges) suborna um guarda para ter acesso ao navio. Conhecido do público, a ausência de segredo em sua apresentação já adianta a apresentação do personagem.

Na ponte de comando, Fred Wilson (Charles Grodin) apressa a saída do navio. Movido pelo desejo da conquista de novas fontes de petróleo e pelo medo de ser superado por companhias concorrentes, Wilson ordena que zarpem mesmo sob avisos de uma tempestade iminente. Embora a primeira sugestão seja de um conflito possível entre este personagem e a de Prescott, ambos trazem pequenos traços de exagero em sua apresentação, o que sugere ao espectador uma dimensão cômica no desenvolvimento da história.

A comicidade está presente quando Prescott aborda o navio prestes a zarpar. Mesmo cercado de empregados e estivadores, ninguém percebe o clandestino que salta a bordo. Assim que zarpa, somos apresentados ao crédito principal do filme. O crédito consiste em quatro planos no *PETROX EXPLORER* navegando com os letreiros de elenco e equipe sobrepostos. A ordem sugere que estamos vendo o primeiro dia da jornada, desde a partida às escuras durante a noite, passando pelo amanhecer e chegando até o dia alto. Durante estes planos não há pistas de uma direção exata para onde se dirigem nem tampouco de uma distância percorrida, o que começa a fomentar o senso de desorientação necessário para conduzir o registro da “Surabaya” que existe no mapa rumo à ilha que existe apenas nas telas e na imaginação.

O navio passa por uma terrível tempestade durante a qual o operador de rádio recebe um chamado de socorro mas é incapaz de determinar sua origem. Enquanto isto, o capitão do navio e Fred tentam jantar sentados a uma mesa que oscila intensamente

com o balanço do mar e leva de um lado para o outro tudo o que está sobre ela. Apesar da tempestade, do pedido de socorro e da saída às pressas, ambos estão estranhamente calmos, disfarçando a tensão:

CAPITÃO

Eu tenho que admitir, para um sujeito de escritórios de Nova Iorque você tem um bocado de coragem.⁷¹

FRED WILSON

Eu vendi esta [expedição] para o conselho. Se aquela ilha não produzir muito estarei limpando para-brisas [nas ruas].⁷²

Passada a tempestade no dia seguinte, Fred Wilson se encontra com a tripulação e informa a eles que eles estão viajando para uma ilha não mapeada em um ponto distante do Oceano Índico que permaneceu sem ser encontrada porque é coberta por uma bruma que não se dissipa há décadas até ser revelada casualmente por uma imagem de satélite a que Wilson teve acesso de maneira suspeita:

FRED WILSON

Um banco de névoa que não muda em nada em trinta e cinco anos. Fantástico. Ainda não é nada para explorar, exceto por uma razão. Um satélite espião o fotografou por engano. Eu tive acesso às imagens secretas através de uma doação para uma pessoa. Nada de nomes, mas ele mora na⁷³ avenida Pensilvânia.⁷⁴

Esta explicação traz em si três pontos interessantes. Primeiro, a necessidade de criar uma névoa eterna que encobre a ilha de Kong. Entendemos isto como o imperativo de encontrar um espaço para a fantasia em um mundo onde a corrente principal de pensamento estava alinhada com uma utopia em que não havia mais espaços não representados por imagens no mundo⁷⁵.

⁷¹ *No original: I gotta admit, for a New York desk guy, you got a lot of guts.*

⁷² *No original: I sold this one to the board. If that island doesn't produce huge, I'll be wiping windshields.*

⁷³ A avenida Pensilvânia é o eixo urbano que liga a Casa Branca ao congresso norte-americano na capital do país, Washington, DC. (Ford, 2009)

⁷⁴ *No original: A bank of fog that doesn't change a wisp in 35 years. Fantastic. Still nothing to explore, except for one reason. A spy satellite photographed it by mistake. I got hold of the classified pictures via a donation to someone. No names, but he lives on Pennsylvania Ave.*

⁷⁵ Um pensamento que continua a linha do que Merian Cooper, criador do King Kong de 1933,

Após os avanços da televisão em rede, das coberturas fotojornalísticas e da consolidação da idéia do mundo interligado em uma malha de comunicação, pouco espaço sobra para acreditar em uma ficção passada em tempo presente que é possível existir uma ilha *onde o tempo parou* e isto não foi mostrado na televisão e colocado à disposição para o consumo de uma aldeia global⁷⁶. Ocultar a ilha na névoa indevassável mesmo pela tecnologia é uma medida para criar uma brecha onde ela possa apresentar algo de fantástico e capaz de lidar com o ceticismo do espectador. Sua apresentação é feita com fotografias retocadas da ilha. Isto sugere um laço que reafirma a ideia da fotografia como um discurso de uma *verdade visual* (fig. 3-17) mas também reconhece o valor dos tratamentos de imagens para moldar as imagens de acordo com as necessidades da trama⁷⁷.



Figura 3-17 – Fred Wilson (à esquerda) e Roy Bagley mostram a fotografia de satélite espião.

Segundo, o papel da descoberta está intimamente vinculado a uma nova tecnologia. A possibilidade de usar imagens de satélite com sensibilidade à energia térmica e a outras frequências de irradiação vinha sendo desenvolvida nos dez anos anteriores à realização do filme e sendo aplicada experimentalmente nos anos anteriores à produção de *King Kong* (Conway *et al*, 1997, p.16-20). Embora Wilson faça menção a satélites espiões capturando a imagem, o que alude à corrida espacial e armamentista da afirmava.

76 O conceito de *aldeia global* foi formulado por Marshall McLuhan e elaborado em dois de seus livros (1969a, 1969b) e rapidamente migrou para o senso comum significando uma definição pouco específica do mundo visto como uma comunidade interligada pela malha de comunicação e informação facilitada por meios elétricos e eletrônicos.

77 As edições e tratamentos de imagem aqui estão relacionadas com a composição de fotografias do século XIX e discutidas no capítulo 1.

década de 1960, satélites não-militares passaram a ser usados também como uma força de informação a respeito do cumprimento de tratados de cooperação e desarmamento internacionais (Jasani; Stein, 2002).

A aplicação de uma nova tecnologia de produção de imagens neste contexto aponta para um vácuo presente entre a promessa e o lugar-comum do uso dos aparelhos pela sociedade. Enquanto as imagens feitas a partir de satélites ainda eram algo exótico ao cotidiano estava aberta a brecha para uma fantasia a respeito de seus resultados, bem como a possibilidade de acreditar em promessas quase mágicas sobre suas potencialidades técnicas. Um satélite desconhecido pode, portanto, revelar uma ilha perdida porque o espectador médio não tem naquele momento de realização do filme uma idéia clara do que é possível ou não captar com um satélite de verdade⁷⁸.

Terceiro, esta nova tecnologia de produção de imagens por satélites está agindo conforme as expectativas e características da fotografia. O discurso de Wilson e Bagley, a atenção dos demais membros da tripulação e as críticas feitas por Prescott todas se baseiam em uma premissa de que aquelas imagens mostradas são verdadeiras e constituem uma janela para um ambiente real exterior à elas que poderá ser presencialmente verificado. Ao trazer mais uma vez um dos conceitos mais arraigados da fotografia para uma nova roupagem, o filme lida com o que é conhecido e o que é novo ao espectador, usando este espaço para introduzir a ficção.

A exposição de Wilson é acompanhada de diversas imagens projetadas com slides. Teorizando que a bruma é gerada por vapores de petróleo que saem do chão, o geólogo Roy Bagley afirma suspeitar que a ilha pode conter grandes reservas não exploradas de petróleo. Enquanto Fred Wilson fala, o clandestino entra sorrateiramente na reunião e oferece uma teoria alternativa – que defende o vapor como fruto de um gigantesco volume de respiração animal. O clandestino se apresenta como Jack Prescott,

78 A década de 1970 foi pródiga em fantasiar conflitos com sondas e satélites no cinema e na televisão, um tema em voga durante os momentos finais da corrida espacial. A série *Homem de Seis Milhões de Dólares* (veiculada de 1974 a 1978 nos EUA) em vários episódios colocava seu protagonista em conflito com uma sonda terráquea a caminho de Marte que perdia o controle e precisava ser detida a qualquer custo. O exemplo de maior orçamento desta temática é *Jornada nas Estrelas – O Filme* (Robert Wise, 1979) onde uma nuvem de energia que ameaça o planeta no século XXIV tem em seu núcleo uma sonda espacial chamada *Voyager 6*, lançada quatro séculos antes. A grande temática nestes casos sempre envolve histórias com algum tipo de advertência com o que a tecnologia pode trazer de perigoso ao ser humano. Em *King Kong* esta temática de alerta é secundária à cobiça de Fred Wilson em encontrar a jazida de petróleo.

um paleontologista de primatas da universidade Princeton. Prescott revela pistas históricas que sugerem que pode haver um antropóide gigante de alguma espécie vivendo na ilha:

JACK PRESCOTT

Em 1605, Fernando de Queres foi levado pelos ventos ao sul de Tenotang. Ele escreveu de romper o véu branco. Isto era o banco de nuvens. E ao chegar na praia da caveira, onde ele ouviu o rugido da maior fera ... o resto do diário foi suprimido por Roma.⁷⁹

Jack com seus argumentos se apresenta como um mundo que olha para o passado, prometendo encaixar o desconhecido (o que a ilha esconde) em uma tessitura histórica onde há continuidade com as grandes narrativas de navegações e exploração dos extremos do mundo. Neste sentido também ele se torna um personagem mais simpático às platéias que Fred Wilson. O passado de Fred se resume à reunião de diretoria onde apresentou o plano da expedição e recebeu sinal verde investido de ganância. Ele precisa mostrar serviço a seus chefes e apenas a eles.

Determinado a provar sua teoria Jack entrou como clandestino no *Explorer* como uma maneira de tomar uma carona até a ilha, indo a campo para coletar dados. Convencido que Jack é um espião para uma companhia petrolífera rival, Fred manda prendê-lo.

A curiosa profissão de Jack – paleontologista de primatas – estabelece ao mesmo tempo vínculos com a realidade e a fantasia. No que diz respeito à ciência, o paleontologista é o responsável pelo estudo de fósseis e demais resíduos sedimentados geologicamente. A partir de seu título profissional é possível interpretar que seu estudo está vinculado à tradição das narrativas de *mundos perdidos às margens da civilização*, um elemento da trama dos *King Kongs*. Embora a área que Jack professa estudar efetivamente exista enquanto área de pesquisa como apontam Simons (1967) e Kurth (2009, p.199-216) e tenha influenciado conceitos sobre o comportamento humano, sua aplicação no filme está a serviço da fantasia da narrativa e não do rigor científico.

⁷⁹ No original: In 1605, Fernando De Queres was blown south from Tenotang. He wrote of the piercing the white veil. That's the cloud bank. And landing on the beach of the skull, where he heard the roar - of the greatest beast... The rest of that log entry was suppressed by Rome.

Mesmo assim, o vínculo universitário de Jack com Princeton, bem como a idéia que sua pesquisa não está completa e também seu envolvimento com fotografia sublinham um elemento que não estava presente no filme de 1933. No primeiro filme, Denham, Driscoll e Ann tinham sido formados pela prática e pelos desafios da vida. Aqui é um rapaz com formação universitária discutindo com propriedade os méritos e ações de representantes do capitalismo. Isto também responde a uma idéia de que o jovem bem instruído – Prescott – saberia um caminho mais justo por levar uma vida mais simples e próxima à natureza, afastando-se da ganância e da abstração de personalidade representada pela corporação a que Fred Wilson dedica seus dias. Prescott se torna assim um representante moralmente sancionado da contracultura para as plateias médias.

Uma forte referência para a construção de Jack vem de Dian Fossey, uma pesquisadora de gorilas que se tornara uma celebridade global a partir do início da década de 1970. Quando fotografias dela acompanhada de gorilas em posturas amigáveis apareceram na *National Geographic Magazine* em 1970, Fossey se tornou conhecida, trazendo grande publicidade para a causa de salvar os gorilas das montanhas de Ruanda de serem extintos por caçadores (Ware, 2004, p.220-221).

Fossey realizava sua tese de doutorado no período sobre o comportamento de gorilas, defendendo-os dos estereótipos habitualmente associados à espécie difundidos inclusive a partir dos filmes de *King Kong* e seus imitadores⁸⁰. O destaque da pesquisadora com preocupações ecológicas e capaz de perceber laços de afeto e sociabilidade nos gorilas tornou impossível a esta edição de *Kong* simplesmente atribuir a ele um papel assustador. As preocupações de Dian Fossey⁸¹, assim como as de Prescott, terminam em tragédias vinculadas à melancolia causada pela destruição do meio ambiente.

Um bote salva vidas é visto flutuando no oceano. O bote traz uma bela mulher (fig. 3-18) que se apresenta como Dwan (Jessica Lange), uma candidata a atriz que estava a

80 Fossey (2000) afirma que “a extraordinária gentileza de um macho [gorila] adulto com sua prole desmonta toda a mitologia de King Kong” (p.64), o que aponta para o desprezo que ela mantinha pelo personagem e pelas falsas percepções propagadas pelos filmes a respeito dos gorilas.

81 Dian Fossey foi assassinada em 1986 enquanto continuava suas pesquisas em Ruanda buscando a proteção dos gorilas da região. Um paralelo de sua vida com outras pesquisadoras de primatas (Jane Goodall e Birute Gadikas) está em Montgomery (2009).

caminho de Hong Kong a bordo de um iate de um produtor cinematográfico que prometera a ela um papel em um filme.



Figura 3-18 –Tripulação confirma os sinais vitais de Dwan (Jessica Lange) após o resgate.

Dwan é caracterizada e interpretada como uma ingênua clássica por Lange, nos moldes das personagens de Marilyn Monroe em *Como Casar com um Milionário* (Jean Negulesco, 1953) e *Os Homens preferem as Louras* (Howard Hawks, 1953). Tanto Monroe quanto Lange interpretavam artistas sem muito passado nem grande talento, dispostas a se lançarem a qualquer esperança de futuro trazido muito mais por sua beleza física do que por sua capacidade de interpretação e realização profissional. Isto traz toques de humor ao personagem por seu anacronismo, uma vez que Dwan representa o oposto do que pregava o pensamento feminista do período.

A leitura humorística da suposta ingenuidade de Dwan é sublinhada quando ela afirma mantendo uma expressão angelical:

DWAN

Oh, meu Deus! Que milagre significativo! Eu devo minha vida a um filme!⁸²

JACK PRESCOTT

É mesmo?⁸³

⁸² No original: *Oh, my God! What a meaningful miracle! I owe my life to a movie!*

⁸³ No original: *Is that so?*

DWAN

Eu juro por Deus. Harry [o produtor no iate] estava apresentando este filme que eu me recusei a assistir. Por isto eu estava no deque quando o iate explodiu. Você já conheceu alguém cuja vida foi salva por "Garganta Profunda"?⁸⁴

O filme *Garganta Profunda* (Gerard Damiano, 1972) foi o filme pornográfico responsável por familiarizar a classe média urbana norte-americana com o sexo nas telas após o relaxamento dos códigos de censura e a mudança para a classificação dos filmes por faixa etária (Sarracino e Scott, 2008, p. 13-17). É o primeiro filme pornográfico de grande distribuição que buscou incluir os atos sexuais em uma história, buscando ser uma comédia sexualmente explícita e não apenas uma colagem de cenas pornográficas. Anos antes da difusão dos videocassetes e do consumo de pornografia migrar para o interior das residências, este filme logrou sair de seu nicho marginal e atrair o *mainstream* para o cinema erótico. O fato de ser citado em um *blockbuster* com ambições familiares e amplo apelo a todas as platéias como o *King Kong* de Guillermin e Laurentiis sugere a medida de seu sucesso e difusão.

Dwan pede para ser levada a Hong Kong, mas Fred diz gentilmente a ela que precisará permanecer a bordo durante a duração da jornada. Em outra mudança a partir do Kong de 1933, ausente aqui está o preconceito contra a mulher manifestado por Driscoll em direção a Ann Darrow. Dwan é bem-vinda e respeitada pela tripulação.

Os dados da história de Jack são conferidos e asseguram a Fred que ele está dizendo a verdade. Fred decide que ele será o fotógrafo oficial da jornada para pagar por seu transporte. Como os filmes produzidos por Carl Denham nos Kongs de 1933 e 2005, jamais vemos o resultado das fotografias de Prescott. Enquanto a jornada prossegue, Jack e Dwan se envolvem e desenvolvem uma atração mútua.

A pressa de Fred Wilson em chegar até a ilha bem como a justificativa para o *King Kong* de 1976 tematizar uma empresa de energia são explicáveis por sua proximidade com a crise do petróleo de 1973 (Roberts, 2004). A crise, uma ameaça de cortes na produção e distribuição dos países árabes aos consumidores de seu petróleo foi motivada pelo apoio dos EUA à Israel durante a Guerra do Yom Kippur (1973). E se estendeu a

⁸⁴ *No original: I swear to God. Harry was showing this film that I refused to watch. That's why I was up on deck when the yacht exploded. Did you ever meet anyone whose life was saved by "Deep Throat"?*

uma recessão da economia internacional motivada pela escassez forçada pelos maiores produtores globais (Shojai, 1995 ; Tomasi & Coimbra, 2008) até 1974. Buscar fontes de energia que não dependessem de questões políticas se tornava, portanto, um tema debatido no período e uma das premissas de *Kong*.

O navio chega próximo à ilha, junto ao nevoeiro, e uma equipe de desembarque segue em um bote para cruzar a barreira. Jack e Dwan fazem parte da equipe de desembarque liderada por Fred. A ilha se revela ser um paraíso tropical, uma fração da natureza intocada pela poluição e pela mão do homem. A aproximação do filme ao universo de *King Kong* se dá quando o grupo encontra a muralha que separa a região dos nativos da área dominada pelo gorila. Surpresos com a descoberta, prosseguem a exploração.

3.1.2.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

A primeira sequência do filme *King Kong* de 1976 utiliza poucos efeitos visuais. A meia hora inicial apresenta apenas efeitos físicos, responsáveis por movimentar partes do cenário interno do navio, sugerir a tempestade com raios, vento e ondas e a criação da bruma no entorno da Ilha da Caveira. Embora tais efeitos ajudem a mostrar elementos relevantes para a trama, estão fora do recorte a ser estudado por não conterem elementos de composição de imagens. Esta constatação não nos permite aferir uma contagem apropriada dos planos *com efeitos* e *sem efeitos* como é realizado nas outras sequências.

A ausência de efeitos de composição é substituída com sucesso pela visão do mar nas externas do *Petrox Explorer* durante boa parte da sequência. A textura da imagem e a iluminação das cenas que incorporam os reflexos da luz solar na água em torno do navio ou mesmo o excesso de luz refletido pela bruma do entorno da ilha agregam um realismo à imagem que somente poderia ser alcançado com a captação em externas. Pequenas oscilações da câmera motivadas pela locação onde as cenas foram rodadas também complementam esta sensação.

Guillermin privilegia planos que não trazem apenas uma ação ou frase, mas envolvem trechos de diálogo e movimentos de câmera que acompanham os personagens. A montagem nestes casos é motivada principalmente pelo deslocamento dos personagens e a descrição do espaço interno ao navio, resultando em um aproveitamento de *raccords* invisíveis de plano a plano. A liberdade de movimentação da câmera é restrita pela fluidez em apresentar o desenrolar da história sem chamar a atenção para si. O mais evidente exemplo disto está reduzido número de *zooms* durante todo o filme, um recurso técnico amplamente usado – e posteriormente criticado – durante a década de 1970.

A maneira de filmar escolhida por Guillermin nesta primeira meia hora de *King Kong* é pautada pela discricção na decupagem e na montagem. Na chegada à Ilha da Caveira isto acaba por limitar o que é mostrado ao espectador porque não há nada na aparência da ilha em sua praia de desembarque capaz de evocar o que virá adiante. Passado o nevoeiro (realizado parte na costa do Havaí e parte em um estúdio da Paramount na Califórnia) o que toma a tela é a imagem de um paraíso tropical. Não há um rochedo, uma muralha, a tribo ou mesmo qualquer coisa que não seja a natureza acolhedora de uma praia cercada por montanhas e vegetação. Entendemos que isto empobrece a narrativa porque desperdiça uma situação onde poderiam ser sugeridos elementos relevantes à temática de Kong.

Estes pontos não precisariam ser obrigatoriamente apresentados através de efeitos visuais. Mantendo a proposta de uma decupagem aberta a cenários naturais, a chegada da equipe do *Petrox Explorer* à praia poderia ser enquadrada também de um ponto de vista interior à floresta, sugerindo a visão de terceiros sobre eles sem revelar a identidade de quem observa.

A ausência de pistas no desembarque faz com que os primeiros planos com efeitos visuais de composição de imagem sejam recebidos com estranhamento. A composição entra no filme para criar a primeira visão (fig.3-19) da grande muralha (Morton, 2005, p. 211). O estranhamento é motivado pelo contraste entre a decupagem das cenas anteriores da sequência, que contavam com uma liberdade de posicionamento da câmera, e a cena com os efeitos, que a restringe.

A limitação de movimento e posição da câmera é fruto da técnica de efeitos visuais utilizada, conhecida como *matte painting* (Vaz & Barron, 2002). Nela a muralha é pintada sobre uma lâmina de vidro em um registro preciso sobre a imagem que envolve a criação de uma imagem compatível em posição, ângulo, características da lente e direção da iluminação. A consequência disto é que cada pintura serve apenas a uma posição de câmera muito específica e portanto a decupagem tem de se restringir de acordo.



Figura 3-19 – A equipe do Petrox perplexa em frente à muralha.

No plano, a equipe do Petrox Explorer [a] observa a muralha [b] que os separa de Kong. Este é o primeiro plano do filme com efeitos visuais de composição, trinta e dois minutos após o início. A equipe foi captada em locação no Havaí, enquanto que a muralha é uma pintura combinada à imagem. As montanhas [c] ao longe fazem parte do plano original. As restrições ao movimento da câmera e a mudanças no enquadramento diferenciam os planos com este tipo de efeito visual do restante da sequência dirigida por Guillermin. Neste caso se reafirma a ideia de que efeitos visuais de composição deste período equilibram a possibilidade de produzir uma imagem ou uma cena com movimento, mas precisam escolher entre um objetivo ou outro e são incapazes de oferecer ambos com a mesma intensidade ao mesmo tempo.

O diretor constrói sua decupagem em torno desta limitação, utilizando um recurso de separar plano e contraplano na cena. Primeiro vemos a equipe do *Petrox* subir uma elevação e comentar que vêem a muralha. O plano seguinte mostra os personagens e a muralha mantendo a continuidade de ação de um plano a outro. Ao compartilhar a tela

entre o elenco e a muralha construída com efeitos a sugestão apresentada ao espectador é a de uma continuidade espacial.

Mesmo assim, os planos com *matte painting* sempre trazem uma barreira invisível às ações. Os personagens não podem se aproximar da muralha, a câmera não pode fazer um movimento de correção ou acompanhamento nem tampouco Jack ou Dwan podem levantar os braços sem revelar o truque que está sendo composto na imagem. A limitação aqui é respeitada com a saída dos personagens pela esquerda do quadro, seguindo uma trilha que os conduzirá ao encontro com a tribo em frente à muralha construída em cenário.

3.1.3 A Jornada à Ilha da Caveira (2005)

A releitura de King Kong realizada por Peter Jackson (lançada em dezembro de 2005) pode ser interpretada de diversas maneiras. É ao mesmo tempo o filme de um fã ardoroso do original de Cooper e Schoedsack que cria sua homenagem à obra que o motivou a buscar a profissão de diretor cinematográfico (Morton, 2005, p. 317-319), uma expressão do estado da arte dos efeitos visuais de seu momento e também um ponto de encontro onde o filme de 1933 é relido e reinterpretado com traços pós-modernos. O *King Kong* de 1976 é praticamente esquecido por Jackson na construção da trama, mas seu legado reside na busca por uma imagem que pareça menos artificial. Esta polissemia inerente ao filme, bem como sua “dobra” pós-moderna sobre o original se revestem de significados que ao mesmo tempo enternecem e ironizam o original.

A sequência da jornada até a Ilha da Caveira no King Kong (2005) é a mais longa das três, durando cerca de trinta e seis minutos se estendendo de 0:17:40 a 0:53:47 com seiscentos e quarenta e nove planos⁸⁵. Em comparação o primeiro filme toma aproximadamente quinze minutos e o segundo em torno de trinta e um.

A sequência mescla tons de aventura e comédia e se inicia em Nova York em 1933 no auge da Grande Depressão. Ann Darrow (Naomi Watts), a atriz contratada por Carl Denham (Jack Black) chega ao navio *Venture*, ancorado em um porto de Nova Iorque.

⁸⁵ A duração média dos planos é de 3,3s, refletindo o fracionamento da decupagem criada por Jackson.

Carl está fugindo dos executivos do estúdio por ter se evadido com o material bruto de um novo filme ainda não concluído. Ele está prestes a zarpar às escondidas com o navio repleto de armas e anestésicos para concluir este filme declaradamente em Cingapura contando com o galã Bruce Baxter (Kyle Chandler). Denham esconde da tripulação que tem um mapa com as direções da misteriosa Ilha da Caveira, o verdadeiro destino. Enquanto navegam, o roteiro do filme é escrito por Jack Driscoll (Adrien Brody) de quem Ann é fã. Eles se envolvem romanticamente após alguns desencontros. Navegando pela bruma que envolve o destino secreto, o capitão Englehorn (Thomas Kretschmann) não consegue evitar que o *Venture* colida com os rochedos que pontuam o entorno. Obcecado pela realização do filme, Denham, Driscoll, Ann e mais alguns tripulantes desembarcam na hostil paisagem da ilha.

3.1.3.1 Descrição contextualizada da sequência

É noite no porto de Nova Iorque. Um táxi amarelo se aproxima de um luxuoso navio de passageiros que se prepara para zarpar. Há muito movimento no porto quando Carl Denham (Jack Black) e Ann Darrow (Naomi Watts) descem do veículo. Impressionada, Darrow pergunta ao diretor.

ANN DARROW

Este é o navio do filme? ⁸⁶

CARL DENHAM

Não exatamente. Na verdade é este aqui ao lado. ⁸⁷

Carl aponta para o *Venture*⁸⁸, um navio cargueiro com uma aparência puída (Fig.3-20). Ann mantém o sorriso no rosto, mas os respingos da água suja lançados ao rio por Lumpy (Andy Serkis) do alto do navio a perturbam. Denham garante que “as aparências enganam, e é muito mais espaçoso dentro”.

⁸⁶ *No original: Is this the moving picture ship?*

⁸⁷ *No original: Not exactly. It's actually this one over here.*

⁸⁸ A cidade de origem do *Venture* é identificada como Surabaya, grafada logo abaixo de seu nome no casco. Esta é uma das poucas alusões que o King Kong de Peter Jackson faz à refilmagem de 1976. Naquele filme, Surabaya era o porto na Indonésia de onde zarpava o navio *Petrox Explorer* na primeira cena do filme, conforme comentado anteriormente.



Figura 3-20 – Plano nº8 – Ann chega ao porto de Nova Iorque e encontra o Venture.

A revelação de Lumpy como o primeiro tripulante do navio é significativa. A aparência do personagem faz referência aos principais elementos visuais de identificação do *Marinheiro Popeye* dando ao cozinheiro do *Venture* um olho sempre fechado, um fumo no canto de sua boca, uma expressão que privilegia o queixo cerrado, tatuagens nos braços, falas truncadas e demonstrações de coragem quando a situação exige. A referência entre eles passa por outros pontos que não apenas a semelhança física. Popeye, criado por E.C.Segar em janeiro de 1929 (Lehu, 2007, p. 92), estreou em desenhos animados no cinema em 1933 (Kerlow, 2004, p.34), mesmo ano do primeiro *King Kong* e obteve grande sucesso (Grandinetti, 2004) dali em diante. De uma maneira análoga à jornada até a Ilha da Caveira, os desenhos de Popeye frequentemente envolviam também aventuras em alto mar e lidavam com o elemento do desconhecido e do surreal em seus desenhos animados de curta-metragem.

Em meio aos preparativos para a partida, um assistente de Denham, Preston (Colin Hanks), o informa que eles têm que se apressar para zarpar. O estúdio de onde tinham fugido com negativos e equipamentos após críticas negativas e a ameaças à continuidade do projeto havia chamado a polícia e estavam na iminência de serem todos presos e ter a viagem cancelada.

Denham pergunta a seus assistentes se estão levando a câmera *Bell & Howell* com o conjunto de lentes, o que é confirmado. A referência à marca situa a empresa *Carl Denham Pictures* como realizadora de filmes em exteriores. O período histórico do início da década de 1930 marca a transição do cinema silencioso para o sonoro, quando a linha

da *Bell & Howell* perdera espaço nos grandes estúdios para empresas como a *Mitchell* e a *Akeley* (Kozarski, 1994, p.146), destacando-se no nicho da captação em externas para cinejornais e documentários por ter sido a pioneira em introduzir uma câmera cujo corpo era todo de metal – em oposição à tradição das câmeras de Lumière e Pathé de combinarem madeira e metal no corpo – e ter refinado a portabilidade, o peso e o manejo do equipamento (Bordwell, Staiger & Thompson, 1988, p.267-270).

Preocupado em manter as aparências perante a atriz, Denham ordena ao capitão Englehorn que zarpe imediatamente. Este se recusa afirmando que não tem o planejamento de viagem por escrito. Denham tenta suborná-lo sussurrando:

CARL DENHAM

Vou lhe dar mais mil dólares para partir agora.⁸⁹

ENGLEHORN

Você não me deu nem os primeiros mil.⁹⁰

CARL DENHAM

Podemos falar sobre isto depois? Você não vê que estamos em companhia de uma convidada VIP?⁹¹

Englehorn se apresenta gentilmente a Ann. Embora sua aparência seja bastante semelhante ao Jack Driscoll da primeira edição de *King Kong*, no capitão do *Venture* atualizado não há a expressão do preconceito e da agressividade misógina do passado. O capitão se limita a fazer um comentário sombrio, o que incomoda Denham.

ENGLEHORN

Nervosa?⁹²

ANN DARROW

Nervosa? Não? Porque? Deveria estar?⁹³

89 No original: *I'll give you another \$1,000 to leave now.*

90 No original: *You haven't given me the first \$1,000 yet.*

91 No original: *Can we talk about this later? Can't you see we're in the company of a VIP guest?*

92 No original: *Nervous?*

93 No original: *Nervous? No. Why? Should I be?*

ENGLEHORN

Não é toda mulher que aceitaria algo tão arriscado assim. ⁹⁴

A Ann Darrow da versão mais recente de *King Kong* também se apresenta mais confiante e menos deslumbrada com a oportunidade de trabalho. O debruçar-se sobre o período histórico do primeiro Kong este exige que cada personagem traga consigo um caráter auto-reflexivo, como se trouxessem consigo fragmentos da história e do legado dos *King Kong* anteriores.

Com um aceno de cabeça de Denham, Preston desvia o assunto e encaminha Ann para a sua cabine. Ela fica desconfiada da segurança do acordo firmado com Denham e do que a viagem lhe reserva, mas concorda e acompanha Preston. A auto-reflexividade dos personagens se manifesta na frase de Englehorn para Denham:

ENGLEHORN

Eu tenho escolha? ⁹⁵

O espectador e todos os personagens têm certeza absoluta que Englehorn até pode ter a opção de não zarpar mas a imanência da história dos filmes que vieram antes deste Kong aponta para a sua incapacidade de escolha divergente do pedido do diretor. Englehorn, enfim, aqui confirma seu status de coadjuvante (fig.3-21) e cede à Denham o desenvolvimento das situações de agora em diante.

Ann embarca com o pé direito na rampa de acesso ao *Venture*. As máquinas começam a se movimentar e Denham encontra Jack Driscoll (Adrien Brody), um dramaturgo de prestígio nesta versão de *King Kong*, em uma sala do navio. Ainda com medo da polícia que pode chegar a qualquer momento, Denham se assusta ao perceber Driscoll.

O diretor abre uma caixa com o rótulo “limonada” e oferece a Driscoll um exemplar do real conteúdo: uísque *Johnny Walker*. Uma vez que a história deste *King Kong* se passa em 1933, a atitude do cineasta constituía um crime federal. A lei seca, criada por uma emenda constitucional em 1920⁹⁶, somente seria derrubada em dezembro daquele

⁹⁴ No original: *It isn't every woman who would take such a risk.*

⁹⁵ No original: *Do I have a choice?*

⁹⁶ A lei seca (identificada em inglês pela palavra *prohibition*) proveu muitos rendimentos ao cinema

ano (Cannon, 2008, p. 40). Isto ainda não aconteceu no universo ficcional de Kong neste momento, caso contrário não haveria motivo para acrescentar o rótulo falso.



Figura 3-21 – Plano nº 32 – Englehorn (Thomas Kretschmann) no cais.

O uso de *limonada* como disfarce para a caixa repleta de garrafas de uísque *Johnny Walker* remonta a uma expressão do século XIX. Rutherford Hayes, presidente dos Estados Unidos de 1877 a 1881, teve ao seu lado a primeira-dama Lucy Hayes. Reconhecida pelo talento para organizar recepções na Casa Branca e estabelecer comunicação com a base eleitoral do marido (Brinkley; Dyer, 2000, p.233). No entanto, Lucy era abstinente e defendia abertamente a temperança, orientando os eventos promovidos pelo governo a não servirem bebidas alcoólicas. Isto lhe garantiu o apelido pejorativo de “Lucy da Limonada” dado pela imprensa oposicionista e pelos inimigos políticos de Hayes, uma expressão que simplificou-se e deu à limonada a conotação de um refresco que estaria no lugar de algum tipo de bebida proibida.

Driscoll afirma que precisa sair do navio, pois tem um ensaio para o qual já está atrasado três horas. O roteirista alcança a Denham um punhado de páginas datilografadas e se prepara para sair.

CARL DENHAM

Isto é um roteiro? Jack, tem quinze páginas!⁹⁷

estimulando filmes a favor e contra a restrição. O grande filão estava na exploração sensacionalista da proibição ao álcool em tramas envolvendo a dependência da bebida, melodramas de ruína familiar e filmes policiais (Bowser, 1994, p.188).

⁹⁷ No original: *This is a script? Jack, this is 15 pages.*

JACK DRISCOLL

Eu sei, mas elas são boas. Você tem quinze boas páginas aí, Carl.⁹⁸

CARL DENHAM

Mas eu deveria fazer um filme de longa metragem!⁹⁹

JACK DRISCOLL

Você me disse que eu teria mais tempo. Desculpe. Olha, tenho que ir.¹⁰⁰

CARL DENHAM

Não, Jack. Você não pode fazer isto comigo. Eu tenho um começo... mas eu preciso de um meio e um fim. Eu tenho que ter algo o que rodar.¹⁰¹

A auto-reflexividade neste momento se revela em mais uma instância. Até este momento se desenrolaram cerca de vinte minutos de filme, um tempo próximo do número de páginas que Driscoll alcança a Denham se considerarmos a formatação corrente¹⁰² para roteiros conforme Field (1995,1997,2001), Straczynski(2002) e McKee (2002). A angústia manifestada por Denham é – de uma maneira curiosamente metalinguística – referente ao filme que pretende realizar e também ao filme em que seu personagem se encontra (fig.3-22). Nenhum dos filmes tem perante o espectador meio ou final até o momento, o que serve à função de tentar apagar o peso do amplo conhecimento da história em torno de *King Kong* até agora, o que poderia potencialmente retirar do espectador o prazer de acompanhá-la¹⁰³.

98 *No original: I know, but they're good. You've got 15 good pages there, Carl.*

99 *No original: I'm supposed to be making a feature-length picture.*

100 *No original: You told me I had more time. I'm sorry. Look, I gotta go.*

101 *No original: No, Jack, you can't do this to me. I have a beginning... but I need a middle and an end. I gotta have something to shoot.*

102 Nas formatações indicadas pelos autores citados, uma folha A4 de roteiro equivale aproximadamente a um minuto de filme quando o texto contempla uma mescla de diálogos, rubricas de ação e descrições enxutas a respeito dos cenários e ambientes.

103 A ampla divulgação publicitária de filmes *blockbuster* como *King Kong* em geral remove quaisquer surpresas que possam haver no espectador a respeito da presença de personagens e situações nos filmes anunciados. A ampla divulgação da aparência de Kong como o ponto central da publicidade elimina muito do segredo da jornada até a Ilha da Caveira. Jackson contorna isto inserindo elementos de comédia antes de retornar aos pontos-chave da história.

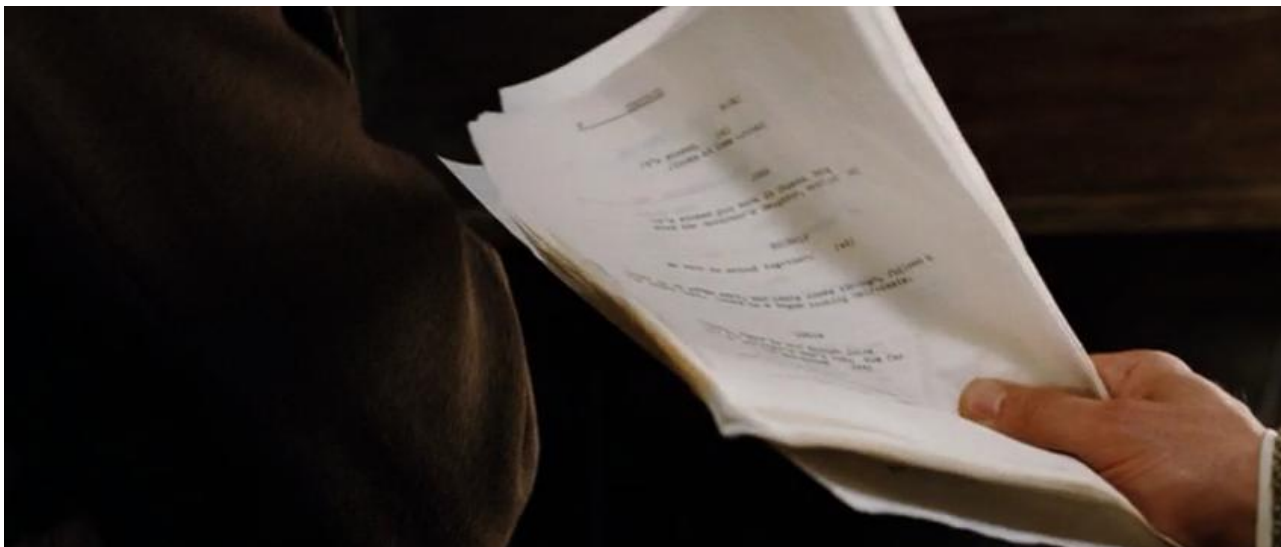


Figura 3-22 – Plano nº67 – As páginas do roteiro que Driscoll entrega a Denham. Elas seguem uma formatação semelhante àquela usada normalmente na redação de uma obra cinematográfica, o que implica em uma ironia no conflito apresentado pelos personagens.

A tripulação do *Venture* solta as amarras que prendem o navio ao atracadouro. Isto apressa tanto Driscoll quanto Denham em suas intenções opostas. Denham sugere que pode quitar suas dívidas com o dramaturgo e isto o faz parar, não sem suspeitar que há algo de errado:

JACK DRISCOLL

Nunca vi você oferecer dinheiro voluntariamente para ninguém até agora.¹⁰⁴

Enquanto o navio está a momentos de zarpar, Denham engana Driscoll preenchendo o cheque para pagá-lo de maneira errada duas vezes. O dramaturgo desiste e tenta sair do navio quando esbarra com Preston acompanhando Bruce Baxter (Kyle Chandler) pelos estreitos corredores do *Venture*. Ambos estão carregados com malas e tacos de golfe. Quando Driscoll chega à parte externa do navio, este já se afastou alguns metros do atracadouro e ele não tem coragem para saltar no rio. Denham se aproxima dele e comenta com ironia:

CARL DENHAM

Continuo a te dizer, Jack, não há dinheiro no teatro. Você vai se dar melhor ficando no cinema.¹⁰⁵

¹⁰⁴No original: *I've never known you to volunteer cash before.*

¹⁰⁵No original: *I keep telling you, Jack, there's no money in theater. You're much better off sticking with film.*

Um tema que corre em paralelo ao drama de *King Kong* é uma série de aproximações e afastamentos entre cinema e teatro, intensificados aqui em relação ao original. No filme Denham se dirige à ilha para produzir uma película, mas isto acaba sendo transformado em um espetáculo ao vivo destinado a salas de teatro, uma aparente subversão dos objetivos iniciais. No entanto, a apresentação *real* de Kong perante a platéia na abertura do terceiro ato do filme se torna uma estratégia para legitimar sua credibilidade, propondo uma representação de uma experiência presencial que pode ser mais imediata e intensa. Esta brincadeira entre os meios incorpora a ideia que não há uma ruptura absoluta e definitiva entre cinema e teatro conforme defendido por Sontag (1966) mas é interpretado pelos personagens de uma forma bem mais objetiva e baseada no potencial de retorno financeiro dos espetáculos que produziram¹⁰⁶.

A aparência de Denham apoiado na amurada do navio, iluminado pelas luzes de *Manhattan* e portando um cachimbo (fig.3-23) provocam ainda outra leitura em sua obsessão pela realização. Não vemos ali Denham, Jack Black ou mesmo Robert Armstrong (o Denham da versão original). Neste plano o personagem se desfaz da comédia que vinha praticando – e que voltará a praticar – e presta uma homenagem a Orson Welles¹⁰⁷.

Obcecado por seus filmes e pela atenção a detalhes neles, criador de *Cidadão Kane* (1940) e protagonista de uma lenta agonia intelectual até o final de sua vida (Garis, 2004) Welles é o principal modelo para o obcecado Carl Denham interpretado por Black. Nele há pouco do aventureiro audacioso de Armstrong em 1933 e mais do autor cinematográfico que existe criativamente apenas na brecha e na fuga da grande indústria. Denham foge dos executivos de um estúdio ao início deste filme enquanto Welles tentou existir dentro do sistema e não foi capaz de lidar com as limitações e o compartilhamento de autoria inerente a este modelo de produção.

106Brewster; Jacobs (1997) mapeiam a incorporação de referências teatrais nos primeiros filmes americanos.

107Embora Welles não tenha participado de *King Kong*, o sucesso deste filme manteve a RKO de portas abertas e viabilizou a realização de “*Cidadão Kane*” em 1940 pelo mesmo estúdio. Durante a década de 30 Welles passou alguns anos na Inglaterra e ao retornar aos EUA na segunda metade da década trabalhou com teatro (dirigindo o Mercury Theatre) e como ator em radionovelas (a mais conhecida foi ‘*A Guerra dos Mundos*’, acompanhada de uma rica mitologia a respeito da reação do público a respeito). Rosenbaum (2007) refaz a trajetória do realizador.



Figura 3-23 – Plano nº141 – O Carl Denham de Jack Black lembra o jovem Orson Welles.

Desta maneira, a evasão de Denham no Kong de 2005 sugere tanto um respeito ao original de 1933 onde o diretor também sai às escondidas de Nova Iorque quanto uma maneira de resgatar um ídolo (Welles) de um cineasta que equilibra sua autoria no interior da indústria (Peter Jackson). Já que não foi possível fazê-lo ainda em vida¹⁰⁸ então uma homenagem cifrada através de um personagem devolve um sopro de existência ao cineasta. Na fantasia de criatividade que a evasão de Denham representa, o *Venture* consegue zarpar de Nova Iorque momentos antes da polícia e dos executivos dos estúdios os prenderem no atracadouro. Eles estão livres agora, prontos para navegar em busca do filme ideal que se dispuserem a realizar.

O *Venture* cruza em frente ao sudoeste da ilha de *Manhattan*, oferecendo uma imagem tão bela quanto irreal da área (fig. 3-24). O *skyline* noturno é realizado integralmente através de efeitos visuais e animação sendo a representação de uma Nova Iorque não limitada por qualquer restrição física ou de captação fotográfica.

O olhar que se debruça sobre a cidade é carinhoso e nostálgico, mostrando um exagerado brilho das ruas com silhuetas dos prédios que não correspondem à topografia exata da cidade onde as janelas emitem muito mais luz do que o fariam realmente e têm um tamanho maior em proporção às fachadas dos prédios. Esta *ausência de realismo* está ancorada em um conjunto de referências estéticas do período potencializadas pela releitura de sua aparência imbuída de um caráter pós-moderno da imagem cujos

¹⁰⁸Como Steven Spielberg e George Lucas realizaram com Akira Kurosawa em *Sonhos* (1990) após terem se tornado realizadores de grande sucesso comercial.

parâmetros de *revival*, citação e hibridação são definidos por Cauduro & Rahde (2005a, 2005b, 2005c, 2005d).

O cinema, no entanto, abunda em hibridismos entre o moderno e o pós-moderno. Apresenta desde suas primeiras décadas narrativas de desenho clássico com formas inovadoras, bem como narrativas inovadoras mostradas de forma clássica. Releituras, cópias e pastiches são parte do meio desde o seu princípio, o que o torna um campo de estudo especialmente complexo para uma busca de uma organização de limites definidos entre modernidade e pós-modernidade, capaz de inviabilizar tais divisões rígidas como um instrumento de investigação.



Figura 3-24 – Plano nº 146 – A vista do sul de *Manhattan* à noite com o *Venture*.
O plano incorpora diversas referências estéticas do período ao invés de apenas buscar uma referência concreta.

O panorama se torna mais complexo ainda com a tradição presente no cinema de refilmar obras de tempos em tempos, motivados por transformações na tecnologia de realização ou nos gostos em mudança nos mercados. Ao colocarmos a tecnologia como uma força motivadora destas refilmagens, lembramos que a difusão do som sincronizado com a imagem (do final da década de 1920 em diante) e de cor (a partir da segunda metade da década de 1930) colaborou para a aceitação pelo público de novas versões de histórias já conhecidas, situando os filmes anteriores em um lugar ambíguo entre a obsolescência e a nostalgia. Nas últimas décadas do século XX e na primeira do século XXI tem sido comum a refilmagem de obras entre mercados e a atualização de filmes

motivada parcialmente por avanços de tecnologias de efeitos visuais¹⁰⁹, tradição onde se inscreve este *King Kong*.

A representação desta Nova Iorque busca uma visão *glamourizada* da cidade, um componente presente tanto no cinema do período quando retratava estrelas quanto no conceito de *Art Deco*¹¹⁰, referência para a arquitetura e *design* industrial característicos do período.

Manhattan brilha nesta cena de *King Kong* como o rosto de uma estrela brilha em um *close-up* do período. A ideia está baseada na exploração de um conceito de *glamour* e sua tradução visual (Massey, 2000, p.36-37) que consiste em criar uma imagem que resplandece em uma luz suave e sem contrastes marcados entre claro e escuro. Originalmente criada na década de 1920, durante o cinema silencioso, esta forma de iluminar a atriz buscava oferecer um rosto que mantivesse a mesma sedutora beleza quando visto de longe ou de perto, sem revelar eventuais imperfeições de pele ou marcas da idade. O resultado disto é que o brilho suave do rosto de uma estrela de cinema, emanado pela Nova Iorque aqui, existia só na tela e nas fotografias de divulgação.

Em um contraste com o *glamour* da tomada externa de *Manhattan*, no *Venture Driscoll* é apresentado a seus aposentos no porão do navio. Cercado por jaulas para transporte de animais ele é informado por Choy (Lobo Chan) que a tripulação está habituada a fazer tráfico de animais. Englehorn se aproxima e se desculpa por não oferecer um espaço melhor a Driscoll, concluindo com uma pergunta enigmática: “O que você é, Sr. Driscoll? Um leão? Ou um Chimpanzé?”

109No período da redação deste trabalho, a próxima grande onda de refilmagens se desenha como a incorporação de tecnologias de imagens em três dimensões para o cinema. Filmes realizados com técnicas de animação digital como *Toy Story* (John Lasseter, 1998) já foram relançados em versões tridimensionais e surgem notícias sobre a adaptação de outros filmes.

110O *Art Deco* é um termo cunhado a partir da *Exposition des Arts Décoratifs et Industriels Modernes* de Paris em 1925. Embora tenha sido consolidado apenas na década de 1960 em um olhar retrospectivo à época de *King Kong*, representa uma simplificação dos motivos florais e naturais do *Art Nouveau* combinados com um elogio da máquina e da velocidade e com a possibilidade de uma reprodução em larga escala de seus produtos, segundo Heller e Chwast (2000, p.127); Harrison e Rosenfeld (2004, p.48 - 50); Woodham (1997, p.76 - 80). Em sua combinação entre motivos naturais e primitivos com a modernidade da era da máquina, se aparenta com *King Kong* que debate questões semelhantes.

Quando abrem a grade, uma garrafa de clorofórmio¹¹¹ rola pelo chão sem se quebrar. Driscoll olha suspeito. Englehorn repreende Choy pelo quase acidente. No interior do espaço escolhido pelo dramaturgo há várias garrafas de clorofórmio e alguns explosivos. Seu arranjo claramente visível e semelhante a um *display* de produtos em um supermercado sublinha ao espectador a ausência de perigo imediato a Driscoll, além de trazer um toque de comédia à cena.



Figura 3-25 – Planos nº 175 e 176 – Os cartazes de Bruce Baxter. Eles representam gêneros conhecidos das primeiras décadas do cinema. Dois deles, aventura e romance, estão claramente presentes em King Kong.

O *Venture* segue em frente. Baxter decorou sua cabine com pôsteres de filmes (fig. 3-25) em que participou. Todos os cartazes têm a arte pintada à moda do período e

¹¹¹Clorofórmio é um anestésico em amplo uso a partir do século XIX, momento em que substituiu o éter por trazer menos efeitos colaterais. Foi sintetizado em 1831, ganhando projeção internacional ao colaborar com o parto do oitavo filho da rainha Vitória em 1853 (Friedman; Friedland, 2000, p. 161 – 163).

trazem sua figura em destaque e representam gêneros populares das primeiras décadas do cinema¹¹². No primeiro, *Dame Tamer* ('Domador de Mulheres' em uma tradução livre) ele se apresenta como um romântico Rodolfo Valentino. No segundo, *Rough Trader* ('Negociante Durão') ele é mostrado como um vaqueiro. No terceiro, *Tribal Brides of the Amazon* ('Esposas Tribais da Amazônia') sua aparência é a de um aventureiro de roupa cáqui. Baxter é, portanto, o protagonista masculino primordial a quem a dobra e a auto-referência deste *King Kong* oferecem uma releitura irônica e por vezes carinhosa.

Driscoll trabalha no porão e Jimmy (Jamie Bell) traz o almoço, o que o nauseia. Jimmy é parado na saída por Hayes (Evan Parke) que retira de sua mão a caneta que havia roubado do dramaturgo. Hayes relata que Jimmy foi achado por ele escondido entre os animais do porão do navio quatro anos atrás, ferido e se comportando de forma mais selvagem que metade dos bichos ali.

Hayes reencontra Jimmy no convés e o instiga a buscar outros caminhos para não passar o resto da vida no navio. Pressionado, Jimmy saca um livro do bolso e o mostra ao segundo-em-comando: é *Coração das Trevas*, escrito por Joseph Conrad. Hayes suspeita que o Jimmy furtou o livro da biblioteca pública de Nova Iorque, mas o jovem traça um paralelo entre a história do livro e sua pessoal:

JIMMY

Olha isto aqui. Olha! "Aventuras em um vapor freelance". Viu? É como a gente!¹¹³

A identificação direta de Jimmy entre o tema proposto na capa de trás da jaqueta do livro (fig.3-26) e seu cotidiano destaca pontos relevantes sobre o desenvolvimento da narrativa de *King Kong*. Como Hayes pontua adiante a Jimmy, este não é apenas um livro de aventuras assim como o filme onde seus personagens transitam tampouco é somente uma aventura escapista e descompromissada onde torcer pelo sucesso do protagonista garante a satisfação à platéia.

O livro de Conrad também é uma reflexão sobre a capacidade de um ser humano impor sofrimento a seu próximo pela crueldade, racismo e indiferença. Em *King Kong* a presença desta referência direta contribui para os elementos de terror do original serem

¹¹²A cena não tem diálogos, apenas música e efeitos sonoros, outra alusão ao cinema silencioso.

¹¹³No original: *Look at this. Look, look. "Adventures on a tramp steamer." See? Just like us.*

silenciados em comparação com a empatia da tragédia da captura do gorila. O filme é ao mesmo tempo um *blockbuster* com ação suficiente para a diversão imediata e também uma reflexão sobre a crueldade dedicada a quem é diferente e a incapacidade do amor servir como uma redenção e saída.



Figura 3-26 – Plano nº215 – Jimmy mostra a Hayes o *Coração das Trevas*. Ele está cativado pelo slogan que revela significados mais profundos.

O *Venture* segue viagem. Em sua cabine Ann Darrow ensaia a maneira de se apresentar a Jack Driscoll. A presença do dramaturgo no filme a ser rodado foi um dos fatores que a persuadiu a acreditar na proposta de Denham. Ann é fã das peças de Driscoll mas pouco conhece sua aparência. A interpretação de Naomi Watts nesta cena é exagerada com sorrisos e expressões que forçam sua beleza até aproximar seu rosto de uma caricatura do que seria um modelo de uma ingênua tradicional do cinema. O exagero é franqueado, mais uma vez, pelo caráter auto-consciente e auto-referente da história. A fidelidade reverente mantida por Jackson à sugestão de terror do original também entra nesta cena. Darrow se prepara para um encontro que não acontecerá como ela previu e para um homem que não é como ela imagina. Parte integrante do sentimento de terror é a sensação de impotência e da insuficiência do planejamento perante a situação que se apresenta. Este tema serve como premissa para o humor desta cena e está no núcleo de conflitos mais adiante.

Ann sai de sua cabine para encontrar a equipe na sala de refeições do *Venture*. Ali estão Mike (Craig Hall) o operador de som, Herb (John Sumner) o cinegrafista, Preston, Lumpy, Denham e dois figurantes não nomeados. Herb elogia o vestido de Ann, que

responde com modéstia. Preston faz uma menção passageira que revela um intertexto com gêneros e questões de censura próximas ao primeiro Kong.

PRESTON

Esse não é um dos figurinos da Maureen? ¹¹⁴

A alusão constrange Ann, sugerindo alguma atividade ilícita ou indecorosa. A atriz citada é Maureen O'Sullivan, contemporânea a King Kong e conhecida por seu papel como parceira de Johnny Weissmüller nos primeiros filmes de longa metragem de Tarzan. O'Sullivan se tornou identificada diretamente com Jane por dar corpo e rosto à moça que parte da civilização e decide viver com o rei das selvas. Nos filmes realizados até a implantação da censura do código Hays em 1934 O'Sullivan era mostrada regularmente seminua, destacando sua beleza física e associando o gênero de filmes que envolviam incursões à selva com sugestões de um afloramento da sexualidade (Doherty, 1999, p. 255-262).

Ann confunde Mike por Driscoll, buscando enchê-lo de elogios e colocar em prática o que havia ensaiado antes. O verdadeiro dramaturgo se aproxima sem chamar a atenção, apresentando-se bem humorado e surpreendendo a atriz. No andar inferior, Baxter cruza com Jimmy no corredor. Ele desenhou cicatrizes, óculos e bigodes nos pôsteres do ator. Baxter fica enfurecido quando percebe isto, mas o bigode em seu rosto no pôster de *Tribal Brides of the Amazon* o faz mudar de idéia. Usando um pente, ele experimenta um modelo do bigode sobre seu rosto.

Denham e Driscoll estão no porão do *Venture* discutindo idéias sobre o roteiro. Driscoll está sentado à máquina de escrever datilografando o resultado da conversa da dupla. Mais uma vez, o novo Kong faz uma homenagem às suas raízes ao citar a cena do teste de Ann Darrow no convés de 1933.

CARL DENHAM

O ponto é que ela está horrorizada. Ela tem de desviar o olhar. E então é que ela vê. ¹¹⁵

JACK DRISCOLL

¹¹⁴No original: *Isn't that one of Maureen's costumes?*

¹¹⁵No original: *The point is, she's horrified. She has to look away. And that's when she sees it.*

O que ela vê? ¹¹⁶

CARL DENHAM

O quê? A ilha. ¹¹⁷

JACK DRISCOLL

Nós estamos filmando em uma ilha agora? Quando isto aconteceu?¹¹⁸

CARL DENHAM

Jack, mantenha sua voz baixa. Não quero que a tripulação se assuste. ¹¹⁹

JACK DRISCOLL

Por que eles se assustariam? Como a ilha é chamada? ¹²⁰

CARL DENHAM

Tá legal. Ela tem um nome local... mas estou te alertando, Jack. Não soa bem. Eles chamam a ilha de *Ilha da Caveira*. Captou?¹²¹

JACK DRISCOLL

O que há de errado com este lugar? ¹²²

CARL DENHAM

Não há nada oficialmente errado com o lugar. Porque, tecnicamente, ainda não foi descoberto ainda. ¹²³

Jimmy vê Denham cochichar o destino secreto do navio a Driscoll. A ação de Driscoll datilografando é tratada com ênfase na decupagem como se carregasse o peso da criação da ilha (fig. 3-27). Isto aproxima a criação do roteiro sobre a ilha com a criação

116No original: *Sees what?*

117No original: *What? The island.*

118No original: *We're filming on an island now? When did this happen?*

119No original: *Jack, keep your voice down. I don't want the crew getting spooked.*

120No original: *Why would they get spooked? What's it called?*

121No original: *All right. It has a local name... but I'm warning you, Jack, it doesn't sound good. They call it *Skull Island*. Did you get that?*

122No original: *What's wrong with this place?*

123No original: *There's nothing officially wrong with it. Because, technically, it hasn't been discovered yet.*

da ilha em si, servindo como uma promessa auto-referente onde a promessa de segredo e medo na ilha que marca o texto encontrará um correspondente externo a ele.



Figura 3-27 – Planos nº 296 e 297 – A redação do trecho do roteiro.

Esta versão de *King Kong* traz várias cenas temáticas que buscam disfarçar que esta é uma refilmagem onde os grandes passos a serem dados pelos personagens já estão parcialmente definidos. Este simulacro do processo criativo, estabelecido ao mesmo tempo no texto e na sugestão de um espaço *reescreve* o processo perante o espectador, um recurso que busca ser capaz de garantir a vitalidade da narrativa para que não dependa exclusivamente do espetáculo.

A preocupação com esta reescritura também se manifesta na cena imediatamente seguinte. Denham está no convés do navio onde roda uma cena com Ann Darrow e Bruce Baxter. O casal está apoiado em uma grade olhando o oceano (fig.3-28). A cena traz uma

homenagem à tradição de Kong e também uma discreta mensagem que revela mais uma vez as convenções presentes em qualquer representação organizada.



Figura 3-28 – Plano nº 311 – Ann Darrow e Bruce Baxter na cena do filme de Carl Denham.

Em mais um toque de auto-referência, Darrow e Baxter reencenam falas do primeiro Kong. As falas são um trecho do primeiro encontro entre a Ann original e o Driscoll de 1933¹²⁴. Enquanto roda a cena, Denham observa Jimmy comentar com os demais o destino verdadeiro do navio.

ANN DARROW

Acho que isto é tremendamente excitante! Nunca estive em um navio antes!¹²⁵

BRUCE BAXTER

E eu nunca estive em um navio com uma mulher antes.¹²⁶

ANN DARROW

Acho que você não considera muito mulheres em navios, não é mesmo?¹²⁷

BRUCE BAXTER

Não, elas são um incômodo.¹²⁸

124A cena faz parte do início da jornada à Ilha da Caveira do filme de 1933, analisada no início desta seção.

125No original: *I think this is awfully exciting! I've never been on a ship before.*

126No original: *And I've never been on one with a woman before.*

127No original: *I guess you don't think much of women on ships, do you?*

128No original: *No, they're a nuisance.*

ANN DARROW

Bem, eu vou tentar não ser.¹²⁹

BRUCE BAXTER

Apenas estar perto é confusão.¹³⁰

A cena é interpretada com os dois apoiados em uma grade no lado do navio, com seus rostos sendo valorizados pela câmera de Jackson. A câmera de Denham está posicionada à direita de Ann, em um ângulo de pelo menos 90° com seu rosto. Podemos afirmar com segurança que a imagem da câmera de Denham mostraria Ann ocultando Baxter. Desta maneira é seguro afirmar que o que Denham filma é uma senha para que o espectador entenda suas ações¹³¹ do que uma representação realista do processo.

À noite, Driscoll e Darrow se encontram no corredor do *Venture* por acaso. Há uma tensão sexual latente entre os dois, expressa de uma maneira desajeitada através das críticas ao diálogo da cena anterior e atribuídas a acréscimos feitos por Baxter.

ANN DARROW

Eu sei que não é o que você escreveu... mas o sr. Baxter se manifestou com ênfase que quando um homem ama uma mulher... ele deve ignorá-la. E se as coisas se tornarem bastante hostis... não?¹³²

JACK DRISCOLL

Teoria interessante.¹³³

ANN DARROW

¹²⁹No original: *Well, I'll try not to be.*

¹³⁰No original: *Just being around is trouble.*

¹³¹Em mais incoerências, inclusive, a representação simplificada traz em si notas de nostalgia. Denham está rodando uma cena de um filme sonoro. Mas opera sua câmera com uma manivela, o que torna impossível de manter o sincronismo de som e imagem. Ele também instrui o elenco durante a captação, o que contribuiria para um som com sérios problemas de captação. Embora isto seja mencionado em uma cena anterior por Mike, o operador de som, Denham segue adiante mesmo assim.

¹³²No original: *I know it wasn't what you wrote but Mr. Baxter felt very strongly that when a man likes a woman... he must ignore her. And if things turn really hostile, then... No?*

¹³³No original: *Interesting theory.*

Eu sei. Eu deveria... Não era o que eu tinha planejado, mas... Me desculpe. Eu estava...¹³⁴

JACK DRISCOLL

E você tornou isto seu próprio texto.¹³⁵

ANN DARROW

Eu estava nervosa.¹³⁶

JACK DRISCOLL

Estava engraçado, na verdade. Você estava engraçada.¹³⁷

ANN DARROW

Por favor não diga outra palavra. Boa noite.¹³⁸

O diálogo estabelece Driscoll como alguém capaz de zelar por e confortar Ann, conduzindo-a para além das barreiras da insegurança. Mais adiante King Kong também fará isto, embora em uma dimensão física brutal em conflitos com monstros selvagens e os frutos da tecnologia.

A referência às interferências de Baxter sobre o texto redigido por Driscoll, quando o texto na verdade é parte do filme original, representa uma cuidadosa atualização do King Kong de 1933. Uma vez que os *mores* da sociedade a respeito do relacionamento entre homens e mulheres mudaram desde então e a manifestação de agressividade e misoginia parece grosseira e inadequada, a citação é deslocada para o personagem de menor empatia e perfil mais caricatural entre todos. Ao conter a misoginia dentro do filme interior ao filme e dar a autoria dele a Bruce Baxter, contém-se o preconceito e tais atitudes passam a ser relacionadas ao falso herói, imagem de seu tempo. O astro de menor caráter, como convém à condição pós-moderna da releitura, é o de melhor aparência entre todos.

134No original: *I know. I should have... It wasn't what I had intended, but... I'm sorry. I was...*

135No original: *And you made it your own.*

136No original: *I was nervous.*

137No original: *It was funny, actually. You were funny.*

138No original: *Please don't say another word. Good night.*

Na manhã seguinte uma nova cena está sendo rodada na proa do *Venture*. Sob um céu com tons de rosa e laranja (fig. 3-29), Ann se dirige à grade do navio. Denham gesticula pedindo que ela demonstre emoções de sofrimento ao modo cinema silencioso e ela atende, derramando lágrimas sem palavras. O diretor também se emociona.



Figura 3-29 – Plano nº360 – Denham roda uma cena com Ann Darrow ao entardecer.

A cena dialoga com as convenções do embelezamento das estrelas pela utilização de estratégias de iluminação, maquiagem e tratamento de imagens apontadas por Massey (2000, p. 36-37). Mesmo sem apresentar utilizar nenhum equipamento auxiliar para manipular a luz solar ou emitir mais luz na cena, o *close* da atriz destaca a beleza de Ann Darrow (Naomi Watts), construído à maneira dos *close-ups* clássicos. A continuidade de ações e reações entre o que o diretor comanda e a atriz atende esconde a manipulação e a preparação de bastidores envolvida em tirar o máximo proveito dos subsídios. Desta maneira, esta cena continua a oferecer aos seus espectadores apenas uma notação abreviada do processo de realização de um filme.

Driscoll se aproxima com algumas páginas do roteiro e as lágrimas de Ann são misturadas com um toque de um sorriso, confirmação do interesse mútuo. Denham percebe e isto o incomoda mesmo que o diretor não demonstre cobiçar a atriz sexualmente. Para Denham, o romance entre Ann e Driscoll é algo que pode desviá-los do objetivo maior que é realizar seu filme. Ao seu modo, Denham deseja Ann como King Kong a desejará: uma bela boneca que atenda a seus pedidos.

Ann, mesmo sendo uma personagem mais ativa nesta versão de *King Kong* continua sujeita a estar sempre posicionada *em relação a* um dos personagens masculinos. Seja com o gorila, com Denham, com Driscoll ou com Baxter ela continua respondendo às situações mais vezes do que as propondo.

Em um dia de mar tranquilo e céu de brigadeiro são traçados os próximos passos da jornada. Englehorn afirma que não seguirá por um curso desconhecido, apesar das tentativas de persuasão de Denham:

ENGLEHORN

Não há terra em direção sudoeste por milhares de milhas. [este caminho] Vai nos levar bem para longe das rotas de comércio. Não vou navegar às cegas nestas ilhas. ¹³⁹

CARL DENHAM

Vou fazer isto valer a pena para você. ¹⁴⁰

ENGLEHORN

Não há nada lá fora. ¹⁴¹

CARL DENHAM

Bem, então você não tem nada a perder. ¹⁴²

A discussão entre o capitão e o diretor pode ser entendida como uma das diferenças no ofício de ambos. Ainda que estejamos analisando a representação ficcional e estilizada das profissões, o conflito entre Englehorn e Denham está relacionado com a materialidade em seus ofícios.

Os cuidados do responsável pelo *Venture* consistem em garantir que seu navio transite por águas – ainda que fictícias – compatíveis com o que se imagina que uma embarcação seja capaz. Ao afirmar que não seguirá pelo caminho solicitado, ele justifica sua decisão através de um intertexto: não há terra mapeada em cartas náuticas, mapas

¹³⁹No original: *There's no land southwest for thousands of miles. It takes us way outside the shipping lanes. I won't sail blind in these waters.*

¹⁴⁰No original: *I'll make it worth your while.*

¹⁴¹No original: *There's nothing out there.*

¹⁴²No original: *Well, then you've nothing to lose.*

ou rotas de navegação. Não há nada material apoiando a existência de um destino além da borda de seu oceano conhecido que Denham o pede para cruzar.

Embora Englehorn represente apenas um homem cauteloso, a ideia que *há um monstro que se esconde além do mapa conhecido* é bastante familiar à exploração marinha. Durante os séculos XV a XVII, período em que a cartografia do mundo ocidental se expandia com as grandes navegações e as explorações mercantilistas era praxe histórias fantasiosas a respeito de monstros e bestas se fazerem presentes acompanhando as áreas pouco exploradas dos mapas. A partir do início do século XVII tais ilustrações passaram a ser substituídas por uma grade uniforme e sem decoração (Steinberg, 2001, p. 99 – 109). A licença que a ficção deposita sobre os mapas que orientam Englehorn e Denham atualizam este temor do desconhecido que fez parte do imaginário de metrópoles e colônias do Novo Mundo.

Denham, seu oposto, é um criador de mundos. A materialidade é o subsídio para o que busca visualizar através da câmera. Seu olhar em busca da Ilha da Caveira move a todos em *King Kong*. O ofício de um diretor cinematográfico real é, também, criar uma visão do que o filme será e conduzir equipe e elenco através do labiríntico e fragmentado processo da rodagem. A soma desta visão com o esforço aplicado na empreitada de realização torna imagem o que antes era apenas um conjunto de ideias.

O conflito entre os dois personagens dialoga com o espectador por lidar com pulsões conflitantes de curiosidade e desejo de segurança. Em um meio como o cinema que resguarda a materialidade do corpo do espectador de qualquer resultado desfavorável das aventuras de seus personagens, as plateias estão livres para torcer pela audácia de Denham e aderir às decisões mais imprudentes possíveis.

A empreitada de Denham não é, no entanto, uma unanimidade entre a tripulação. Enquanto planejam os próximos passos, o diretor e Preston são cercados por Jimmy, Lumpy e Hayes que manifestam sua revolta com relação ao destino secreto do *Venture*.

JIMMY

Você está procurando por algo diferente.¹⁴³

CARL DENHAM

¹⁴³No original: *You're looking for something else.*

Sim, nós estamos. Nós vamos encontrar a Ilha da Caveira. Encontrá-la, filmá-la e mostrá-la ao mundo. Por vinte e cinco centavos você vai ver o último espaço vazio do mapa.¹⁴⁴

A visão de Denham está formulada de forma bastante sintética em sua resposta, e ela dialoga com diversos aspectos internos e externos ao filme. A ideia de que há ainda espaços não explorados nem vistos ou tampouco filmados no mundo expressa uma das justificativas do diretor Peter Jackson em situar a história em 1933 (Davis, 2005, p.11). Naquele momento, anterior à Segunda Guerra Mundial e à difusão de tecnologias facilitadoras de deslocamento e de produção de imagens à distância era mais fácil para as plateias acreditar no exótico e na possibilidade de que houvesse locais onde a natureza seguisse um rumo diferente do que tomou pela evolução no resto do mundo. Locais, enfim, que oferecessem algo que não tinha paralelos em outros espaços pela própria desconexão com o mundo.

Ao mesmo tempo, Denham faz um comentário nostálgico que evoca os primeiros anos do cinema. O que ele pretende vender por '25 centavos' é muito próximo do que os cinegrafistas dos irmãos Lumière, Thomas Edison e outros tantos produziam com suas vistas de locais pelo mundo afora.

A vista se caracterizava por apresentar cenas sem corte de diversos lugares e situações, com duração média de um minuto (Siety, 2001). Ela era essencialmente realista, buscando uma transparência do dispositivo técnico de captura e projeção, bem como de seus autores e operadores. Grande parte das informações necessárias para entender a obra, portanto, não estavam na tela, mas no contexto cultural do espectador e em pequenas notações no programa de exibição, em um cartaz ou em letreiros anexados ao filme. Vistas representavam a maioria da produção cinematográfica dos primeiros tempos e atraíam o público por conta da novidade do aparato e de sua capacidade de registrar o efêmero.

Denham evoca a memória das vistas Lumière mas leva consigo Ann Darrow e Bruce Baxter. Astros com nome e sobrenome somente foram *inventados* na segunda década do cinema (Bowser, 1994, p.108-112), quando se percebeu que havia um retorno financeiro vinculado à afinidade que as platéias possuíam por alguns atores e atrizes. o

¹⁴⁴No original: *Yes, we are. We're going to find Skull Island. Find it, film it, and show it to the world. For 25 cents, you get to see the last blank space on the map.*

diretor faz aqui uma mescla de características da história do cinema: ao mesmo tempo que as vistas prometem 'realismo' nas imagens e buscam ocultar a parafernália de efeitos visuais que aguarda o espectador na Ilha da Caveira, estamos a caminho de – supomos – uma história que é redigida passo a passo por Driscoll.

Ainda inseguros, os membros da tripulação advertem Denham que ouviram histórias contadas por um naufrago suicida a respeito de uma criatura que não é nem homem nem animal na Ilha da Caveira, separado do mundo por uma muralha construída por uma civilização desconhecida. O tom sombrio de alerta dado pela tripulação é ironizado por Denham em mais um comentário que retoma o tom de auto-referência do filme.

CARL DENHAM

O lugar de monstros é em filmes B.¹⁴⁵

HAYES

Se você encontrar este local... se você desembarcar com seus amigos e suas câmeras... você não vai retornar. Só para você entender.¹⁴⁶

O comentário a respeito de filmes B feito por Denham pode ser entendido em diversos níveis. Em um sentido temático, os *filmes de King Kong sempre foram filmes B*, onde a temática gira em torno do gorila em conflito com a sociedade ao invés de discutir grandes temas éticos ou morais. Interior ao filme está Denham (nas versões de 1933 e 2005), a representação do estereótipo de um diretor de filmes de baixo orçamento por excelência: obstinado, capaz de tudo para realizar seu objetivo e menos preocupado com a arte do que com ter algo capaz de atrair o público. Considerando o orçamento de produção e retorno financeiro, *King Kong nunca foi um filme B*, contando com orçamentos maiores a cada versão e grandes expectativas de desempenho. Assim, a ironia de Denham aqui representa a vitória de Peter Jackson: o diretor conseguiu realizar seu sonho de infância e criar o filme B de maior orçamento possível.

Alguns dias se passam com diversão e entrosamento a bordo. Finalmente o *Venture* está próximo do nevoeiro que envolve a ilha. Ann recebe a visita de Driscoll em

¹⁴⁵No original: *Monsters belong in B movies.*

¹⁴⁶No original: *If you find this place... if you go ashore with your friends and your cameras... you won't come back. Just as long as you understand that.*

sua cabine. Ele traz material de uma nova peça, uma comédia. Ela se surpreende com a revelação que o material foi escrito pensando nela. Beijam-se com desejo. Durante a cena, tanto Naomi Watts quanto Adrien Brody recebem um tratamento de imagem para suavizar imperfeições de pele e fazê-los parecer mais jovens e atraentes.

O contraste do encontro amoroso entre Ann Darrow e Jack Driscoll é dado pelo conflito entre Englehorn e Denham. O capitão recebe uma mensagem que ordena que o *Venture* retorne a Rangum para cumprir um mandato de prisão expedido para Denham. O diretor ainda tenta negociar uma solução para prosseguir.

CARL DENHAM

Mais uma semana. Eu não tenho um filme ainda. Por favor. Eu arrisquei tudo o que eu tenho nisto.¹⁴⁷

ENGLEHORN

Não, Denham. Você arriscou tudo o que eu tenho.¹⁴⁸

CARL DENHAM

Me diga o que você quer. Te darei qualquer coisa que quiser.¹⁴⁹

ENGLEHORN

Quero que você saia de meu navio.¹⁵⁰

Mais uma vez se atualiza aqui o conflito entre a materialidade e a criação representado pelos dois homens. Denham olha para o futuro, para o filme que terá, enquanto Englehorn olha para o que tem e que não deseja perder. Denham estaria perdido se o *Venture* não tivesse acabado de se aproximar da névoa que envolve a Ilha da Caveira. Na ponte de comando, Hayes e Englehorn não conseguem estabelecer uma orientação pela bússola ou pelo astrolábio, o que impede a eles de traçar um curso para Rangum e entregar Denham para a polícia. No convés Denham e Driscoll conversam. Driscoll aponta no mapa secreto de Denham uma mancha que evoca o rosto de Kong urrando irritado.

¹⁴⁷No original: *Another week. I haven't got a film yet. Please. I have risked everything I have on this.*

¹⁴⁸No original: *No, Denham. You risked everything I have.*

¹⁴⁹No original: *Tell me what you want. I'll give you anything.*

¹⁵⁰No original: *I want you out of my ship.*

JACK DRISCOLL

O que é? Uma mancha de café? ¹⁵¹

A imagem do rosto de uma fera perturba Denham que percebe na materialidade do registro em papel a possibilidade que as histórias que a tripulação relatou não sejam apenas lendas. O *Venture* entra cada vez mais na névoa e não há pistas da proximidade com a ilha. O vento saca o mapa das mãos do diretor e vemos o navio desaparecer em uma bruma densa com o papel lentamente afundando no oceano. As últimas pistas de um território navegado ou conhecido estão sendo deixadas para trás (fig. 3-30). Contra a vontade de Englehorn, o *Venture* está navegando por áreas não mapeadas de forma organizada, deixando-o exposto aos perigos provocados pelos espaços definidos pelo medo.



Figura 3-30 – O mapa impressionista confiado a Denham é deixado para trás.
O *Venture* navega em direção à ficção.

O *Venture* está imerso na bruma que envolve a Ilha da Caveira. A tripulação manifesta medo em sua expressão, o que é favorecido pelo tratamento da imagem e fotografia em tons escuros e complementado pela música sombria.

As medições de profundidade sugerem que o *Venture* está se aproximando rapidamente da ilha, o que preocupa Hayes e Englehorn pela falta de visibilidade. O capitão busca um ponto mais claro sem perceber que está dirigindo o navio direto a uma parede de rochas. Jimmy grita chamando a atenção para o impacto iminente, o que coloca a todos em estado de alerta.

¹⁵¹ No original: *What is it? A coffee stain?*

As manobras para evadir o impacto não são bem sucedidas e o *Venture* bate com o lado esquerdo da proa nos rochedos. O impacto, no entanto, não joga nenhum tripulante ao mar nem afunda a embarcação. Tentando fugir do primeiro impacto eles percebem que estão cercados de formações rochosas e o perigo de novas colisões e mais danos é grande.

Uma primeira onda joga o *Venture* de lado em direção a uma destas formações e o movimento das ondas seguintes o vai empurrando de colisão em colisão com os rochedos. Quanto mais se aproximam da ilha, mais as rochas começam a ganhar formas que lembram uma mescla de uma caveira com o rosto de Kong enfurecido.



Figura 3-31 – Plano nº616 – A proximidade acidentada da ilha. Rochedos com formas que lembram crânios ou caveiras parcialmente submersos têm traços esteja no limite entre o que pode ser aceito como fruto da natureza em uma obra de ficção.

O *Venture*, afinal, está preso a um dos rochedos que se assemelha a um crânio (fig. 3-31). Isto desperta olhares atemorizados dos tripulantes pela possibilidade iminente de um naufrágio. A bruma se dissipa e revela parte da geografia da ilha, incluindo a muralha que traz uma aparência com elementos industriais (a repetição de segmentos com forma regular) com as marcas do envelhecimento e da falta de manutenção junto do mar (fig. 3-32). Denham é o primeiro a enxergá-la. Driscoll e Ann também observam com surpresa a grande construção.



Figura 3-32 – Plano nº620 – Parte da muralha que corta a Ilha da Caveira em duas partes.

Os esforços para os reparos no navio estão em andamento. Jimmy chama a atenção de Englehorn que Denham partiu em um esquife em direção à ilha. No barco estão o diretor, Herb, Mike, Driscoll e Ann e mais quatro remadores. Enquanto se aproxima da ilha Denham já está filmando em meio ao sobe-e-desce dos vagalhões. Englehorn os deixa entregues à própria sorte e continua os reparos no *Venture*.

Durante a aproximação Ann percebe uma rocha que emerge e lembra a expressão de Kong furioso, urrando e com os dentes bem à mostra. Isto a amedronta e ela toma a mão de Driscoll. O barco alcança à ilha com o *Venture* ainda abalroado ao rochedo no fundo de quadro. Eles desembarcam em frente a uma caverna acidentada.

3.1.3.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

Os efeitos visuais no King Kong de Peter Jackson são marcados ao mesmo tempo por características de ruptura tecnológica e continuidade com tradições que remontam ao início do cinema. A ruptura trazida pela ampla digitalização da produção de imagens no período intermediário entre o Kong de 1976 e a versão de 2005 parece apagar em um primeiro momento tudo o que havia sido produzido anteriormente, relegando os filmes anteriores ao papel de uma relíquia ou mera notação histórica. Defendemos um ponto de vista distinto aqui, reconhecendo a continuidade de alguns conceitos presentes no uso de efeitos visuais.

É inegável que Jackson conta com ferramentas cada vez mais abstratas e menos materiais para criar as imagens que apresenta aos seus espectadores. Todavia, as

operações sobre a imagem realizadas com tais ferramentas guardam muito em comum com o que era feito – ou ambicionado – em 1933 ou 1976. Ações como acrescentar ou retirar elementos ao plano, compor vários segmentos em uma só imagem, dar movimento a algo inanimado e estender um cenário são constantes nos três King Kongs porque estão vinculados mais à elaboração do que o filme expressa do que à tecnologia usada para fazê-lo.

A jornada à Ilha da Caveira de 2005 é uma sequência extensa com seiscentos e quarenta e nove planos e cerca de trinta e cinco minutos. Ela pode ser separada em três segmentos para facilitar a análise: a preparação e a partida em Nova Iorque (do plano nº1 ao nº173), a convivência em alto-mar (nº174 a nº478), a aproximação à ilha e o desembarque (nº479 a nº649). Ao longo de toda a sequência a temática de continuidade e rupturas estão presentes.

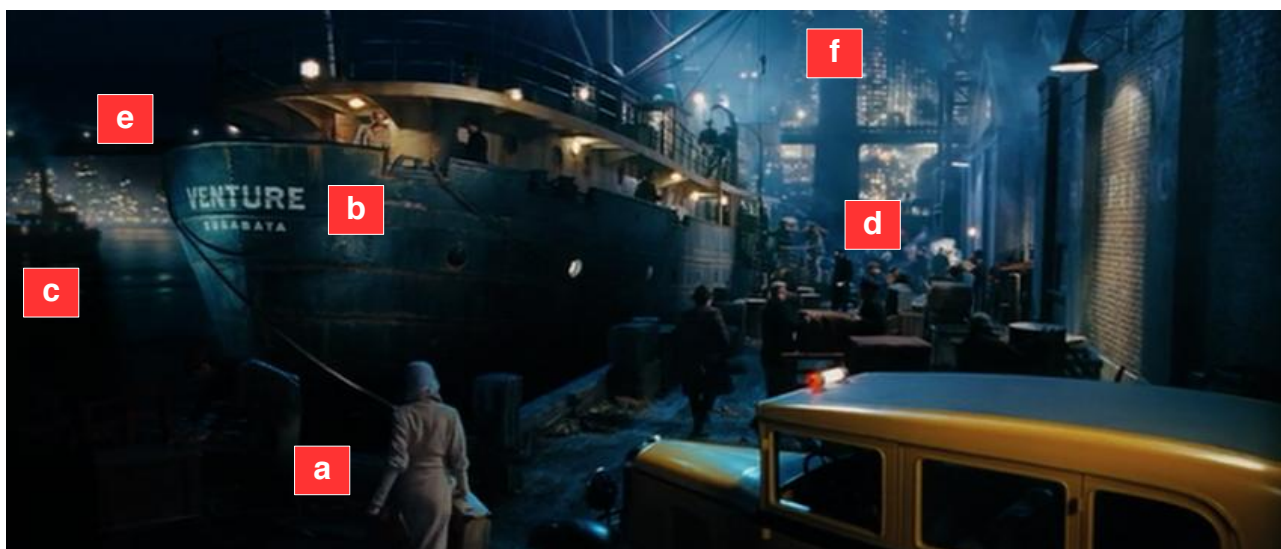


Figura 3-33 – Plano nº8 – Ann Darrow se aproxima no Venture atracado no porto.

A complexidade dos planos criados por Jackson para seu King Kong pode ser observado no plano nº8 da sequência. Nele, Carl Denham chegou ao porto com Ann Darrow buscando partir imediatamente com o Venture. O plano cumpre a função de um *establishing shot*, situando o espaço e o tempo do que acontecerá logo em seguida. A partir deste ponto de continuidade com a linguagem cinematográfica, o interior do plano tira grande proveito das ferramentas digitais à disposição.

No plano nº8 (fig. 3-33) o carro e a atriz [a] são *reais*, captados em estúdio com iluminação controlada; o navio Venture [b] é uma maquete cujo movimento é sincronizado com a grua que move a câmera que captou Ann; o rio [c] é animado, mas conta com

marolas captadas com câmera somadas à imagem e uma silhueta que evoca o navio de praticagem presente no filme de 1933; os objetos e demais trabalhadores no cais [d] estão em camadas digitais posicionados de maneira a respeitar a ideia de profundidade; a cidade ao longe [e] é uma pintura bidimensional à esquerda do quadro e uma [f] maquete eletrônica tridimensional à direita, como indicam pequenos deslocamentos de paralaxe entre a ponte e as luzes atrás dela. Todas as camadas são compostas em uma única imagem e operam para o espectador como um plano que dura apenas cerca de três segundos e meio.

Jackson habilmente constrói planos como este mas os posiciona na grande maioria das vezes atendendo aos princípios tradicionais da linguagem cinematográfica, respeitando as convenções de espaço, continuidade de ação e tempo de leitura da imagem. A riqueza de detalhes do plano nº8 não garante a ele mais segundos de duração para que o ponto mais próximo do espectador, ocupado por Ann no início do plano, se extravie em segundos com a movimentação da atriz afastando-se da câmera. O corte para o plano nº9 é pautado pela continuidade de movimento de Ann com sua modesta bagagem de maneira fiel às convenções de montagem.

O que planos como o nº8 apontam é uma transformação na relação entre os efeitos visuais e a realização de um plano. Nas versões anteriores de King Kong havia sempre uma relação de ganhos e perdas entre o que os planos com efeitos podiam oferecer e o que precisavam abrir mão no processo. Frequentemente isto envolvia a perda de movimentos de câmera em troca da composição de imagens, algo necessário para evitar revelar o ponto de vista único dos truques, uma limitação observada outras vezes nesta tese.

No terceiro Kong observamos que tais negociações entre composição e movimento não operam mais desta maneira e a soma de camadas e elementos por plano potencialmente pode chegar ao infinito. A sensação que um plano oferece mais detalhes do que se pode absorver¹⁵² no tempo que ele está em cena se torna recorrente e pode comprometer a leitura e a imersão do espectador se ela cegar o realizador de sua

152 Planos com detalhes que se estendem ao infinito não foram criados pelo cinema potencializado por efeitos visuais digitais. O cinema de grande orçamento do final do século XX e início do século XXI favorece tais estratégias de criação de imagens porque, inclusive, reduz os riscos de produção e concentra poder diminuindo custos de realizar uma imagem semelhante de outra maneira. Isto está em consonância com o que afirmam Bordwell, Staiger e Thompson (1988) a respeito da adoção de novas tecnologias no cinema.

responsabilidade de dotar a obra de fluidez narrativa. A necessidade de um direcionamento da atenção do espectador a cada plano meticulosamente construído se reafirma para manter a coerência da narrativa e facilitar o diálogo.

As relações aprendidas entre decupagem, montagem e efeitos visuais reproduzidas nos primeiros noventa anos de cinema são atualizadas por estas novas tecnologias de produção de imagens que não apenas servem para produzir imagens saturadas em detalhes nítidos mas, paradoxalmente, para emular uma câmera inclusive nos detalhes da perda de foco com a profundidade de campo. A virtualização da imagem se torna evidente em planos como o nº34 (fig. 3-34) que mostra o Capitão Englehorn (Thomas Kretschmann) a caminho de cumprimentar Ann Darrow antes do embarque.



Figura 3-34 – Plano nº34 – Englehorn se encaminha para cumprimentar Darrow cingicamente.

O plano também se passa no cais, seguindo o espaço estabelecido no plano nº8 comentado antes. Todavia, a composição de imagens da Nova Iorque ao fundo do quadro bem como as demais camadas estão fora de foco. Isto seria natural para um plano captado em um cais *real*, dada as características de profundidade de campo da fotografia cinematográfica. O foco opera também como um fator de direcionamento da atenção do espectador, desviando a atenção dos elementos desfocados.

O cenário virtualizado em maquetes digitais tridimensionais aqui é composto no fundo do plano, fora de foco, em mais uma demonstração de respeito às convenções estabelecidas da linguagem cinematográfica. As imagens sintetizadas digitalmente e compostas lado a lado com aquelas captadas com uma câmera material podem se

comportar da mesma maneira perante o espectador tornando-se assim naturalizadas e invisíveis perante a maioria. Quem pauta, afinal, o enquadramento e a duração do plano nº34 é a ação do ator e o tamanho de sua fala e não uma limitação técnica.

O uso dos efeitos visuais também tem usos tradicionais no filme de 2005, como no diálogo entre Jack Driscoll e Carl Denham na cabine do navio onde o diretor atrasa o roteirista até que o navio zarpe e ele acompanhe a jornada contra a vontade. O plano nº107 da sequência (fig. 3-35) ilustra esta aplicação.

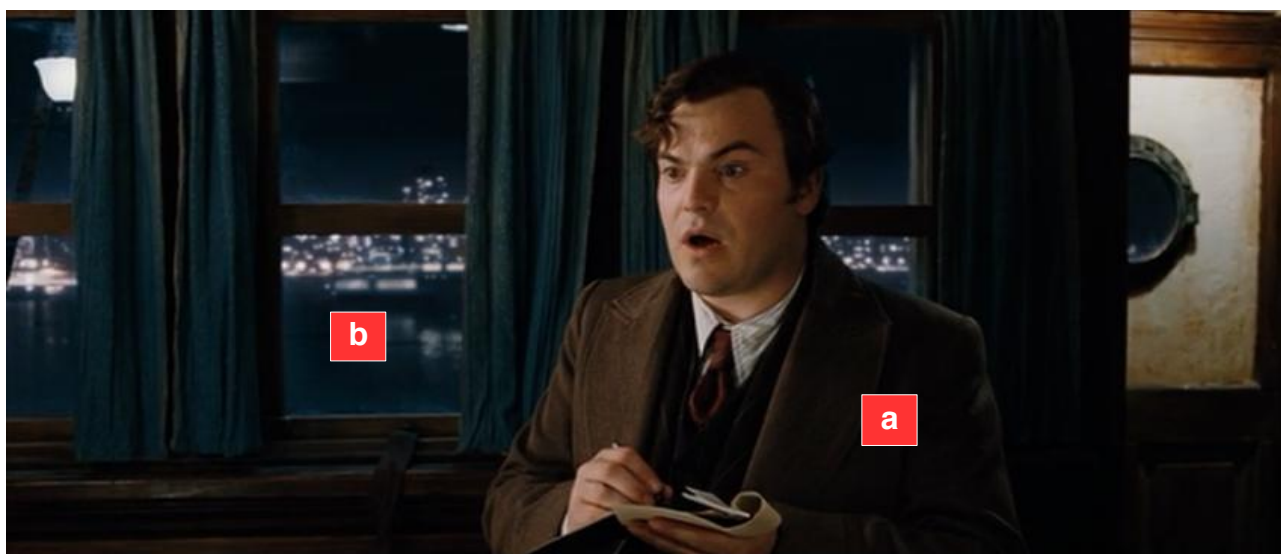


Figura 3-35 – Plano nº107 – Denham finge preencher um cheque atrasando a saída de Driscoll.

A realização de filmes em estúdios desde o início do cinema utilizou a utilização de efeitos visuais para a expansão de cenários que não eram resolvidos apenas com características de direção de arte e carpintaria. Embora questões práticas e econômicas tenham fomentado esta adoção de técnicas de composição elas foram incorporadas nas convenções de como se conta uma história no cinema, assumindo as negociações em torno dos limites de tais substituições como parte da decupagem e da montagem.

A relação estabelecida convergiu para a economia, restringindo os planos com efeitos de extensão de cenário à pontuação ocasional. Esta estratégia pode ser observada nos filmes de 1933 e 1976 com poucas alterações. Neste terceiro Kong as cabines do Venture têm mais janelas e elas estão sempre abertas, uma vez que não há a necessidade de restringir a decupagem pela composição de imagens. Na fig. 3-35 isto é manifestado na relação entre Jack Black [a] em um cenário que opera como o interior do navio e as luzes de Nova Iorque [b] vistas através da janela com perspectiva e movimento

compatíveis com a ação principal do plano. Detalhes como a sujeira do vidro e a ausência de foco colaboram com a aceitação do truque de animação e composição.

A imagem do plano nº107 não pode, no entanto, ser apenas rotulada como *realista* ou *foto-realista* ou algo equivalente a isto. Justamente por se extraviarem por completo quaisquer pistas a respeito da correspondência da imagem com o que foi captado originalmente a própria distinção entre uma imagem *realista*, *correspondente a algo material* e uma *não-realista* perde o sentido de existir. A explicitação da composição nas janelas do Venture que abrem espaço para uma Nova Iorque visualmente mais expressiva do que *realista*, evocadora do brilho do rosto das estrelas (discutido na *análise contextualizada* desta cena) aponta para um cinema consciente de seu artifício que não tem medo de apresentá-lo e gozá-lo inclusive em excessos.

Boa parte da sequência do Venture em alto mar é decupada e editada de maneira bastante simples e utilizando efeitos visuais de uma maneira discreta como no plano nº107. Jackson escolhe encenar a maioria dos diálogos internos valorizando o personagem que fala mostrando poucos planos de reação e usando uma decupagem pobre, próxima à da teledramaturgia. É nos efeitos visuais e nas cenas de ação que sua competência como diretor realmente se destaca.

Jackson não tem pudores em assumir o artificialismo de seus planos, o que é evidente em imagens como o nº323 da sequência (fig.3-36) onde Ann Darrow retoca a maquiagem e percebe que Jack Driscoll a observa com um olhar carinhoso. Neste plano a parafernália tecnológica digital está cumprindo um objetivo idêntico a planos equivalentes de 1933 e com resultados limitados por correr mais riscos.

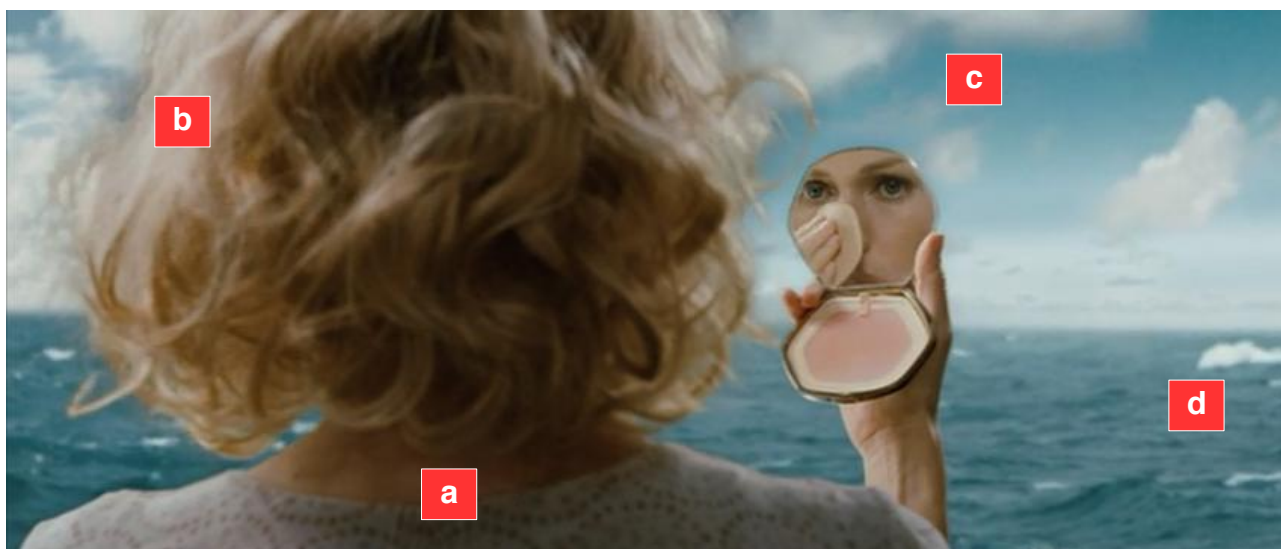


Figura 3-36 – plano nº323 . Ann retoca a maquiagem no convés.

No plano, Ann Darrow (Naomi Watts) está [a] em frente a uma parede verde e todo o cenário é composto à sua frente. A mescla de cores prejudica o recorte do cabelo [b] e a saturação de cores do céu [c] e do oceano [d] simulados digitalmente são muito mais intensos que o tom de pele da atriz. A crítica a este plano ultrapassa tais questões técnicas mas sublinha a redução da imagem a apenas duas camadas sem sugestão de perspectiva no cenário, algo que empobrece o plano apesar da técnica envolvida.

Parte do talento de Peter Jackson está em tirar proveito da tecnologia disponível acoplando-a às convenções tradicionais de linguagem. Esta prestidigitação em criar continuidade entre os planos e os espaços pode ser exemplificada pelos planos nº518 a 523 da sequência (fig. 3-37). No trecho, o Venture está se aproximando da Ilha da Caveira mas ainda não ficou claro um caminho seguro em meio ao nevoeiro. Um marinheiro informa Englehorn [nº518] que conseguiu medir a distância até o fundo, portanto a costa não deve estar longe. Hayes sai da cabine [nº519] para tentar enxergar adiante [nº520], sem sucesso. O marinheiro fala que o fundo está mais próximo [nº521] e Hayes retorna à cabine [nº522] para questionar Englehorn [nº523]. O trecho é editado seguindo convenções de continuidade de ação e direção do olhar e aparentemente não esconde nada que não pudesse ser realizado – ou compreendido – décadas antes.



Figuras 3-37 – planos nº 518 a 523 – Hayes sai da ponte de comando.
O venture [a] é uma maquete e [b] Hayes é um modelo digital do ator nos planos nº520 e 522.

As convenções de montagem estão sendo usadas aqui para ocultar que os planos nº520 e 522 são realizados com uma maquete do navio e que neles Hayes é um modelo animado e não o ator que o interpreta. O detalhe seguramente passa despercebido pela grande maioria dos espectadores e não representa um ponto-chave da narrativa, mas sintetiza princípios que pautam os efeitos do filme de Jackson: eles estão presentes mesmo quando poderiam ser resolvidos com facilidade por outros recursos ou com pequenas mudanças na decupagem; quando desejam passar sem serem notados, utilizam recursos tradicionais como o corte observando a continuidade do movimento; eles continuam a sugerir uma *barreira invisível* ao espectador, mesmo não estando mais sujeitos às restrições do movimento como nos filmes anteriores. Nos planos nº520 e 522, por exemplo, a decupagem nos sugere que o melhor plano para descrever a ação e o espaço no entorno de Hayes é um onde o vejamos de corpo inteiro, o que é inclusive confirmado pelo plano nº521, um ponto-de-vista do personagem. A *barreira invisível* aqui é ocultada pela adequação da decupagem.

Ainda assim, o filme não mostra no plano nº 520 ou nº522 um movimento de câmera que se aproximasse de Hayes até um *close-up*. Não há nada que motive isto, nenhum elemento da narrativa que solicite tal demonstração de proeza técnica. Mesmo assim, a limitação também é dada porque a maior riqueza de expressões continua sendo dada pelo ator que interpreta Hayes e não por sua réplica digital. Nos planos onde sua expressão de raiva e contrariedade é o ponto forte, os efeitos digitais reduzem-se à extensão do cenário enevoadado.

O Venture corre grande risco. Está navegando em direção a rochedos que somente são percebidos no último momento antes do impacto. Os planos nº536 a 616 descrevem a luta da tripulação em não submergir até prender o navio em um rochedo com uma forma que evoca o rosto de Kong urrando. Todos os planos deste segmento envolvem efeitos visuais de composição de imagens tirando proveito máximo da intensificação dos movimentos de modelos (digitais ou não) e câmera para provocar a sensação de perigo.

O trecho alterna a reação de personagens (mostrados em planos próximos, valorizando expressões de medo) com planos gerais do navio, mostrando sua relação de proximidade com os rochedos e os impactos provocados pelos vagalhões. A *barreira invisível* está presente aqui também na separação entre os planos próximos e os abertos.

Há aí uma diferença de escala que nunca é cruzada, apesar dos planos gerais do navio incorporarem os personagens digitais com continuidade de aparência, movimentos e posição.



Figura 3-38 – Quadros de rochedos em filmes de Georges Méliès e em King Kong (2005).

Confiante de sua capacidade de oferecer ao espectador uma experiência sensorial intensa mesmo assim, este trecho da sequência exacerba os movimentos e o perigo ao navio, uma forma de contornar a ausência de materialidade passível de ser criticada pelos espectadores. Uma vez que se superou a necessidade de um substrato de uma realidade além da riqueza do *close-up* dos atores, os efeitos podem criar a imagem tão intensa quanto possível.

Na manhã seguinte o tempo abre e um esquife parte do *Venture* em direção à ilha. A beleza deste deslocamento é a continuidade que ele estabelece com o legado de

Georges Méliès aos efeitos visuais. A chegada à ilha incorpora a aparência das representações de navegações e jornadas a locais perigosos ou dominados por entidades diabólicas conforme elaborado pelo pioneiro francês em diversos filmes.

A visão do perigo da Ilha da Caveira deve muito a Méliès (fig. 3-38), recriando a costa rochosa com um ponto de atracagem incerta de *O Reino das Fadas / Le Royaume de Fees* (1903) no plano nº636; o perfil hostil e vulcânico da ilha visto no plano nº646 é essencialmente uma versão espelhada de um plano do mesmo filme do pioneiro; por fim, a caverna repleta de estalactites e estalagmites que recebe os exploradores no plano nº648 foi visitada várias vezes por Méliès. Aqui destacamos versão da caverna infernal em *The Infernal Cakewalk / Le Cakewalk infernal* (1903).

Ao reler o pioneiro dos efeitos visuais livrando-o de qualquer restrição material de seus métodos este *King Kong* expõe a necessidade sempiterna do cinema de transcender o registro da realidade e convidar o espectador a acompanhá-lo à fantasia.

3.1.4 Análise comparada dos efeitos visuais da jornada à Ilha da Caveira das três versões de King Kong

A jornada à Ilha da Caveira tem três momentos distintos dentro da sequência: a ação no porto durante o embarque, a viagem tranquila e a bruma com o quase naufrágio nos arredores da ilha. A maneira de apresentar estes três momentos desenham as peculiaridades de cada período histórico do cinema e refletem as mudanças em um discurso visual sobre como mostrar o que a história solicita.

A visão do porto e do embarque em 1933 é resolvida com um plano de Nova Iorque tomado à distância, uma imagem que é – para todos os efeitos – documental. Em seguida o filme se afasta das tomadas externas rumo a sua reconstrução em estúdio mantendo apenas uma pontuação ocasional de que a narrativa permanece em alto mar. Esta é a expressão do modo de representar espaço e ação da *Hollywood* clássica, um discurso visual que incorporou um realismo parcial das imagens acoplado com uma construção onde efeitos visuais e montagem buscam constantemente ocultar-se com discrição e transparência.

Este conceito pode ser expresso através de uma questão: Porque o mar não é mostrado em todos os planos externos no convés do Venture? A resposta objetiva “porque estamos em um estúdio” é esquecida junto com a pergunta e resta apenas a asserção de estar vendo os melhores ângulos e a ação mais interessante possível da narrativa a cada momento. Logo, a vista constante do mar é desnecessária para o desenvolvimento da história e uma pontuação ocasional é suficiente.

No momento da produção do King Kong de 1976 este discurso havia sido erodido em sua potência pelos questionamentos a ele feitos no pós-guerra. A percepção que a rodagem em estúdio era algo *falso* no cinema direcionou a captação de imagens rumo a um registro mais realista do que antes. Foram abandonadas boa parte dos efeitos de ampliação de cenário e também a animação do gorila. Este movimento, no entanto, não foi realizado exatamente por uma preocupação sobre a evolução do cinema mas principalmente por razões de competição comercial e as determinações do produtor.

Um ano antes o filme Tubarão (Steven Spielberg, 1975) fora rodado boa parte em alto mar, alcançando um grande sucesso e pautando as características de um discurso visual para imagens semelhantes. Dino de Laurentiis, produtor de Kong, postulou desde o princípio que não desejava animação *stop motion* por considerá-la grosseira na representação dos movimentos, um eco do início de sua carreira na produção de filmes do *neo realismo* italiano na década de 1950.

Desta maneira o *Petrox Explorer* zarpa de um porto existente e é um navio completo em tamanho real na maioria das cenas, navegando por mares e oceanos de verdade¹⁵³. Este navio real é o que o Venture de 1933 só é e faz através da montagem ou dos efeitos visuais: um cenário ou uma maquete. O resultado tangível para o espectador do filme de 1976 é que o mar está sempre presente nas externas e há uma liberdade muito maior para posicionar a câmera e modificar ângulos e enquadramentos simplesmente porque a equipe está no local onde acontece a ação, assim como estavam os cinegrafistas de Lumière.

Esta liberdade maior, no entanto, não é absoluta. Ela mantém as convenções de orientação espacial e continuidade de ação e falas que foram estabelecidas décadas

153 A ‘verdade’ da imagem dos mares e oceanos esconde a representação que todas as histórias fazem no cinema, onde um elemento faz as vezes de outro. Uma navegação próxima da Califórnia ilustra o caminho para o oriente e o Havaí serve de cenário para a Ilha da Caveira.

antes. Por questões de praticidade de realização também podemos supor que cenas internas do *Petrox Explorer* sejam realizadas em estúdio ou com o navio ancorado. Os efeitos visuais na primeira parte do filme de 1976 são discretos, mas presentes. Há efeitos físicos que fazem a cabine onde Fred Wilson e o capitão conversam oscilarem e alguns jorros de água e névoa para sugerir a tempestade que acompanha o início da jornada. Não há composição de imagens exceto na sobreposição do título e dos créditos do elenco e equipe sobre as cenas da partida.

O *King Kong* de 2005 relê ambos os discursos, fundido-os em algo híbrido: a criação e a reconstrução quase que integral da imagem, pautado por um detalhismo minucioso, uma obsessão pela simulação da materialidade, a explicitação da câmera como janela para um imaginário e uma ambição pela representação da ação de um modo sensorialmente intenso ao espectador.

O discurso vigente em 1933, onde a montagem, a decupagem e os efeitos visuais eram usados para construir um espaço e descrever ações de forma econômica que ocultasse os limites próximos (do estúdio, dos cenários, do fato de não estar em alto mar) é aqui invertido: em 2005 estas representações ganham a marca da abundância. Como em 1976, não há necessidade de perguntar 'porque não vemos o mar' no fundo das imagens. Apenas aqui temos o mar reconstruído minuciosamente a partir de um modelo digital ciente de como grandes volumes de água se comportam de dia ou noite, na calmaria ou tempestade. O filme de 2005, desta maneira, ultrapassa em sua construção de imagem a superfície que poderia ser registrada pela câmera para criar e construir os elementos que serão representados em imagem. Um modelo tridimensional de um oceano, de um ator ou mesmo de *King Kong* só se torna cinema quando se reúne com a ideia de uma câmera e uma linguagem organizada. Antes disto é uma virtualidade, um terreno sem ligação com o espectador.

A visão do porto em 2005 tem, como em 1976, planos marcados por um horizonte distante onde é possível ver várias ações acontecendo em simultâneo. Em 2005 estes detalhes se estendem ao infinito e são retomados em diversos planos, culminando com uma iluminada Nova Iorque ao fundo que existe somente através de uma maquete digital. O somatório de todas as camadas reunidas como uma composição de imagem resulta em um plano que promete ao espectador uma visão integral daquele ponto de vista sem restrição ou economia alguma no que representa, um plano que é consciente de sua

construção e a revela na abundância de detalhes que podem competir em atenção com a ação de cada segmento¹⁵⁴.

Passada a bruma que envolve a Ilha da Caveira e a coloca longe do alcance de qualquer mapa capaz de representar a realidade geográfica, a visão que aguarda os exploradores é distinta nos três filmes. O primeiro adota estratégias complementares entre efeitos visuais e montagem para tornar a visão da ilha um elemento integrado à narrativa, essencialmente a enquadrando com a amurada do navio e a tornando um ponto de discussão entre os personagens que preparam o desembarque. Isto é complementado pelas marcas visuais que estão presentes e visíveis ao espectador também como a muralha e a montanha, inserindo-o como parte do diálogo e convidando-o a depositar seu interesse.

No filme de 1976 o imperativo de usar locações externas sempre que possível cria uma impossibilidade de mostrar na chegada à ilha qualquer elemento de grande escala realizado com auxílio de efeitos visuais. A descoberta da muralha impõe restrições à imagem que fazem a decupagem ser prejudicada e deixar claro ao espectador a *barreira invisível* que o primeiro filme ocultou colocando entre os marinheiros e a ilha uma distância 'natural' do navio até a costa.

O terceiro Kong inverte a relação proposta no filme anterior. Se antes chegavam a um paraíso onde os efeitos especiais eram percebidos como o elemento criador da diferença e do estranhamento, aqui todo o entorno da ilha é criado e potencializado pelos efeitos visuais, recebendo sugestões visuais de ameaças e violência que se expressam em todos os elementos de imagem, recuperando a linhagem de Méliès que buscava contar histórias que não poderiam ser apresentadas sem a presença de efeitos. Ao transitar da negociação com a escassez de recursos para criar a ilusão em direção a uma abundância potencializada por novas ferramentas são mantidos constantes os elementos centrais da linguagem cinematográfica mas também é explicitado aos novos espectadores o quanto era perdido na construção de cada plano com efeitos visuais.

154 Uma das principais críticas feitas aos novos filmes da série Star Wars é que os episódios I (1999), II (2002) e III (2005) empolgaram menos os fãs do que os episódios IV (1977), V(1980) e VI (1983). Os motivos para isto são complexos, envolvendo inclusive o envelhecimento das plateias e a ausência de surpresas definitivas uma vez que o desenlace da narrativa já era conhecido, mas acreditamos que em muitos casos a possibilidade de estender ao infinito a representação dos planetas e ambientes desviou a atenção da história.

3.2 O primeiro encontro com King Kong

Nas três versões de *King Kong* sempre é depois do rapto da atriz que acontece a apresentação do gorila gigante. Isto tem um sentido múltiplo na trama, abrindo uma busca por seu resgate que se estenderá até a captura de Kong. A sequência a ser estudada, no entanto, se estende apenas do momento em que ela é capturada até o momento em que o gorila parte levando a mulher para a selva rumando ao interior da Ilha.

A cerimônia ritual de oferecimento da atriz acontece nas versões de 1933, 1976 e 2005. Esta sequência, no entanto, mostra uma semelhança maior entre os dois primeiros filmes do que com o terceiro. Na versão de 1933 a visão da tribo e do ambiente em torno da muralha tem a aparência carregada pelos preconceitos do que seria exótico e incivilizado a olhos ocidentais. Ainda assim o suspense provocado pela excitação da tribo em oferecer Ann, que resiste mas não consegue vencê-los fisicamente, sustenta o interesse da cena. No segundo, a refilmagem usa para cenários maiores, mais alusões a sexo na dança dos nativos e uma atriz entorpecida a caminho do altar. Em 2005 o aporte de elementos da cultura nativa neozelandesa pauta atritos violentos com a tribo complementada por alusões ao terror e aos excessos visuais facilitados pelos novos efeitos visuais, sustentando um parentesco com a filmografia do início da carreira de Peter Jackson.

A revelação do gorila que sai da mata para coletar Ann no altar explicita as mudanças nos efeitos visuais de cada período. A visão de Kong sempre mescla diversas técnicas que buscam ilustrar a diferença de tamanho entre a atriz e o gorila e também com seu contato direto. No primeiro filme é uma combinação de modelos animados em *stop motion* (do gorila e da atriz) com a *cabeça grande* e composição de imagens para reunir nativos, cenário e personagens. Em 1976 privilegiam Kong como um ator em figurino com expressões faciais controladas por uma segunda equipe e uma *mão grande que* leva a atriz, combinadas através da composição de imagens. No terceiro filme o modelo tridimensional de Kong é investido dos movimentos capturados em separado por um ator (Andy Serkis, retocado por animadores) e compostos em um cenário que reúne animação, maquetes e objetos de cena de maneira indistinguível. Planos que valorizam a expressão da atriz na mão de Kong, no entanto, continuam sendo feitos com uma *mão grande* também. Neste terceiro *Kong* ela é recoberta por uma simulação de pele e pelo

animados digitalmente.

Comum aos três filmes é o susto da atriz ao encontrar o gorila. O que se modifica, no entanto é a maneira como a sugestão de proximidade é criada entre os dois personagens. Progressivamente vemos Ann e Kong serem aproximados em posição e escala de planos, o que permite a expressão de minúcias de emoções de parte a parte. O aspecto lúdico de Kong, uma fera gigante que por vezes age como uma criança brincando com sua boneca, é dado em um plano geral no filme de 1933 e em um *close-up* de Ann com o dedo gigante do gorila em 2005.

As três versões da sequência serão analisadas em quatro momentos. Primeiro observaremos o desenvolvimento narrativo explorando vínculos entre a história de *King Kong* e informações extra-fílmicas a respeito de seu contexto histórico e cultural. Segundo, apresentaremos dados quantitativos a respeito dos efeitos visuais utilizados na sequência. Como terceiro, analisaremos a relação de como os efeitos visuais participam da construção da narrativa e como dialogam com a montagem. Por último será realizada uma análise comparativa entre as três sequências, sintetizando as observações a respeito dos efeitos visuais e da narrativa cinematográfica.

3.2.1 Análise do primeiro encontro com King Kong (1933)

O primeiro encontro entre Ann Darrow (Fay Wray) e King Kong é uma sequência que revela ao público a aparência do gorila, até então apenas comentado como uma lenda entre os povos da região, e conta com os efeitos visuais mais sofisticados até aquele momento do filme. A sequência integra animação *stop motion* (para Kong e nos momentos em que Ann está em sua mão e é vista na escala do gorila) e diversas técnicas de composição de imagens (para fundir as cenas filmadas com atores, modelos e cenários pintados em planos únicos) em uma construção de suspense e aventura onde os protagonistas estão sempre um passo atrás dos acontecimentos, o que os mobiliza para seguir adiante.

A sequência se passa na noite após o primeiro desembarque na Ilha da Caveira, quando Denham (Robert Armstrong) e a tripulação interrompem a oferenda de uma moça que os nativos faziam a Kong. Surge o interesse do chefe da tribo por Ann, chamada por eles de *a mulher dourada*, e ele oferece trocá-la por *seis moças da tribo* e é recusado. A

partir desta oferta frustrada a premissa do sequestro da atriz do interior do *Venture* poucas horas depois se estabelece. A sequência tem a duração de aproximadamente onze minutos e meio, se estendendo desde 0:38:09 até 00:49:37.

Naquela noite, no convés, Jack Driscoll (Bruce Cabot) diz a Ann como ele estava preocupado por ela. Ann admite que ela se sente da mesma maneira e eles se beijam. Jack é chamado à ponte e Ann se demora um instante mais. Feliz, ela não percebe a chegada de nativos em uma canoa que a raptam e retornam à ilha. Denham observa a movimentação e o brilho de tochas na aldeia acompanhada pelo som dos tambores. Jack retorna ao convés, descobre uma pulseira dos nativos, conclui que Ann foi raptada e alerta a todos. Na aldeia, Ann é agora a oferenda da cerimônia. Os nativos a conduzem através de um portal gigante localizado no meio da grande muralha e a amarram a um altar do outro lado. Um rugido de um animal desconhecido vem da mata. Árvores são empurradas e King Kong emerge da selva. Ao vê-lo Ann grita apavorada, mas o gorila é gentil com ela. Kong saca Ann do altar e parte em direção à floresta. Neste momento o grupo de resgate do *Venture* chega. Jack alcança o portão no momento de ver Kong levar Ann embora.

3.2.1.1 Descrição contextualizada da sequência

À noite no convés do navio Driscoll e Ann se aproximam romanticamente. O interesse dos nativos por Ann naquele dia fez Jack temer perdê-la. Desviando tortuosamente de seus preconceitos e misoginia a respeito de mulheres a bordo de navios ele expressa seus sentimentos a ela:

JACK DRISCOLL

Eu acho que te amo.¹⁵⁵

ANN DARROW

Porque, Jack, você odeia as mulheres...¹⁵⁶

JACK DRISCOLL

Sim, eu sei. Mas você não é *as mulheres*.¹⁵⁷

¹⁵⁵No original: *I guess I love you.*

¹⁵⁶No original: *Why, Jack, you hate women.*

¹⁵⁷No original: *Yeah, I know. But you aren't women.*

Beijos selam o envolvimento de ambos até Jack ser chamado até a ponte. Ann permanece no convés, demonstrando estar imersa em uma felicidade cuja interpretação recende ao cinema mudo em sua estilização da intenção dramática (fig. 3-39). Lembra seu desempenho no teste de imagem feito para Denham e discutido na análise da sequência anterior, o que borra as barreiras rígidas entre o filme (*King Kong*) e o filme interno à trama (a produção de Denham, cujo título não é conhecido).



Figura 3-39 – Plano nº2 – Ann no convés, em transe provocado pelo novo amor.

Sua aparência é a de uma mulher tocada pelo amor, uma promessa de felicidade que é também uma válvula de escape tanto para os perigos da expedição à Ilha da Caveira, quanto para o sucesso do incerto filme de Denham e também para a vida empobrecida que deixou para trás nas ruas de Nova Iorque. Os conflitos de Ann enquanto personagem teriam se encerrado neste ponto pois conseguira *um papel em um filme e um amor para si*.

Tanto o conflito demonstrado nos primeiros minutos do filme (ter de roubar uma maçã para ter o que comer) quanto a busca habitualmente inscrita a personagens femininos (a procura do amor) estavam resolvidos. Logo, a inação de Ann Darrow em seu transe é a de um personagem cujos conflitos se extinguiram e só lhe resta esperar que seja lhe dado uma saída honrosa ou – como acontece aqui – ser transformada em objeto de desejo do gorila ou em butim de tesouro a ser resgatado pela tripulação do *Venture*.

Ann está desatenta, imersa em seus pensamentos e desprevenida para os nativos que se aproximam do *Venture* a canoa, escalam a parede do navio e a assaltam por trás da amurada. Uma fração de segundo antes de Ann ser capturada, ela levanta os olhos

para o alto (fig. 3-40) sem perceber o nativo que a espreita. Esta imagem está carregada de significados, reportando-se diretamente às imagens cristãs das narrativas a respeito das vidas dos santos onde o caminho frequente para a canonização¹⁵⁸ passa pela resistência serena a algum tipo de martírio ou mesmo violência sexual.



Figura 3-40 – Ann assume uma expressão beatífica segundos antes de sua captura.

Não raro tais imagens envolvem mulheres jovens representadas com traços de recatada beleza confiantes diante da tragédia que se avizinha. Elas estão imbuídas da fé que lhes assegura que serão alçadas ao céu onde desfrutarão de glória eterna¹⁵⁹ ainda que tenham seus corpos violados e mutilados. Embora King Kong não seja um filme pedagógico cristão, a idéia que a protagonista feminina será uma mártir da viagem dialoga com esta noção amplamente difundida na cultura.

Próximo de Ann no convés um outro marinheiro nada vê nem ouve enquanto cochila e se diverte com seu cachimbo. Curiosamente Ann não geme nem tem um grito abafado ao ser subjugada pelos nativos, o que contribui para seu desaparecimento passar ignorado e revela um momento da trama onde o filme precisa, efetivamente, provocar este acontecimento para mover os acontecimentos da trama adiante. Os

¹⁵⁸Raab, Hagan e Archabbey (2007, p.226) situam o poder de persuasão e a atração do martírio na tradição Cristã Católica por aproximar o sofrimento do martirizado daquele de Cristo na crucificação, atribuindo ao indivíduo uma *aura* de santidade que garantia perante os demais membros da comunidade – e quem ouvisse o relato de seu martírio – uma impressão de um relacionamento especial com Deus.

¹⁵⁹Além da glória da fé, santos cristãos se tornam modelos de conduta e passam a ter suas vidas relatadas para conquistar novos fiéis e reforçar os vínculos com os crentes. Fox e Milner (1807) trazem um amplo repertório de relatos sobre a vida dos mártires cristãos, em muitos casos acompanhados de ilustrações. Butler (2007) centra sua catalogação apenas nas vidas dos cristãos santificados, mártires ou não.

elementos do gênero de aventura presentes (Pinel, 2000 p.33-35) em Kong sempre voltam a conduzir a narrativa para o encontro com o exótico e o andamento rápido.

Uma fusão nos mostra o interior da cabine onde Jack Driscoll combina os últimos detalhes da incursão à ilha a ser realizada na manhã seguinte com Englehorn enquanto Denham cochila no fundo do quadro. Não sabemos ao certo quantas horas se passaram desde o rapto de Ann. O cineasta acorda e algo chama sua atenção: a aldeia está iluminada e mostra intensa atividade.

CARL DENHAM

Olhem para aquilo!¹⁶⁰

ENGLEHORN

Tochas percorrendo a aldeia.¹⁶¹

JACK DRISCOLL

Sim, parece a noite antes da eleição.¹⁶²

JACK DRISCOLL

Ouçã eles. Imagino o que esteja acontecendo.¹⁶³

CARL DENHAM

Eu queria poder filmar com a luz da fogueira. Eu iria à ilha na moita e rodaria uma cena agora.¹⁶⁴

Englehorn o repreende, mas a ambição de Denham está alinhada com o lema de seus criadores, Cooper e Schoedsack. Em sua primeira empresa definiram o slogan da companhia como “Mantenha [o que filmamos] distante, difícil and perigoso” (Morton, 2005, p.8), construindo para si uma rica mitologia de cineastas aventureiros. No terreno da ficção, onde qualquer aventura pode ter uma dimensão irrestrita e riscos mais financeiros do que físicos, Denham ecoa este espírito.

¹⁶⁰No original: *Look at that!*

¹⁶¹No original: *Torches going through the village.*

¹⁶²No original: *Yeah, looks like the night before election.*

¹⁶³No original: *Listen to them. Wonder what's up.*

¹⁶⁴No original: *Wish I could take pictures by firelight. I'd sneak ashore and get a scene now.*

Denham também está investido da tradição do cinema dos primeiros tempos de produzir vistas dos locais cotidianos e exóticos, aproximando o mundo de suas plateias através da imagem cinematográfica que passa a ser a mediação para um mundo material, coerente e exterior à ela (Freitas, 2006) ainda que aqui este discurso seja apropriado para mostrar imagens que não existiriam sem a aplicação de efeitos visuais.



Figura 3-41 – Plano nº27 – Charlie mostra o colar nativo a Denham e Englehorn.

Quando um colar nativo é descoberto pelo cozinheiro Charlie¹⁶⁵ no convés (fig.3-41), Jack conclui que Ann foi raptada e alerta a todos. Os armamentos são aprontados, a munição é carregada e uma equipe de resgate se coloca a caminho. A disciplina e a certeza com que a tripulação se movimenta para responder à situação evoca uma disciplina militar, mas aqui o sistema hierárquico é menos rígido e organizado.

A disciplina aqui é infundida tanto pelo gênero de aventura, na empolgação com que os personagens se dirigem ao combate, quanto pela herança da serialização deste tipo de histórias (Pinel, 2000, p.198-199) onde cada reviravolta da história exige um gancho onde a resolução do conflito não está garantida¹⁶⁶. O gênero de aventura também garante a estes personagens a capacidade de usar armas, lutar e ter uma pontaria razoável, apenas o essencial para a resolução de seus conflitos. Estas leituras vinculadas a gêneros do cinema nublam uma leitura vinculada a questões de racismo, onde o que

¹⁶⁵Charlie até este momento no filme era apresentado como o estereótipo do trabalhador com algum tipo de limitação, incapaz de falar inglês fluente e objeto de piadas de todos exceto Ann. Em sua aparência oriental ele está irmanado à minoria que Ann representa entre os embarcados no *Venture*. Seu breve momento de glória ao descobrir o rapto logo é castrado em seguida quando um membro da tripulação não permite que ele participe da incursão à ilha.

¹⁶⁶Uma afetuosa recordação dos seriados de aventura é feita por Ruy Castro (2006, p.125-131) e uma sistemática história deste subgênero foi realizada por Cline (1984).

motivaria a todos seria impedir fantasia da violação de Ann pela tribo. Ela se torna neste momento um troféu, um MacGuffin¹⁶⁷ em torno de cuja posse a trama se organiza.

A própria ideia de sinalizar o rapto com um colar, um adereço que é também uma expressão do folclore e da cultura da tribo traz em si um viés de leitura onde há um conflito entre o moderno e o arcaico lido por um prisma modernista. Faz parte de uma ideia maior onde um povo periférico será caracterizado pelo excesso de adereços sobre o corpo, guiado por um misticismo animista, excitado pela sugestão de uma sexualidade sempre pronta para aflorar e pautado pela aplicação de energia física a atividades não orientadas à produção, pontos onde se encontram as diversas representações de povos exóticos segundo Hollywood.

Mais recentemente foram traçados pelos escritos do arquiteto vienense Adolf Loos no início do século XX¹⁶⁸. Loos afirmava que o que separava a Europa e, portanto, as nações civilizadas das demais era a atenção ao ornamento. Em suas palavras, “A evolução cultural equivale a eliminar o ornamento do objeto de uso cotidiano” afirmava em 1908 (Loos em Sarnitz, 2003, p.10) e finalizava com “o ornamento é um crime” (p.9). Ao dar atenção à decoração, privava-se tempo de melhorar as condições de vida, cultura e produção nos povos não-civilizados. Eliminar os ornamentos em todas as demais instâncias, mesmo na Europa, seria o caminho para alcançar ainda mais avanços.

A síntese que Loos propõe traz em si uma perigosa noção de economia de tempo e produtividade. À primeira vista, é parte do senso comum que o tempo é um recurso não-renovável e que administrá-lo faz parte do amadurecimento de cada indivíduo. Todavia, ao reunir a economia de tempo e de produção da cultura com o conceito de que há apenas uma maneira ideal de gerenciá-lo expõe-se o preconceito que pautou boa parte

167Um MacGuffin é um termo usado por Alfred Hitchcock para a redação dos roteiros de seus filmes, significando “um expediente, um truque, um recurso para uma situação problemática” (Truffaut & Scott, 2004: p.137) que se traduzia em algo – ou alguém – que fazia movimentar toda a trama do filme, em geral organizada em torno da descoberta de um mistério ou a jornada em busca de um objeto. Ann se transforma de personagem em um MacGuffin por saciar seus conflitos individuais, mas ter a partir do rapto todos os demais conflitos do filme girando em torno de si, uma condição que é suspensa temporariamente quando Kong é capturado mas retorna quando a apresentação pública de Kong dá errado e o gorila a rapta e a leva para o *Empire State Building*, precipitando a conclusão do filme.

168Uma contra corrente, também relevante em um panorama mais amplo de compreensão intercultural deve levar em conta os conceitos e observações antropológicas desde Margaret Mead em diante. Eles atentam às culturas diferentes com um olhar mais respeitador do que Loos que permaneceu – apesar de suas incursões pela antropologia experimental – um arquiteto. Em King Kong, no entanto, este ponto de vista é ausente.

do século XX. Ao reduzir complexas questões culturais e antropológicas a uma medida de ornamentação, Loos informou um caminho que seria trilhado pelo grande meio de produção de imagens que é o cinema: quem não é civilizado *precisa* ter a aparência compatível com tal estereótipo, expressado visualmente através do desenho de produção.



Figura 3-42 – Planos nº 39, 49, 54, 47 – O ritual na ilha que tem Ann como oferenda.

Na aldeia os nativos parecem estar ainda mais excitados do que durante o dia, preparando Ann para o ritual em frente à muralha (fig. 3-42). Dezenas de nativos dançam segurando tochas – que fazem as vezes de uma iluminação natural para a ilha. Ann, ao mesmo tempo contrariada e subjugada fisicamente, aguarda seu destino.

A cena sustenta, mesmo depois de décadas, um clima de suspense em seu andamento. Ainda que Kong tenha se tornado tão conhecido que o mistério a respeito do que está atrás da muralha seja inexistente, a maneira como o ofertório de Ann é apresentado consegue transmitir a ansiedade a respeito do que se esconde por detrás da porta. O espectador sabe que Ann está em apuros, sabe que o resgate está a caminho, sabe que uma fera (que até o momento não foi vista) a aguarda do outro lado e que o

tempo está se esvaindo. A fórmula clássica da ação paralela de D.W.Griffith aqui é adaptada para dar lugar a uma derrota inicial da tripulação do *Venture*. Ao invés de resgatar Ann, eles a perderão para Kong e para a tribo, o que deslocará mais adiante a resolução da história.

A porta no centro da muralha se abre e Ann é conduzida pela massa liderada pelo chefe da aldeia até o altar. Ela tem então os pulsos atados aos totens em nós aparentemente frágeis. Os nativos se retiram e a deixam em solitário oferecimento a um ser que ainda é desconhecido do espectador (fig. 3-43). Reforçando a ideia de que este ritual a conduzirá para algo semelhante a um martírio, Ann assume uma postura que evoca a crucificação de Jesus Cristo (de pé, braços abertos, levantados mais alto que o peito) e pela própria imagem do altar que evoca um cadafalso de execuções por enforcamento.



Figura 3-43 – Planos nº59 e 63 – Ann é amarrada aos totens e fica à disposição de Kong.

Os nativos fecham o portão e boa parte da aldeia se posiciona no alto da grande muralha segurando suas tochas. No centro, sobre a porta, o chefe da tribo conduz o ritual e assistentes soam duas vezes o gongo pontuando solenemente suas palavras. Ann está apavorada. Um rugido profundo vem da mata. Árvores são empurradas e Kong emerge da selva. Ao vê-lo Ann grita aterrorizada. O gorila gigante ruge, bate em seu peito e – em uma curiosa inversão de expectativas – não destrói ou violenta Ann, mas mexe com ela como uma criança brinca com um bicho de estimação ou um brinquedo preferido. Kong esboça um sorriso lúdico enquanto Ann está tomada pelo terror. O primata saca Ann do altar, ruge aos nativos que se amontoam sobre a muralha e parte carregando-a como um brinquedo em sua mão direita de volta ao interior da selva.

Neste momento o grupo de resgate do *Venture* chega na aldeia. Jack alcança o portão no exato momento de ver Kong sumir com Ann para dentro da selva. Eles abrem os portões e avançam em direção a trilha deixada pelo gorila sem entrar em conflito com os nativos.

3.2.1.2 Análise dos efeitos visuais na sequência

O primeiro encontro com Kong no ápice do ritual na aldeia na versão de 1933 de *King Kong* tem a duração aproximada de onze minutos e trinta, contando com cento e sete planos e se estendendo de 00:38:09 a 00:49:37. Entre os planos, dezesseis deles utilizam efeitos visuais, o que perfaz apenas 15% do conjunto analisado (Gráfico 1).

A quantidade pequena de efeitos em comparação com o todo acontece quase que exclusivamente depois de Ann ser levada para além da muralha uma vez que o lado da frente da muralha foi realizado em carpintaria reutilizando subsídios anteriores (Goldner e Turner, 1975; Morton, 2005).

Presença de efeitos visuais na sequência do primeiro encontro em King Kong (1933)



Gráfico 2 – Percentual de efeitos visuais na sequência.

Os efeitos utilizados na sequência são: composição de imagem (treze planos), maquetes (onze planos), animação (seis planos), pintura matte (quatro planos) e efeitos físicos (dois planos). Consideramos nesta contagem apenas as técnicas cujo efeito pode ser percebida no espaço diegético-narrativo, deixando de lado fusões e *fades* usados para pontuar elipses de tempo e espaço.

Os efeitos visuais desta sequência estão concentrados na construção do ambiente além da muralha. Por questões econômicas ele foi executado apenas em miniatura, exigindo composição de imagens para casar as imagens de Ann com a animação *stop*

motion do gorila. Aqui também estreiam a cabeça e a mão gigantes, responsáveis por demonstrar o contato com a atriz quando outra solução óptica não seria capaz.

A sequência abre com o rapto de Ann após os primeiros beijos com Driscoll. Uma fusão pontua uma passagem de tempo e a ação se desloca para a ponte de comando do *Venture* onde Driscoll e o capitão debatem os próximos passos. Denham se acorda e observa pelas janelas o movimento intenso na aldeia (fig. 3-44), comparando-o com uma noite anterior a uma eleição.

Esta é a primeira cena desta sequência com um efeito visual, realizado através de uma pintura sobre vidro da aldeia à noite. Nestes planos Denham, Driscoll e Englehorn [a] observam o movimento dos nativos antes de serem avisados do rapto de Ann. Eles estão em estúdio. As luzes que oscilam na aldeia sugerindo luzes de fogo [b] são o resultado de oscilações na iluminação da pintura, bem como camadas mais finas de tinta onde a luz emitida por detrás encontra menos obstáculos. A pintura, identificada como *matte painting*, foi filmada e o resultado é projetado em uma tela colocada em posição compatível para além das janelas do *Venture*. O som de tambores e gritos completa a ilusão colonialista a respeito da excitação dos nativos.

A descrição técnica do efeito não responde sozinha pela sua credibilidade. Este efeito vem amparado nos resultados do primeiro encontro com os nativos¹⁶⁹ onde fica clara a cobiça deles por Ann e o desejo de oferecer a *mulher dourada* a Kong bem como o rapto da atriz que aconteceu momentos antes. *King Kong* é um filme que conta sua história de uma maneira bastante linear, facilitando ao espectador a compreensão de laços de motivações e resultados, causas e consequências como a apresentada aqui. Se Ann foi raptada e a aldeia está em festa, não há outra leitura possível que não aponte para um vínculo entre estes elementos da narrativa.

A configuração do resgate de Ann passa pela convenção do gênero de aventura e este precisa ser definido em imagens, sons e ações. O plano onde vemos a aldeia em comemoração a partir do *Venture* serve para apontar um objetivo da aventura que está prestes a se iniciar e também deixar claro uma distância entre onde os protagonistas estão e onde buscarão chegar. A construção deste destino através de efeitos visuais

169 Não analisado neste *corpus* de pesquisa.

sugere – mais do que uma estratégia de economia de produção – o caráter fantástico do que será encontrado à frente.



Figura 3-44 – Planos nº 11,13 e 15 – Na ponte de comando observam a ilha.

Os planos que mostram a vista da aldeia estão inseridos em uma estrutura de montagem tradicional conhecida como *determinante e ponto-de-vista* onde o espectador acompanha o olhar de um personagem. No caso o espectador é conduzido pela atenção de Denham ao despertar e observar algo para além da janela. Isto que desperta a atenção do capitão e pouco interessa a Driscoll, que logo sai da ponte. Só depois do acontecimento ganhar a atenção de dois personagens-chave da trama é apresentado o plano com o efeito (fig. 3-44).

Os dois homens permanecem em quadro observando a janela e conversando a respeito do que estão vendo, ainda ignorantes a respeito do acontecido com Ann. A manutenção dos atores nas posições, emoldurando as janelas por onde se vê a imagem da aldeia a traz para dentro de uma possibilidade de continuação da narrativa, uma vez

que os personagens reagem a ela como reagem aos demais elementos concretos em seu entorno. Tal reação supera limitações ou imperfeições técnicas da realização da imagem.

Os planos seguintes, do nº16 ao nº38 da sequência, mostram a descoberta do rapto de Ann e a prontidão dos marinheiros em colocarem-se em armas e dirigirem-se para a ilha. Eles retomam todos os cenários do *Venture* previamente conhecidos no filme, apenas agora apresentados com uma iluminação noturna. A imagem da aldeia não retorna nestes planos, definidos pela representação da ação e do corre-corre de todos.

A montagem enfatiza a sensação de urgência e movimento tendo em todos os planos ações de entrada ou saída de personagens com atitude apressada. A percepção que a saída dos esquifes se aproxima é realizada com um aumento das elipses entre as ações mostradas os planos, convergindo para o plano nº38 onde Driscoll comanda os marinheiros a lançarem mais um esquife ao mar.

Uma fusão nos leva a um grande plano geral da aldeia em festa, com dezenas de nativos próximos da muralha. Embora Ann esteja ali, a saturação de movimentos e detalhes faz difícil percebê-la. Os planos nº39 a 42 são ligados por cortes e revelam um enquadramento cada vez mais próximo de Ann em meio aos nativos. No primeiro, comentado no início do parágrafo, a relação de espaço entre a tribo e a muralha é o destaque. No último vemos Ann de joelhos, subjugada à cerimônia que é organizada em torno dela. Há, no entanto, continuidade entre estes cortes. Isto é atingido através de movimentos repetitivos pelos nativos, principalmente pelos vestidos de gorila à direita e à esquerda da atriz.

Retomar Ann como o elemento de maior ênfase no plano assegura ao espectador que ela está viva, portanto a aventura de seu resgate tem um propósito que não será apenas a vingança por sua morte. Os planos seguintes equilibram visões de ações simultâneas na aldeia (nº43, rapazes tocando instrumentos de percussão) com um sentido de progressão (nº44 a 50, com a tribo subindo a muralha e se aproximando da porta) até culminar com a ordem dada pelo sacerdote para levarem Ann através da porta.

Nos planos nº51 a 55 o filme tira o máximo proveito da construção do cenário da muralha. No plano nº51 a porta gigante se abre e vemos o deslocamento em massa da tribo conduzindo Ann para o espaço posterior a ela. Este deslocamento é acompanhado

por um movimento da câmera, provavelmente posicionada em uma grua, que acompanha os nativos e sugere ao espectador uma imersão na ação que não seria alcançada pela câmera estática. O contraplano nº52 mostra Ann sendo conduzida em direção ao altar e aqui também a câmera está em movimento, recuando dos personagens e sugerindo uma continuidade do plano anterior. Isto se repete até Ann estar frente a frente com o altar onde tem os punhos amarrados.

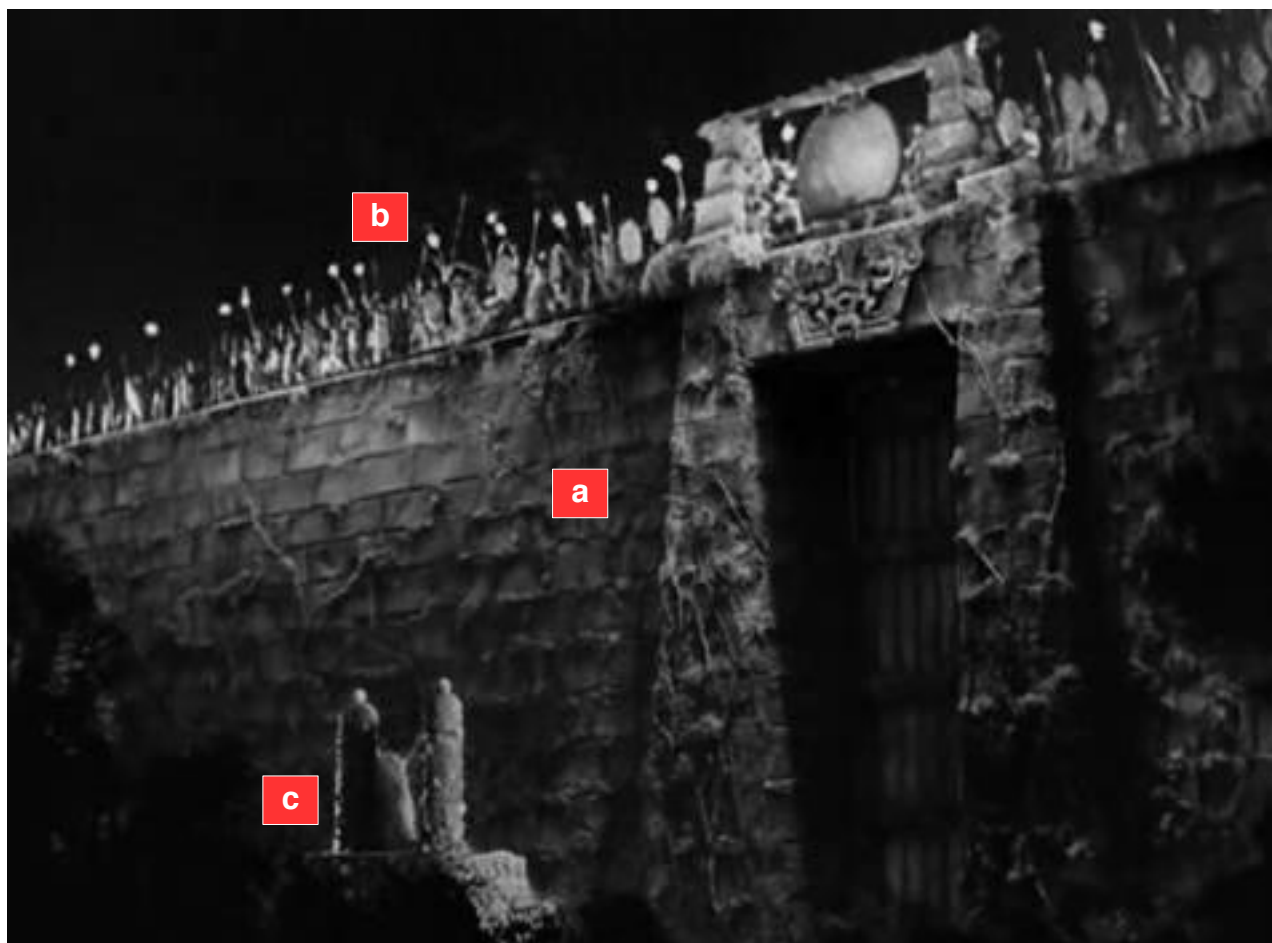


Figura 3-45 – Planos nº68, 70, 72, 74, 76 . Ann aguarda Kong no altar.

Uma vez que Ann está presa ao altar (fig.3-45) e não foi jogada a um abismo, um vulcão ou a algum perigo imediato à sua existência, a narrativa de Kong passa a construir um suspense através da ausência de elementos. A parte de trás da muralha [a] foi construída em miniatura, o que exigiu efeitos de composição de imagem para aplicar [b] os nativos no seu topo e [c] Ann no altar à espera de Kong, bem como o gorila ao final da sequência. Pequenos problemas técnicos de registro podem ser percebidos entre as camadas, mas a construção da sequência até aqui sustenta a tensão a respeito do destino de Ann e o suspense a respeito da criatura que a capturará.

A moldura da pequena Ann no vão da porta aberta do plano nº63 seguida do fechamento sugere que o que vier terá um tamanho grande, compatível com o tamanho da porta. Este ser permanece até este momento em ausência, o que desperta curiosidade dos nativos no alto da muralha e ansiedade em Ann. Em ausência também estão os marinheiros do *Venture*, prontos para chegar à aldeia apenas quando seu prêmio maior tiver se deslocado para mais adiante e atualizar assim o objetivo da aventura.

O líder da tribo invoca Kong soando o grande gongo no alto da muralha e proferindo algumas palavras. Um rugido antecipa sua chegada, sustentando por mais alguns instantes o suspense a respeito de sua aparência e comportamento. A revelação acontece no plano nº82 da sequência (fig.3-46) onde é revelado que Kong é um gorila gigante.



Figura 3-46 – Planos nº82, 86 e 89 . Kong é revelado saindo da floresta.

O ponto alto da sequência é este momento: a apresentação de Kong e sua reação perante a oferenda que recebe da tribo. O investimento de expectativa e suspense que o filme realizou até agora faz os poucos planos onde aparece o gorila parecerem muito

mais longos e memoráveis. A porcentagem de apenas 15% dos planos desta sequência usarem efeitos visuais não é portanto um indicativo exclusivo de carência em sua aplicação, uma vez que estão vinculados ao desenvolvimento da trama de maneira fluente.

Iniciando no plano nº82 (fig. 3-46) as tomadas com animação *stop motion* do gorila [a] e da selva ao seu redor demonstram o talento do animador Willis O'Brien em sugerir emoções em seus modelos: Kong sorri, brinca e demonstra curiosidade com a atriz que nenhuma graça encontra no processo. Quando a retira do altar, Ann se transforma em uma boneca animada vista à distância. O altar [b] foi rodado em tamanho natural com a atriz e iluminado de uma forma compatível com a luz da camada animada.

A apresentação de Kong é realizada através de animação *stop motion* para os planos em que vemos seu corpo e com um *mock-up* da cabeça e ombros quando é buscado um detalhe de expressão facial¹⁷⁰. Os dois modelos são substancialmente diferentes entre si o que poderia gerar confusão ao espectador.

No entanto há apenas *um* gorila gigante no filme logo todas as representações disto convergem para Kong; além disto, a apresentação da cabeça gigante sempre é mediada pela montagem que a intercala com planos mais abertos onde o espectador percebe o personagem direcionando a atenção e então é apresentado o *close-up* (fig.3-47) do rosto gigante [a] que equilibra em sua aparência aspectos selvagens e simpáticos. Embora alguma vegetação seja visível no estúdio, o cinza à direita do quadro [b] é uma de suas paredes.

Com respeito à montagem, os planos nº82 a 89 representam o trecho da sequência onde Kong está frente a frente com Ann no altar. Este trecho é conduzido pelos planos onde vemos ambos personagens em cena, momentos em que percebemos algo que não é selvagem em Kong, algo de lúdico ao demonstrar curiosidade pela atriz. O plano (fig.3-47) também reforça a sensação de impotência de Ann perante a situação. Kong pode ser uma *criança grande* mas para ela isto não o torna menos assustador, o que é pontuado nos planos e contraplanos do gorila e da atriz.

170Há também um modelo da mão e do antebraço, colocado mais em destaque nas sequências finais do filme passadas em Nova Iorque.

A utilização de planos e contraplanos incluindo enquadramentos como *close-up* dá a Kong os atributos da linguagem cinematográfica usados para representar protagonistas, uma convenção estabilizada no cinema uma década e meia antes. A utilização de tais recursos de linguagem para investir um personagem animado de um *status* de protagonismo foi algo inovador para o período.

Portanto a construção da credibilidade de Kong como protagonista passa pelas técnicas de animação e efeitos visuais – sem as quais não seria viável realizá-lo – mas não se restringe a elas. O proveito extraído de tais técnicas somente pode ser desfrutado pelo espectador quando é combinado tanto com as convenções do período de *como se conta uma história no cinema* e também com o rico contexto cultural explorado na primeira parte desta análise.



Figura 3-47 – Planos nº84 e 87 – Close-up de King Kong com a cabeça grande.

Uma das funções evidentes no uso dos efeitos visuais nesta sequência de *King Kong* é acrescentar elementos aos planos com um objetivo operativo e não meramente

decorativo. Isto acontece na ponte do *Venture* onde os efeitos apontam a direção da narrativa e também além da muralha quando Kong encontra Ann.

Os elementos colocados em cena com a ajuda dos efeitos ganham ações e reações compatíveis e relevantes com o desenvolvimento da trama. Limitações da tecnologia do período fazem com que os planos com efeitos visuais de composição (como os que reúnem Ann no altar e Kong a observando) sejam realizados sem movimentos de câmera, uma vez que a ilusão é construída para um ponto de vista específico.

Após tomar Ann do altar Kong se aproxima da muralha e “agradece” aos nativos com um rugido antes de retornar à floresta. A ausência de movimentos de câmera sublinha a presença da composição de imagens aqui, fazendo dos planos nº90 e 93 uma releitura da ideia de *tableaux* do início do cinema onde a ação precisava se resolver a partir dos elementos do quadro. A intersecção dos planos nº91 e 92 que mostram a chegada dos homens do *Venture* à muralha pontuam as contribuições trazidas por Griffith à montagem das ações paralelas que convergem aqui para o rapto de Ann transitar do gênero aventura para o fantástico.

3.2.2 Primeiro encontro com King Kong (1976)

A sequência do primeiro encontro com Kong retoma as convenções do gênero de *aventura em terras exóticas* que é uma das fontes do primeiro filme. Neste gênero estão demarcados claramente as posições e as identidades, conforme a definição de Pinel (2000). Esta estrutura é adaptada às necessidades de cada narrativa. No caso dos *King Kong* são colocados em oposição quem é “civilizado” de quem é “nativo”, bem como as demarcações de espaço (a cidade e a Ilha da Caveira) com suas características específicas e as ações (de captura de Kong e libertação quando na cidade).

A sequência que analisaremos se estende de 00:43:27 a 00:55:38, com a duração aproximada de doze minutos e dez segundos. Na sequência, Fred Wilson (Charles Grodin) planeja a conquista da ilha e sua exploração petrolífera o que enfurece Jack Prescott (Jeff Bridges). Prestes a abandonar o *Petrox Explorer*, Jack encontra Dwan (Jessica Lange) e o interesse romântico mútuo se confirma. Quando Jack se afasta, Dwan

é capturada por nativos. Vestida com uma roupa cerimonial e entorpecida, ela é oferecida a Kong pela tribo. Colocada em um altar além da muralha, o gorila a captura e desaparece na floresta. Em seguida chega o grupo dos exploradores disparando as armas para o alto, Jack inclusive. Eles chegaram tarde demais, mas começam a busca por Dwan e Kong.

3.2.2.1 Descrição contextualizada da sequência

Após terem confirmado a existência da ilha além da zona de nevoeiro e terem tido o primeiro contato com os nativos¹⁷¹ e a muralha que os separa de Kong (que permanece ainda não apresentado), os protagonistas estão decidindo que passos tomar. Jack abandona a mesa de negociações e Fred o ignora enviando um telegrama a Nova Iorque onde afirma que vai *trazer o grandão*. Bagley (Rene Auberjonois), o geólogo, tem reservas a respeito do sucesso da empreitada:

ROY BAGLEY

Eu disse que aquele lago pode ser petróleo. Não podemos ter certeza...¹⁷²

FRED WILSON

Pense positivo. Caras que pensam negativo não vão longe na Petrox.¹⁷³

ROY BAGLEY

“Tem que ser o maior de todos os tempos. Sem problemas.” bem, você é o chefe.¹⁷⁴

FRED WILSON

Não se preocupe com isto, Roy.¹⁷⁵

Fred deseja seguir adiante de qualquer maneira, apesar das dúvidas de Bagley. A determinação de Fred não pode ser creditada apenas a uma característica de seu personagem, uma vez que faz parte de uma cultura da empresa fictícia onde trabalha – *Petrox* – conforme ele afirma.

171O primeiro contato com os nativos não faz parte do *corpus* de pesquisa desta tese.

172No original: *I said that pool might be oil. We can't be sure...*

173No original: *Think positive. Guys who think negative don't get far at Petrox.*

174No original: *"Has to be the biggest ever. No problems at all." well, you're the boss.*

175No original: *Don't worry about it, Roy.*

Segundo Ehrenreich (2009) a reunião da idéia de um empreendimento com o conceito de *pensamento positivo* é uma combinação tipicamente norte-americana que visa fomentar o empreendedorismo e a tomada de riscos por parte de todos os envolvidos no processo¹⁷⁶. Parte otimismo, parte pensamento mágico, parte profecia auto-realizada quando bem sucedida, esta idéia foi construída junto com os EUA e consolidada ao longo do século XX.



Figura 3-48¹⁷⁷ – Fred Wilson (Charles Grodin) cruzando o nevoeiro que não se dissipa. Ele sempre mantém uma atitude confiante e seu figurino remete àquele dos exploradores codificados no gênero aventura.

A ambição do cineasta Carl Denham no *King Kong* de 1933 é de uma natureza diferente, buscando de uma maneira autônoma riqueza e sucesso sem considerar padrões. Denham parece seguro do que vai encontrar na ilha, cercado pelos fragmentos de informação trazidos pelo capitão do um navio norueguês e o folclore a respeito de Kong que circulava. Fred Wilson (fig.3-48) está alguns passos atrás de Denham por estar sempre sob a sombra da cobrança pelo investimento depositado na empreitada. A fragilidade de Wilson está em ele ser, afinal, um empregado que precisa prestar contas a seus patrões. O pensamento positivo a que ele subscreve como uma cultura tanto pessoal quanto empresarial se torna, então, uma maneira de lidar com o estresse

176 A autora argumenta que a cultura de otimismo generalizado começou nos primeiros dias da república americana e foi potencializada por filósofos e místicos do século XIX e entrou para o mainstream americano no século 20, quando se tornou uma parte integrante da cultura de consumo. Ehrenreich (2009) questiona os cânones da auto-ajuda para os quais pensar positivamente resultará em riqueza, sucesso e saúde invariável. Ela defende que o pensamento mágico tornou-se um meio de controle social nos ambientes de trabalho onde os funcionários são estimulados a uma atividade positiva mesmo que sinais apontem para outras direções.

177Esta imagem não pertence à sequência. Foi escolhida por dar uma melhor visão do ator.

provocado por tal situação e lhe dar argumentos mesmo quando os fatos apontarem para resultados desfavoráveis.

Jack Prescott se mantém fiel à proposta de seu personagem e toma uma atitude alinhada com a diluição dos valores da contracultura que ele representa: decide abandonar o *Petrox Explorer* e partir para a ilha disposto a explorar o terreno fotograficamente. A síntese do pensamento hippie-contracultural pode ser encontrada no título do livro de Timothy Leary (1999): “*Turn on, tune in, drop out*”¹⁷⁸. Leary, um grande divulgador de idéias da contracultura e do LSD durante as décadas de 1960 e 1970, defendia que os jovens (de fato ou de coração) deveriam estarem “ligados” ao que se passa, sintonizarem-se com um novo modo de pensar e se afastarem do sistema e de seus vícios propondo uma nova sociedade. Dentro das rígidas convenções conservadoras de um *blockbuster*, Jack coloca esta idéia em prática, voltando sua ação para a vertente *National Geographic*¹⁷⁹ de seu personagem ao reunir apreciação da natureza e documentação fotográfica. Dwan está descansando na plataforma de desembarque do navio, encontrando Jack quando ele está determinado a partir para a ilha roubando um bote. Surge um clima romântico entre os dois (fig. 3-49), com Dwan tomando a iniciativa de convidar Jack a se demorar mais um pouco e não partir imediatamente para a ilha. Embora não aconteça um beijo ou contato físico íntimo nesta cena, Jack decide permanecer no *Petrox Explorer* para passar a noite com a atriz.



Figura 3-49 – Plano nº1 – Dwan convida Jack para uma noite de amor.

178Em uma tradução livre, “se ligue, se sintonize e caia fora”.

179 Revista com publicação contínua desde 1888 com a missão declarada de difundir o conhecimento geográfico e científico do mundo. Caracterizada desde seu princípio por privilegiar relatos fotográficos de alta qualidade acompanhados de reportagens experienciais.

Seus planos são interrompidos quando um grupo de nativos se aproxima silencioso em uma canoa rapta Dwan e a leva de volta para a aldeia, desaparecendo na noite. Jack retorna à plataforma para encontrar Dwan e darem prosseguimento aos planos românticos quando percebe um colar de um dos nativos, compreendendo o que se passou. Não vemos a preparação para a resposta ao rapto da atriz, passando diretamente para o desenvolvimento da cerimônia na tribo.

Na aldeia os nativos terminam de vestir um figurino ritualístico em Dwan, que parece alheia a tudo. Oferecem a ela um gole de um líquido em uma concha (fig.3-50) que sugere conter um elixir entorpecente, mais uma alusão à difusão das experiências psicodélicas do período. Carregada em festa pela aldeia em meio a uma pequena multidão os nativos realizam uma dança cerimonial com figurinos e tochas. Os nativos correspondem a um estereótipo do que seria a cultura não civilizada segundo os preconceitos ocidentais. Embora possamos creditar parte desta representação da tribo e seus costumes a uma mera releitura do Kong original – deslocando, portanto, para o outro filme a elaboração do preconceito – sua repetição aqui parece anacrônica.

O principal preconceito presente no ritual de oferenda de Dwan a Kong nesta versão do filme é a manutenção de figurantes negros como a etnia predominante da cena. Em uma tribo localizada em uma ilha perdida no oceano Índico parece estranho não haver aportes de traços asiáticos ou mesmo indianos entre eles. Claramente os coadjuvantes e os materiais que eles usam (conchas, palha, madeira) parecem ter vindo de algum país da África subsaariana. Isto é confirmado por Bahrenburg (1976) sem maiores preocupações¹⁸⁰:

Do meio de arvoredo, plantado há muito tempo para outros filmes, saem os nativos, homens vestidos de tanga (na verdade uma simples sunga) e mulheres vestidas com panos e palha que cobrem só o suficiente para manter a cotação "Censura Livre". "Kong! Kong! Kong!" eleva-se o canto e logo todos os trezentos figurantes de Sally Perle - negros recrutados em Los Angeles e arredores - ficam ao alcance da câmera. Os mais fortes são escolhidos para conduzir a plataforma onde está uma jovem nativa sentada com as pernas cruzadas. Em volta da plataforma, um grupo de dançarinas acompanha o ritmo irresistível da música com movimentos selvagens e sensuais. A procissão para no centro da muralha. Dali a jovem será levada para o altar onde será deixada amarrada para Kong. As dançarinas continuam seus movimentos selvagens até o diretor gritar: "Corta!". (Bahrenburg, 1976, p.84)

¹⁸⁰Bahrenburg conta aqui os bastidores da cena do primeiro encontro com a tribo, não analisada neste trabalho. A rotina de danças e rituais é repetida



Figura 3-50 – Planos nº 8, 34 e 16 – O ritual com Dwan (Jessica Lange)

Obviamente, *King Kong* não é um tratado científico a respeito de antropologia ou migrações humanas mas um filme de ficção que busca um diálogo fácil com suas platéias. Mesmo assim, a reunião de figurantes negros colocados em uma cena passada

nos arredores da Ásia oferece uma metonímia desconfortável aos espectadores que traduz um preconceito racial.

Esta figura de linguagem conota uma generalização que reúne tudo o que é externo à “civilização”, representada pela tripulação majoritariamente branca do *Petrox Explorer*, em um comportamento primitivo e animista dando a este comportamento um rosto de um grupo étnico (afro-americanos) que já estava amplamente integrado à sociedade como um todo. A simplificação proposta pela metonímia parece natural e facilmente é assumida como tal (Fiske, 1983, p.139), mas esconde o preconceito afirmado pelos realizadores em sua escolha de elenco.

O filme se aprofunda neste preconceito ao investir os nativos de um detalhado figurino mas privá-los de qualquer tipo de máquina sofisticada ou mesmo de eletricidade. Uma observação revela que em termos de mecânica a tribo representada neste *King Kong* utiliza apenas máquinas simples como alavancas, roldanas e cordas para complementar o ofertório de Dwan a Kong. As tochas são acesas com o petróleo supostamente abundante na ilha (fig. 3-50), bem como a tora que serve como trava na abertura da muralha também é lubrificada com o material em estado bruto.

Esta representação, sublinhe-se, é a imagem do preconceito sintetizado meticulosamente a partir da atividade de uma equipe de artesãos com as mais avançadas ferramentas direto do seio da grande indústria¹⁸¹. É a forma de mostrar ao espectador através de uma produção milionária o que ele espera que seja a imagem de uma tribo periférica.

Dwan é conduzida por uma abertura gigante no portal e amarrada a um altar onde é deixada a sós, de braços abertos e em pé. Fechando os portões, os nativos sobem ao topo da muralha excitados e repetindo sem parar “Kong... Kong... Kong...”. Os cipós que prendem Dwan ao altar são fracos, o que sugere que a submissão ao ritual tenha uma

181Bahrenburg (1976) faz um curioso paralelo entre a locação da muralha de Kong e alguns de seus ilustres antepassados e vizinhos no estúdio de cinema utilizado. Ele afirma que “A muralha enorme, com seus contornos negros realçados pelas luzes de Culver, está pronta para ser assaltada. Perto dela fica a piscina de Esther Williams, com suas paredes fendidas, a pintura desbotada e o fundo cheio de lixo. Do lado direito ficam os tetos agudos e as ruas de paralelepípedos de uma cidadezinha francesa da época da Segunda Guerra, crivada de balas em um episódio da série de televisão Combate. O estúdio 2 mostra-se misterioso na escuridão da noite, invadido por obscuros e persistentes ruídos noturnos, assombrado por evocações distantes de grandiosos filmes, outrora ali produzidos.” (p.84).

medida de concordância ou entorpecimento por parte de quem é oferecida. Enquanto cresce a tensão criada pela expectativa da chegada de Kong, desembarcam na ilha dois barcos com Jack, Fred e outros marinheiros.

Algo gigante avança pela mata (fig. 3-51), derrubando árvores por onde passa. Quando Kong chega frente a frente com Dwan, a tribo silencia. Dwan olha para o alto e se percebe frente a frente com Kong – um gorila de cerca de doze metros. Emitindo um rugido e batendo no peito, Kong pega Dwan aos gritos do altar, rompe as amarras e a estuda com curiosidade antes de levá-la para o interior da floresta. A oferenda foi bem sucedida. Os aldeões comemoram.



Figura 3-51 – Plano nº69 – King Kong se aproxima pelo interior da floresta.

A cena do oferecimento de Dwan a Kong oferece pouco suspense ao espectador, dado o amplo conhecimento da trama original que é retomada neste trecho do filme. Construído através de relançamentos no cinema e reprises numerosas na televisão como apontam Mamatas (2005, p. 13-14), Levinson (2005, p. 19-21) e Stout (2005, p.118-119) entre outros. O esvaziamento da surpresa a respeito do destino da atriz faz a trama andar à frente de maneira esquemática, cumprindo os passos necessários para dar andamento ao gênero de aventura neste seguimento mas deslocando a curiosidade para a divulgação a respeito dos efeitos visuais que proporcionariam a presença de Kong, o que é amplamente explorado por Bahrenburg (1976) em sua obra a respeito dos bastidores. O resultado imediato desta estratégia adotada pelo segundo King Kong é que ele é marcado por imagens datadas pelas mudanças das convenções e tecnologia do período e falha muitas vezes em tirar proveito dos conflitos que repete.

O grupo de resgate invade a comemoração assustando e dispersando os nativos disparando sinalizadores e tiros para o alto. Mesmo Jack Prescott, até há pouco caracterizado como um ecologista libertário, traz uma arma nas mãos e lidera a fila disparando-a. Neste momento as preocupações com a atualização da trama de *King Kong* dão lugar à fidelidade às convenções do gênero aventura e ao arremate da afirmação da diferença entre civilizados e não-civilizados. Quem tem ferramentas melhores triunfa, mas não por completo.

O grupo de resgate abre o portão e corre para o altar, apenas para descobrir que eles chegaram tarde demais. Dwan já é refém de Kong e seu resgate e bem-estar parece bastante mais problemático. Os diálogos do filme então pontuam um humor metalinguístico típico do roteirista Lorenzo Semple Jr. criador da série de televisão *Batman* veiculada a partir da década de 1960:

JACK PRESCOTT

Ele a levou.¹⁸²

FRED WILSON

Ninguém a levou.¹⁸³

JACK PRESCOTT

Quem você acha que passou por aqui, algum cara em uma roupa de gorila?¹⁸⁴

O rastro de árvores derrubadas aponta o caminho que Kong tomou, mas mesmo assim a piada brinca com a reprise da história, ainda que os personagens não estejam cientes deste desenvolvimento. A ironia de Semple Jr. sublinha uma dificuldade que poucas vezes o filme de 1976 consegue superar.

3.2.2.2 Análise dos efeitos visuais na sequência

O primeiro encontro com o gorila gigante na versão de 1976 de *King Kong* tem a duração aproximada de doze minutos e dez segundos, contando com cento e vinte e quatro planos e se estendendo de 00:43:27 a 00:55:38. Entre estes planos, vinte e um

¹⁸²No original: *He's taken her.*

¹⁸³No original: *No one's taken her.*

¹⁸⁴No original: *Who do you think went through there, some guy in an ape suit?*

deles utilizam efeitos visuais, o que perfaz 16,9% do conjunto analisado. A escolha de construir em tamanho natural um trecho extenso da muralha em frente e verso reduziu substancialmente o uso de efeitos na sequência, mantendo um índice semelhante ao primeiro filme que utilizou uma estratégia semelhante.

Presença de efeitos visuais no primeiro contato com Kong em King Kong (1976)

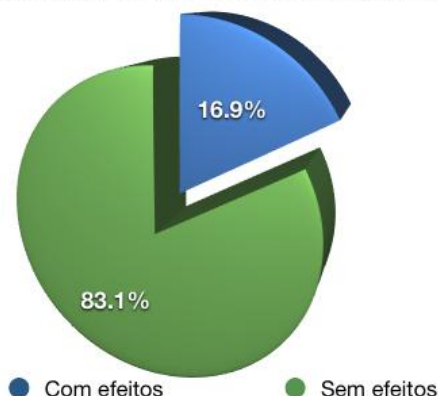


Gráfico 3 – Percentual de efeitos visuais na sequência.

Os efeitos utilizados na sequência são: figurino de Kong vestido por Rick Baker (quatorze planos), composição de imagem (nove planos), Mock-up (oito planos), maquetes (cinco planos), efeitos físicos (três planos). Consideramos nesta contagem apenas as técnicas cuja impressão pode ser percebida no espaço diegético-narrativo, deixando de lado fusões e fades usados para pontuar elipses de tempo e espaço.

Os usos principais dos efeitos na sequência analisada estão vinculados à aparição de Kong e a apresentação das diferenças de tamanho físico entre ele e Dwan quando ele a retira do altar. Detalhes de cenário de selva para além da muralha também aparecem, ainda que discretamente.

A sequência do primeiro encontro de Dwan com Kong é também o primeiro momento em que a aparência do gorila é vista pelos espectadores. Sua apresentação, no entanto, não é imediata e somente ocorre após a atriz ser amarrada pelos punhos ao altar do outro lado da muralha. Esta medida faz que os primeiros sessenta e dois planos da sequência (que tem cento e vinte e quatro no total) não contem com efeitos visuais e o primeiro plano com composição de imagens seja o nº74, quando primeiro vemos o gorila em frente a Ann.

Até a apresentação de Kong o espectador acompanha a preparação de Dwan como uma oferenda. Guillermin contou com um *set* maior que a versão de 1933 para encenar a tribo conduzindo a atriz para a porta da muralha, e tira proveito deste cenário com freqüentes movimentos de câmera não apenas acompanhando a ação dos personagens mas também desenhando espaços para onde flui o movimento, habilmente preenchidos em seguida pelos figurantes (fig. 3-52)



Figura 3-52 – plano nº 40 – O movimento de câmera e figurantes em frente à muralha.

Do plano nº30 ao plano nº62 da sequência acontece entre a abertura da porta e a espera por Kong. Salvo os planos nº48 a 50, que mostram o time de resgate do *Petrox* chegando à praia, todos os demais se passam nos arredores da muralha. Aqui, embora aconteça a conclusão da ação da tribo (aguardar a coleta da oferenda pelo gorila), a montagem permanece apenas seguindo a ação que se alterna entre o coletivo e o individual. Não está presente o recurso da *métrica* de Eisenstein, definido como o encurtamento progressivo da duração dos planos com o objetivo de criar tensão no espectador pela leitura cada vez mais difícil das imagens. O resultado disto é que há mais suspense na espera por Kong depois que a porta já foi fechada do que na construção até este momento, o que prejudica o aproveitamento desta cena.

Guillermin afirmou que a tarefa criativa mais difícil neste filme foi escolher como adequadamente apresentar Kong nesta sequência (Morton, 2005, p.211). O diretor decidiu usar um *close-up* fechado no rosto do gorila, revelando apenas os olhos e uma porção de seu nariz. Guillermin disse que esperava que isto daria a impressão de que Kong era *a maior coisa da Terra*, tão grande que não poderia ser retido em um único

quadro. O enquadramento, presente nos planos nº 63, 65, 69 e 71 da sequência, é alternado com planos das árvores sendo derrubadas no trajeto até Dwan e, por fim, de um close da atriz. A diferença de tamanho entre eles é expressa desta maneira através da montagem, antes de ser mostrada com o auxílio de efeitos visuais.

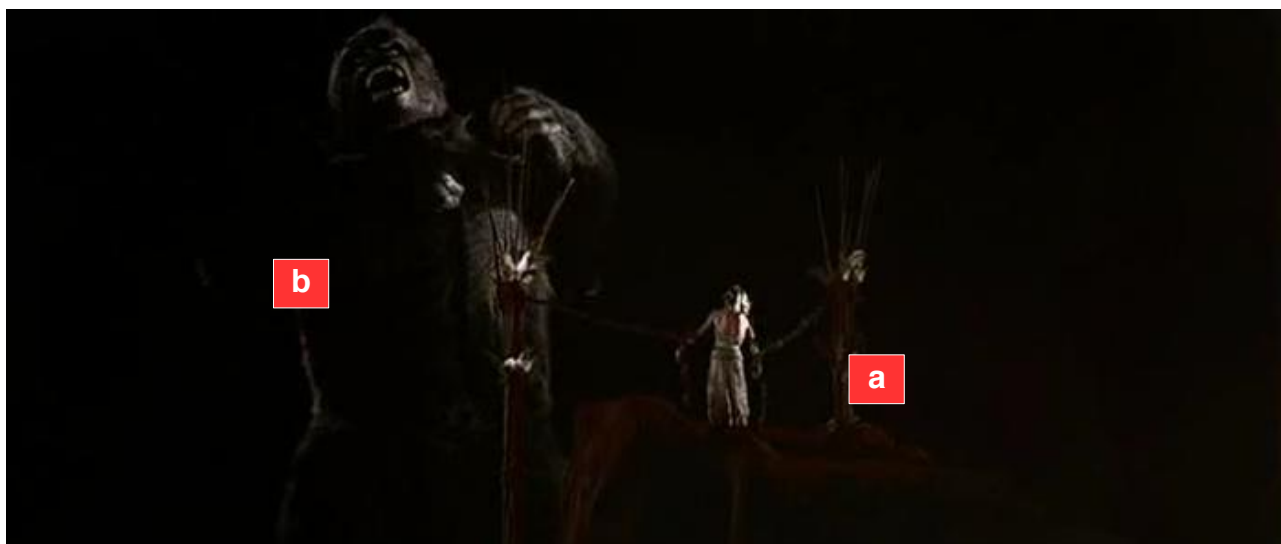


Figura 3-53 – plano nº 74 – Dwan está no altar em frente a Kong.

Enquanto a montagem e a decupagem permitem ao espectador ler relações através da comparação entre o conteúdo de planos consecutivos no filme, os efeitos visuais habitualmente buscam provocar uma sensação de simultaneidade como a mostrada no plano nº74 (fig.3-53). Tecnicamente, esta plano traz o primeiro uso de *bluescreen* do filme mostrando Jessica Lange filmada em um altar [a] colocado em frente à tela azul e composta com Rick Baker figurinado como Kong [b] no plano de fundo. A noite escura e a ausência de detalhes de árvores facilitam a composição.

A ação intensa de Kong que urra e bate no peito em alegria pela oferenda recebida desvia a atenção que mais uma vez este é um plano onde continua a existir uma barreira invisível entre o plano do gorila e da mulher. Embora o espectador possa compreender a relação de causa e consequência construída pela narrativa até a este ponto, neste plano também o efeito especial está completando a imagem e trazendo uma limitação a ser resolvida pela decupagem como descrevemos a seguir.

O plano nº78 tem um enquadramento semelhante ao nº74, mas aqui a ação de Kong consiste em estender seu braço direito para pegar Dwan do altar. Uma vez que a *barreira invisível* entre as camadas permanece, para completar a ação é necessário

continuí-la no plano nº79 onde a atriz está de corpo inteiro com a muralha ao fundo. Pela direita do quadro se aproxima a mão gigante que delicadamente a saca dos cipós e começa a elevá-la. O efeito especial aqui é essencialmente mecânico, movimentando o *mock-up* da mão com a atriz em seu interior e mantendo a continuidade dos movimentos:

A mão automática de Kong é a primeira parte do corpo a ficar pronta. Ela é de borracha e recoberta com mantas de pelo de rabo de cavalo, tendo os fios cerca de cinquenta centímetros de comprimento, de cor marrom bem escuro. Esta peça será o principal parceiro de Jessica até o fim do filme. [...] Fora da câmera há seis homens operando dezesseis macacos hidráulicos para manobrar a mão. (Bahrenburg, 1976, p.104)

No plano nº81 vemos o rosto atento de Kong olhando para baixo. A atenção do personagem vincula as ações da mão gigante com Dwan com o olhar do gorila. Como realizado anteriormente na sequência este vínculo é apresentado primeiro em montagem e depois em efeitos visuais. No plano nº83 (fig. 3-54) o rosto do gorila [a] é composto com a atriz na mão gigante [b] como se ele segurasse Dwan em frente ao rosto para observá-la melhor. A ideia que o braço se completa fora da tela [b] sustenta a credibilidade da composição.

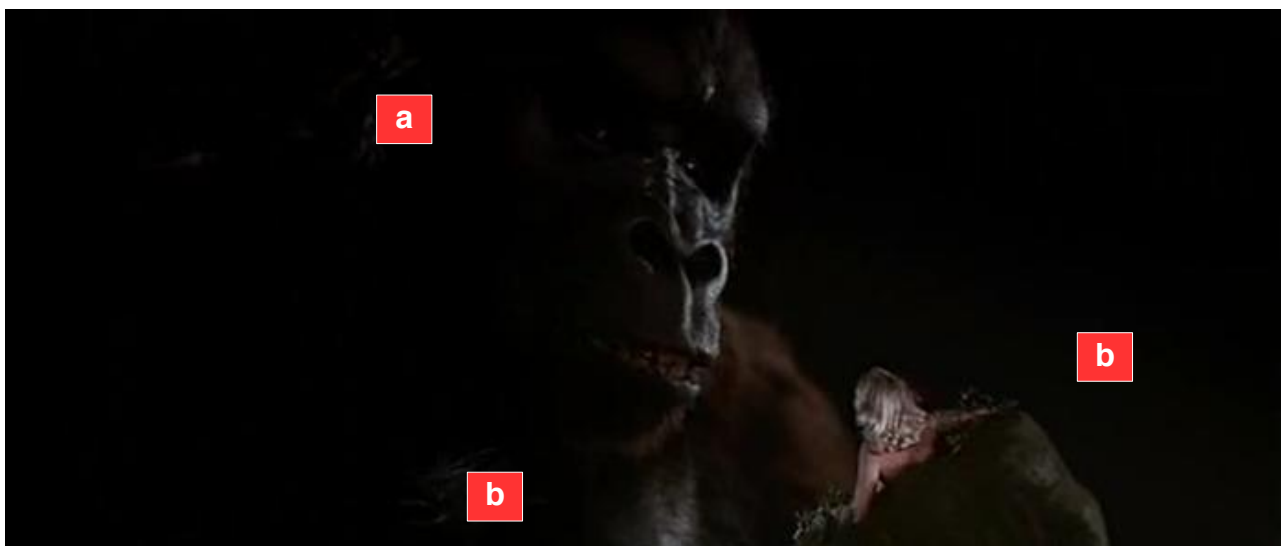


Figura 3-54 – plano nº 83 – Kong tem Dwan em sua mão.

A prestidigitação buscando omitir do espectador a barreira invisível entre as camadas é complementada aqui por uma ideia da articulação do braço do gorila, visto alguns planos antes. Tecnicamente Lange estava na mão grande em frente a uma *bluescreen* e Baker posou para o plano de fundo no *set* em miniatura com seu braço

verdadeiro escondido em suas costas, olhando para baixo para a garota e a mão que seriam compostos depois.

Ainda assim, o plano nº83 tem limites no que pode apresentar ao espectador. No caso, além das restrições de posição, tamanho e iluminação das camadas é preciso manter a coerência com a articulação do braço que está sugerida fora do quadro. Ela é rompida no plano nº85 quando, em um enquadramento semelhante ao nº83, Kong reclina a cabeça e o tronco em um urro de comemoração. A camada com Rick Baker figurinado como o gorila faz um movimento que a camada com a mão gigante e Dwan não a acompanha. A ligação entre as duas camadas feita pelo elemento fora de quadro é então rompida pela percepção que o braço do personagem não pode mudar de comprimento de um plano a outro.

Estes detalhes apontam para as dificuldades de produção dos efeitos visuais nesta versão de King Kong. Em especial a construção de modelos de mão e rosto do gorila sofreram com problemas de planejamento e diálogo entre as equipes, parte italiana e parte americana (Bahrenburg, 1976, p. 10-11). O controle da mão gigante era complexo e sua construção era experimental:

Se é difícil para Jessica contracenar com o anônimo rosto de um Kong que não existe, igualmente para Guillermin é penoso orientar os movimentos de uma mão sobre a qual não tem controle, Normalmente dá-se uma ordem a 11m ator para mover-se e ele se move, Mas se for dada a ordem para que a mão se mova e se feche, ela ainda terá que ser despachada pelos operadores do painel e vai chegar aos dedos alguns segundos mais tarde. É nesse ritmo lento - e parece que este é o compasso de toda a Produção neste momento que estas cenas são realizadas. As pausas, entre o comando e a ação são de molde a desorientar qualquer um. Guillermin sente-se frustrado com a lentidão do processo, mas consegue demonstrar o seu descontentamento apenas mordendo com mais força a piteira do cachimbo e lançando olhares de sobrececho franzido. Testar o funcionamento do braço foi uma coisa, filmar, é outra bem diferente. (Bahrenburg, 1976, p.105)

A busca consensual da equipe – determinada a partir do produtor De Laurentiis – era ter movimentos que superassem o fracionamento proporcionado pelo *stop motion* da versão original. Isto motivou a escolha de Kong ser interpretado por um ator ao invés de um boneco e trouxe consigo toda a dificuldade de criar a expressividade física do personagem-título e sua interação com o espaço e com Dwan. Este Kong (cujo corpo é de Rick Baker mas o rosto é comandado por uma equipe em separado) tem uma riqueza

maior de movimentos e expressões faciais que o primeiro mas perde um espaço de fantasia e irrealidade que a animação pode explorar de maneira mais completa.

Nesta sequência se destaca a continuidade com o King Kong anterior e também sua ruptura ao representar o gorila não mais como animação. Os benefícios disto são visíveis em planos como o anteriormente citado nº83 onde se torna viável reunir em uma imagem as duas camadas de uma maneira bastante verossímil e efetivamente mais fiel no que tange o movimento. No entanto, quando utiliza recursos de composição de imagem a sequência padece das mesmas limitações de quarenta anos antes e nem sempre tem a capacidade de superá-las ou escondê-las.

A busca pelo movimento que não fosse fracionado também levou à construção de uma boneca de Dwan. A atriz que Kong leva nos planos gerais finais da sequência era uma boneca de trinta e seis centímetros capaz de fazer movimentos operados por cabos e controlada à distância pela equipe italiana (Morton, 2005, p.211).



Figura 3-55 – plano nº 87 – Kong parte com Dwan em sua mão.

No plano nº87 da sequência (Fig. 3-55) o gorila tem a atriz em sua mão. A diferença de tamanho entre os elementos em cena nos planos anteriores é resolvida transformando-se tudo em maquetes em uma escala compatível com a estatura de Rick Baker. A barreira invisível passa a ser o impedimento de aproximar-se e ver detalhes, uma limitação com que este Kong negociará até o fim.

3.2.3 O primeiro encontro com King Kong (2005)

O primeiro encontro entre Ann e Kong no filme de Peter Jackson segue de maneira fiel as etapas de desenvolvimento da sequência equivalente do filme de 1933. No entanto a releitura acrescenta elementos que evocam o contexto histórico e cultural neozelandês, marcado por um diálogo permanente entre nativos (*Maoris*) e colonizadores (*Pakehas*), além de tornar as demonstrações de ações, perigo e proezas físicas mais intensas. A sequência tem a duração aproximada de dez minutos e quarenta segundos, se estendendo de 01:03:12 a 01:13:50 e contando com 216 planos.

A sequência se passa à noite em meio a uma tempestade. O *Venture* ainda está encalhado. Enquanto a tripulação tenta libertar a embarcação uma equipe de nativos se movimenta para raptar Ann Darrow. Eles são bem sucedidos e ela é levada para a aldeia. O rapto é descoberto quando Driscoll encontra um colar com um crânio no convés. Ele alerta a todos. Membros da tripulação pegam em armas e partem para o resgate. Darrow é trazida à força de volta à aldeia pelos nativos e logo será ofertada a Kong. Ann é pendurada por uma ponte móvel artesanal para o outro lado de um fosso além da muralha. Kong a toma para si com carinho. A equipe de resgate chega em seguida, mas é tarde demais. O gorila já levou Ann, ela apavorada e ele entretido com o novo brinquedo. Denham pensa em como colocar isto em seu filme e a equipe avança para a selva em busca da atriz.

3.2.3.1 Descrição contextualizada da sequência

O *Venture* continua preso a um rochedo vizinho à Ilha da Caveira e o primeiro encontro com a tribo causou um violento conflito que teve baixas em ambos os lados¹⁸⁵ e

185Os conflitos entre nativos e não-nativos não fazem parte de uma maneira exacerbada do primeiro *King Kong* (1933). No primeiro filme surge tensão entre as partes mas não há derramamento de sangue. Aqui a narrativa incorpora elementos históricos da formação da Nova Zelândia, terra natal do realizador e local de produção do filme. O país, parte do Império Britânico a desde 1840, teve diversos confrontos entre os nativos *maori* e os colonizadores europeus ao longo de sua história (Brooking, 2004).

despertou a cobiça dos nativos por Ann¹⁸⁶. O mar revolto castiga a embarcação que corre o risco de naufragar. Englehorn ordena a todos que façam o navio perder peso jogando o que não é essencial ao mar. Carl Denham está bêbado, afirmando que vai doar os lucros do filme concluído para os familiares de Mike, vitimado no conflito.

Ann Darrow está em sua cabine, assustada com o balançar do *Venture*. Ouvimos falas na língua dos nativos ao mesmo tempo que vemos um nativo agilmente saltar de rochedo em rochedo com auxílio de uma comprida vara se aproximando do navio em meio à tormenta. A solução do deslocamento é engenhosa em sua representação porque ao mesmo tempo sugere uma sofisticação da cultura dos nativos e ao mesmo tempo a estabelece em bases diferentes daquela dos tripulantes e passageiros do barco. Além disto, acena à própria colonização da Nova Zelândia, um arquipélago onde um dos principais bens de exportação durante os séculos XVIII e XIX era a madeira com negócios realizados por entrepostos dos colonizadores e também dos *Maori* (Grey, 1994).

O saltador está preso por uma corda e um pequeno grupo lhe dá apoio enquanto se aproxima do *Venture*. Untados com um tipo de argila que cobre a coloração escura de suas peles, os nativos passam despercebidos em meio à tempestade e a maré revolta que castiga o entorno da Ilha da Caveira.

Ann parece estar em alguma espécie de transe hipnótico leve, e as frases ditas na língua nativa sugerem que a causa seja algum encantamento. O saltador chega ao barco e deixa cair sem perceber um colar de conchas com um crânio pequeno no convés. Ele tem em seu rosto marcas semelhantes às das tatuagens *Moko* complementadas por adereços de ossos no nariz e nos lábios que evocam as usadas pelos nativos neozelandeses para identificar quais sua tribo em meio aos diversos clãs *Maori* (Robley, 2003).

A tripulação desesperada trata de jogar objetos navio afora seguindo as ordens de Englehorn, aliviando o peso da embarcação. Isto faz despertar Jack Driscoll, deitado na cozinha sobre duas mesas após ter sido ferido na cabeça durante a incursão à aldeia. As mesas serão abandonadas e ele precisa se levantar.

186Esta cena não faz parte do corpus de nossa pesquisa.

Driscoll cambaleia para fora da cozinha e encontra o colar que o nativo deixou cair (fig. 3-56). O caráter fantástico do colar, feito com ossos de animais desconhecidos, é uma prova certa da presença de um habitante da aldeia no *Venture*. Embora a ideia do colar como o símbolo da invasão e rapto de Ann esteja presente nos três *King Kongs*, aqui ele ganha um substrato de realidade.

A Nova Zelândia, situada 2000km ao sudoeste da Austrália desenvolveu um ecossistema semi-independente, contando com espécies de plantas e animais que não têm correspondência com os presentes em outros países (Grey, 1994, p.60). O olhar sobre o colar aqui é ao mesmo tempo o de uma releitura de um ponto-chave da narrativa do filme mas também uma observação do que é identificado como estranho a partir de uma equipe de realização que vem de um ambiente onde o espaço e as espécies maravilharam e assustaram colonizadores. A exuberância do ritual na Ilha da Caveira é, portanto, também uma referência cifrada à cultura nativa da Nova Zelândia.



Figura 3-56 – Plano nº 22 – O colar que Driscoll encontra.

Driscoll tenta avisar Jimmy, mas são subjugados por uma onda que invade o navio. Ainda sob efeito dos encantamentos dos nativos, Ann observa fixamente uma porta de sua cabine. Driscoll tenta, mais uma vez, chegar até ela através do corredor congestionado. O agressivo movimento do mar o joga de um lado para o outro e balança a todos no *Venture* ao mesmo tempo que liberta a embarcação do rochedo. Apavorado, Driscoll percebe que a cabine de Ann está vazia e há sinais de conflito físico.

A tripulação comemora em peso – todos, menos Lumpy, o cozinheiro, que mantém a expressão cerrada – e o *Venture* segue em frente em meio ao mar revolto. Driscoll encontra um tripulante morto no corredor e isto o assusta. Nos rochedos da costa, os nativos agora puxam o saltador e Ann pela corda que o segurava pela cintura e os conduzem para a aldeia. Mais uma vez, reproduz-se nesta cena o diálogo entre colonizador e nativo onde o primeiro traz máquinas mais sofisticadas mas o segundo domina a natureza e os recursos do ambiente. Em um filme que flerta com o gênero fantástico, como neste momento de *King Kong*, a sintonia entre oração, tempestade e agilidade dos nativos os investe de ferramentas mais adequadas e lhes garante a vantagem por ora.

A embarcação se afasta dos rochedos em torno da ilha, navegando em águas mais tranquilas. Driscoll corre gritando pelo *Venture* que eles precisam retornar porque Ann foi raptada. Englehorn ouve seu chamado e observa a ilha. A aldeia brilha com as fogueiras acesas e a iluminação desenha a grande muralha e ouvem-se tambores e cânticos.



Figura 3-57 – Plano nº 78 – Ann perante a sacerdotisa com nativos em transe.

Na ilha, Ann está sendo levada à força pelos nativos para participar de seu ritual. Os nativos cantam “Kong...Kong...Kong...” em meio aos tambores. A atriz é levada a uma sacerdotisa idosa da aldeia (fig.3-57). Ela está rodeada de nativos demonstrando uma espécie de transe hipnótico que os faz revirar os olhos e vibrar o corpo semelhante a uma cerimônia vodu do Caribe. A sacerdotisa tem o rosto coberto de algas, dentes tortos e aparência assustadora sendo a forma humana da hostil natureza da ilha. Ela dirige

palavras a Ann que parecem algum tipo de feitiço ou encomendação antes de ser ofertada a Kong.

Ao contrário das outras versões de *King Kong* este apresenta diversas etnias entre os nativos, saindo do estereótipo de colocar exclusivamente figurantes negros como representação dos habitantes do lugar exótico. As etnias mescladas culminam na sacerdotisa que tem a pele coberta com uma argila ocre-esverdeada e olhos azuis como os de Ann. As implicações disto não são desenvolvidas pelo roteiro, mesmo não havendo outros caucasianos na ilha naquele momento. Teria sido a sacerdotisa um dia ofertada a Kong e sobrevivido, tornando-se uma líder espiritual? Seria descendente de outros colonizadores ou da *civilização perdida que construiu a barreira da ilha* (Erb, 2006, p.228) que os nativos apenas conservam? A busca por coerência e consequência totais da narrativa é, enfim, um caminho que leva a perguntas sem resposta neste caso. O estranhamento se constrói aqui percepção do irrespondível.

No *Venture* os preparativos para o resgate de Ann estão em andamento. Agitados, os tripulantes carregam rifles e munição para os esquifes auxiliares. Denham carrega sua câmera, tripé e equipamentos. Englehorn levanta sua cama e sob o estofamento estão metralhadoras, prontamente distribuídas entre os tripulantes. Dois esquifes com cerca de vinte homens partem do *Venture*, enfrentando o mar revolto a caminho da ilha. Driscoll está à frente do primeiro barco tomando o primeiro passo para deixar de ser um herói relutante.

Uma distância considerável os separa da aldeia, através de um percurso acidentado e com várias ruínas no caminho, indicativas mais uma vez do legado da civilização perdida e anterior à atual. Ann está no topo da muralha no ponto mais alto da aldeia, onde é amarrada pelos pulsos em uma armação que a deixa pendurada com os braços abertos em uma posição de “Y”. A tribo vibra com a preparação da oferenda. Ann recebe, apavorada, um colar de palhas, unhas e ossos que lhe é colocado pela sacerdotisa.

A muralha é uma amálgama de referências que evocam uma coluna vertebral, paredes pré-fabricadas e arquitetura oriental feitas em um material que lembra estuco, argila e rochas vulcânicas. Junto à porta, no centro da muralha em frente à aldeia há diversos rostos estilizados de Kong urrando com a boca aberta. A utilidade destes rostos é

essencialmente decorativa, em uma releitura primitivista do *Art Deco* que definirá o ponto final da narrativa, o *Empire State Building* em Nova Iorque.

Rios de lava vulcânica correm muralha abaixo a partir das bocas abertas de carrancas de Kong ladeando a ponte móvel artesanal onde Ann está amarrada. Ela está apavorada e tenta resistir ao movimento com os pés nus sobre uma plataforma de bambus. Abaixo dela a luz alaranjada da lava filtra por entre as hastes do suporte e ilumina o rosto da atriz.

Os nativos sorriem e comemoram o funcionamento da ponte móvel que leva Ann suspensa por sobre o fosso de lava, aproximando-a da floresta. A ponte deposita Ann em um platô do outro lado do fosso em segurança. Ela tenta se libertar das amarras e não obtém sucesso, parando congelada de medo quando ouve um urro vindo da selva.

A expressão de Ann se torna um misto de surpresa, medo e antecipação enquanto observa a floresta à sua frente. O brilho da lua marca o movimento em meio às árvores, que parece estar sendo provocado por um ser muito grande. Ansiedade toma conta da expressão de Ann e de uma criança nativa. A presença infantil indica uma *suavização* do conflito de vida e morte de Ann. Ainda que a menina nativa seja parte de uma cultura que gira em torno de sacrifícios e morte, ela busca uma empatia com o espectador que pode o reconfortar.

Os esquifes do *Venture* atracam na ilha. Driscoll dispara escadaria acima em busca de Ann. No platô, em meio a uma nuvem de poeira levantada pelo seu deslocamento, Ann divisa Kong e solta um grito de medo intenso. O gorila se aproxima e tenta tocá-la, mas Ann evita apavorada o dedo indicador que tem quase o diâmetro de sua cabeça. Os nativos estão em transe com o sucesso da oferenda. O toque do gigante, no entanto, é gentil (fig.3-58), ao contrário do que poderia sugerir seu entorno na ilha.



Figura 3-58 – Plano nº 156 – Kong toca carinhosamente o rosto de Ann.

Englehorn e seus homens chegam aos arredores da muralha com as armas em punho e disparando para o alto. Kong saca Ann do suporte na ponte móvel e a toma para si. Ouvindo os urros em meio às comemorações da tribo, a equipe de resgate fica paralisada de medo por instantes. Kong tem Ann em sua mão direita e a aproxima do rosto. A atriz emite um grito que distorce seu rosto com o medo, fiel à lembrança da primeira Ann Darrow (Fay Wray).

A intensidade do grito de Ann chama a atenção de Driscoll, que conclui que ela está além da muralha. Apenas Denham o segue enquanto os demais guardam suas posições. O diretor é o primeiro a ver por uma fresta na porta da muralha Ann desfalecendo de pavor na mão de Kong. Surpreso, Denham cruza os olhares com o gorila por um instante antes dele voltar correndo para o interior da floresta.

Denham está paralisado com o que acabou de ver. Perdeu seu filme – e sofrerá as consequências do mandato policial que está expedido em seu nome – ou encontrou a melhor coisa a oferecer para as plateias do mundo? Enquanto reflete sobre seus próximos passos, Driscoll chega ao topo da muralha e até a plataforma de bambu por onde Ann foi descida até o outro lado. Os nativos desapareceram, assustados pelos tiros disparados. Driscoll se encontra com Denham e o grupo de resgate na base da muralha. O roteirista não viu qual ser levou Ann.

JACK DRISCOLL

Carl, o que é? Você viu algo.¹⁸⁷

¹⁸⁷No original: Carl, what is it? You saw something.

Denham está sem palavras enquanto o grupo se arma e prepara para entrar floresta adentro em busca de Ann. Quando volta a si, Denham separa seus equipamentos de filmagem com a ajuda de Herb, sem esquecer de levar uma lente grande angular. O grupo cruza a ponte e começa as buscas chamando pelo nome de Ann.

3.2.3.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

A sequência que culmina com o primeiro encontro de Ann com Kong começa com o rapto da atriz pelos nativos. Este primeiro momento traz um dos nativos saltando com o auxílio de uma vara comprida por entre os rochedos (fig.3-59). Ele é seguro por uma corda na cintura, guiada por três outros homens.



Figura 3-59 – Plano nº3 – os nativos a caminho do rapto de Ann.

O trecho do filme traz planos (do nº2 ao nº8, quando o nativo chega ao convés do Venture) visualmente dinâmicos que combinam conceitos de continuidade e montagem com efeitos visuais. O plano nº3 tem seu ponto focal [a] no nativo saltador, o elemento de maior movimento no quadro. Seus movimentos respeitam as convenções de montagem ao se ligarem pela continuidade de ação ao plano nº2 e por um plano médio que detalha as ações do trio de apoio no plano nº4. No interior do plano nº3, no entanto está demonstrado um princípio frequentemente explorado por Jackson em suas composições.

Neste plano temos inserido em sua composição [b] o navio Venture, objetivo do saltador, o rochedo onde [c] o trio de apoio o observa e [d] rochas, mar revolto e clima hostil. O plano nº3 se organiza então como um *tableau* bidimensional onde a ação flui da esquerda para a direita e para a esquerda retornará¹⁸⁸. A colocação de todos os elementos no mesmo quadro sintetiza o espaço que é desdobrado posteriormente através da decupagem e da montagem, que passarão a descrever as ações com enquadramentos mais próximos.

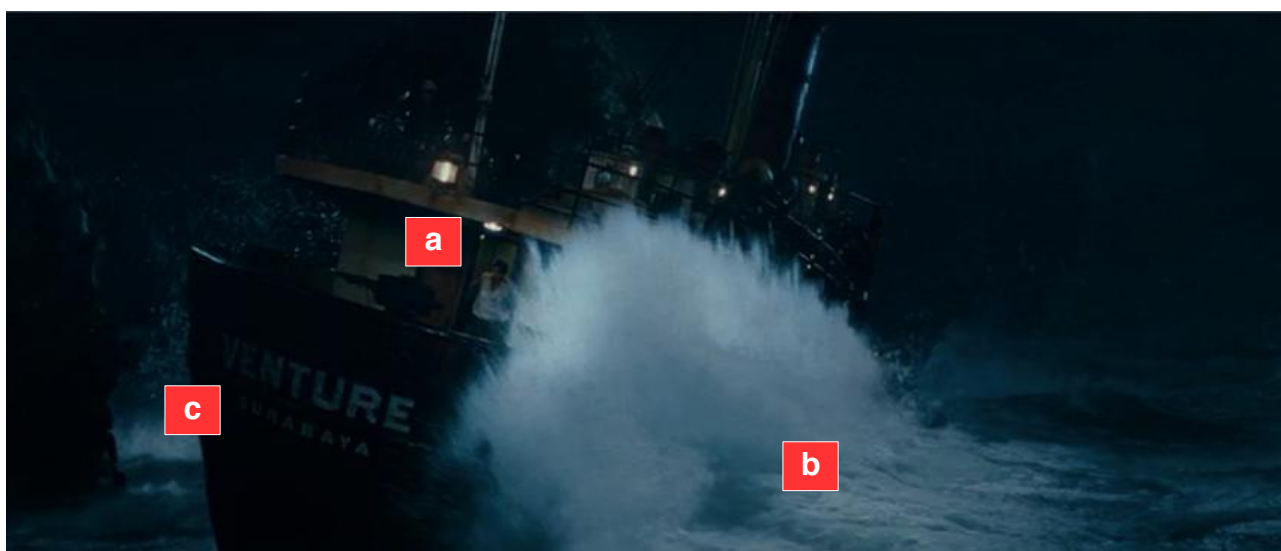


Figura 3-60 – plano nº20 – O Venture ainda está preso no rochedo,

Jack procura Ann correndo pelo navio e não a encontra. No plano nº20 (fig. 3-60) Jack [a] chega ao convés e uma onda [b] bate no Venture [c], tirando o equilíbrio do roteirista. O plano é ao mesmo tempo uma visão geral do navio encalhado e uma descrição da ação do personagem, uma composição que busca oferecer ao espectador o *macro* e o *micro* ao mesmo tempo.

A composição soma tecnicamente a maquete [c] do Venture com um dublê digital do ator Adrien Brody [a] somados com um mar animado [b] e o impacto da onda captado com câmera. Para além das proezas da técnica, pequenos detalhes sublinham a continuidade com as tradições de cinema e efeitos visuais.

¹⁸⁸ Como o espectador ter certeza de que retornará? Aqueles conscientes da refilmagem já o saberão. Os demais têm a corda para os auxiliar na leitura, destacada nos planos nº4 e nº5.

Em primeiro lugar, o plano nº20 não existe *sozinho* uma vez que o nº19 mostra Jack esforçando-se para sair da porta do Venture para o convés e o nº21 destaca sua reação ao aguaceiro que o derruba. Os dois planos ímpares foram realizados em um *set* do navio com o ator sendo *realmente molhado*, servindo como ligação que ampara a leitura do plano nº20 e convida o espectador a aderir às dificuldades enfrentadas por Jack em realizar sua ação.

O plano nº20 serve a um propósito bastante específico: o de sugerir a intensidade do mar revolto ao restabelecer a escala entre Jack, a onda e o Venture. A composição de um pequeno Jack interior ao quadro reagindo ao primeiro impacto da onda é um complemento que busca construir ações e reações internas ao plano também e não apenas ligadas através da montagem.

O sucesso do rapto de Ann é confirmado no plano nº52 da sequência, onde a composição como *tableau* é retomada em uma releitura do plano nº3. Neste plano os nativos à esquerda têm Ann imobilizada ao retirá-la da água enquanto à direita, à distância, o Venture se afasta. A relação do movimento bidimensional da esquerda à direita é mantida, embora o que determine a duração do plano e ganhe a atenção do espectador seja a ação de retirar a atriz do mar. O detalhe do navio é secundário, mas sublinha a atenção à construção de uma narrativa visual pautada não apenas pela ação mas também pela busca da representação que evoca a concretude perdida ao dotar os elementos que compõem a imagem de uma permanência onde não são invocados apenas pontualmente.

Na aldeia a atriz é levada até uma sacerdotisa coberta em algas, dentes e ossos nos planos nº64 a 85. A cena é claustrofóbica e agressiva em sua decupagem, alternando tomadas de Ann sendo conduzida à força com os nativos em transe e a sacerdotisa, nunca revelando amplamente o espaço onde acontece o início do ritual. Os principais efeitos visuais neste trecho são a chuva torrencial (cuja percepção é dada pelo elenco estar realmente *molhado*, mas pouca água respingar neles apesar do volume de precipitação) e a muralha da ilha que é vista de relance no fundo de alguns planos. Este espaço já havia sido apresentado ao espectador previamente¹⁸⁹ então o filme se dedica a sugerir medo e perigo neste trecho.

189 Em uma cena que não faz parte do *corpus* da tese, mas está descrita na sinopse do filme anteriormente.



Figura 3-61 – plano nº105 – uma visão aérea da ilha que parte dos esquifes do Venture.

O conceito de continuidade e ruptura presente no *Kong* de Peter Jackson ganha em alguns momentos o aspecto de uma *tour de force* técnica, como o movimento mostrado no plano nº105 (fig. 3-61). O plano não tem cortes aparentes e inicia acompanhando os esquifes do Venture que se aproximam da ilha em meio ao mar revolto; prossegue voando por sobre a selva até se aproximar da muralha que reluz com tochas e a ultrapassa, revelando o altar onde Ann está prestes a ser ofertada. O plano reúne boa parte das técnicas de efeitos visuais usadas até agora (composição, maquetes, animação de personagens digitais, câmeras com movimento controlado), mas sua proeza reside no diálogo que estabelece com as convenções do cinema.

Em primeiro lugar, o diretor aprecia planos que incorporam elementos de vôo panorâmico nos movimentos de câmera. Em sua obra anterior, a trilogia de *O Senhor dos Anéis*, Jackson os utiliza para mostrar batalhas envolvendo milhares de personagens e paisagens de relevo ameaçador. Em *King Kong* não é diferente, logo podemos inscrever sua utilização em parte a um *estilo* do diretor que também é sócio-fundador da empresa de efeitos visuais que os viabiliza.

O plano nº105 informa ao espectador a distância que separa os homens do Venture do altar onde está Ann. Eles estão em evidente desvantagem porque o ritual já está adiantado. O estranhamento provocado pelo plano advém da maneira como ele mostra isto. Tradicionalmente uma cena de resgate envolveria planos que privilegiam quem busca montados de forma alternada com planos de quem precisa ser salvo em situações de período crescente, intercalando-os com pontuações visando a descrição do espaço.

A fórmula do *salvamento da ingênua amarrada nos trilhos do trem* consolidada por Griffith é complementada por Jackson com o plano nº105. Ali a câmera se desloca sem cortes entre todos os elementos constitutivos do conflito em desenvolvimento (Ann, nativos, muralha, praia, marinheiros, mata) o que tem traz pontos positivos e questionáveis.

Talvez o principal ponto questionável resida justamente na demonstração do espaço que separa os dois pontos sem abreviá-lo ou pontuá-lo com elipses proporcionadas pelo corte entre planos. Ao fazer do espaço algo contínuo, como saltar sobre ele depois? Nos planos seguintes Jackson retoma a decupagem convencional, o que faz do nº105 um segmento funcional mas isolado em meio ao filme.

Neste plano, no entanto, explicita-se uma relação nova entre efeitos visuais e montagem. Aqui os efeitos visuais são usados para suprimir a elaboração do espaço entre o esquite e o altar através de elipses na montagem. Representa também um complexo uso de composição de imagens que supera o momento do rapto de Ann (resolvido em um eixo bidimensional entre o rochedo e o Venture nos planos nº3 e 52) e ganha uma interpretação em profundidade apresentada através do movimento de uma câmera imaterial.

Os planos onde Ann é descida com auxílio da ponte móvel até o platô onde Kong a coletará (nº106 a 138) alternam *close-ups* da vibração dos nativos com o andamento do ritual com grandes planos gerais da parte posterior da muralha com o anteparo descendo e planos que destacam a impotência de Ann, como o plano nº128 (fig. 3-62).



Figura 3-62 – plano nº128 . Ann tenta se segurar com os pés antes de ser levada além do fosso.

A agonia de Ann em tentar segurar-se até a última possibilidade para não ser movida através do fosso incandescente na parte posterior da muralha confere credibilidade às composições de imagem que criam os demais planos deste trecho do filme. Os grandes planos gerais da atriz dependurada na ponte móvel são impressionantes tecnicamente, mas o que os investe de força dramática é a montagem que intercala com as reações eufóricas dos nativos e os detalhes do medo de Ann. Estes planos também contam com efeitos visuais estendendo partes do cenário, mas sua ênfase é a emoção.

A apresentação de Kong utiliza uma estratégia de decupagem e montagem, valorizando planos onde a manifestação da atenção por personagens motiva uma visão parcial do gorila. O personagem-título nunca é visto claramente de corpo inteiro nesta sequência. Sua visão é obstruída por fumaça e poeira e guiada pela atenção de Ann.

Jackson antecipa a chegada de Kong no plano nº137 que mostra um grande espaço vazio à direita do enquadramento, espaço que será ocupado pelo gorila após alguns segundos de suspense quando Driscoll desembarca na ilha e uma criança nativa olha com curiosidade o que se sucede. Finalmente no plano nº147 (fig. 3-63) o espaço é preenchido pela silhueta do gigante. A composição de imagens reúne Ann e Kong no mesmo plano e deixa claro as diferenças de tamanho entre eles.

A necessidade de *abrir um espaço na imagem* para só depois preenchê-lo com o gorila gigante faz parte da construção da credibilidade do personagem e transcende as

soluções técnicas e tecnológicas para tornar Kong o mais expressivo possível. Isto acontece porque o espectador interpreta as informações de tamanho e orientação mostradas nas imagens de maneira relacional e não absoluta. Fora da tela existe a consciência do tamanho de si e do próximo como medida para as comparações de escala e distância. Dentro da tela o rosto de uma formiga em *close-up* pode ser tão grande quanto o de Kong em um enquadramento semelhante. Sua escala interior à narrativa depende da comparação com outros elementos. Logo, demonstrar o tamanho com clareza passa por demonstrar a pequenez de Ann antes de apresentar o gorila.



Figura 3-63 – planos nº137 e nº147 – Ann é depositada no platô à espera de Kong. um espaço vazio à direita do plano nº137 dá a medida do protagonista revelado dez planos mais adiante.

Os filmes de Kong sempre utilizaram efeitos visuais de composição de imagens reunindo diversos subsídios para negociar a diferença de tamanho entre a atriz e o gorila. O filme de Peter Jackson também faz isto, trazendo como principal inovação perante o espectador a fluidez de movimento do gorila em qualquer escala. Isto é demonstrado com clareza no plano nº156 da sequência onde Kong toca o rosto de Ann que se esquia até o gorila tomar em meio a seus dedos delicadamente uma mecha de cabelos (fig. 3-64).

O trecho que envolve o plano nº156 é construído para questionar diretamente a ideia da *barreira invisível* mencionada anteriormente. O movimento do gorila começa no plano nº154 onde é retomada a dimensão do espaço do platô e a escala entre Kong e Ann. Ali o gorila estende a mão direita, movimento que continua no plano nº155 onde ela avança diretamente em direção à câmera, cobrindo todo o enquadramento. O plano nº155 tem a função exclusiva de demonstrar para as platéias que – assim como no plano nº103 discutido anteriormente – a composição não está operando com camadas estanques entre si. O indicador rústico e carcomido de Kong ultrapassa a câmera e se estende ao plano nº156.



Figura 3-64 – Plano N°156 – Kong estende a mão e pega uma mecha do cabelo de Ann.

Este plano dá ao gorila algo que ele pouco demonstrou até então¹⁹⁰: motricidade fina, capaz de tomar uma mecha de cabelo que para ele não tem tamanho maior do que a peruca de uma boneca. O estranhamento provocado pelo contraste entre a rusticidade dos dedos de Kong e seu gesto comunica algo a respeito de seu personagem: mesmo o primitivo é capaz de delicadeza, algo que será desenvolvido no relacionamento entre a atriz e o gorila e que tem sua primeira grande evidência neste trecho da sequência.

3.2.4 Análise comparativa dos efeitos visuais nas três sequências do primeiro encontro com King Kong

A sequência do primeiro encontro com Kong reúne quatro momentos em sua estrutura: o rapto de Ann, a preparação da cerimônia, a mobilização para o resgate e a coleta de Ann pelo gorila. Cada um destes momentos é tratado de maneira distinta com o uso de efeitos visuais.

Nos filmes de 1933 e 1976 o rapto de Ann é realizado sem o apoio de nenhum efeito visual. O filme original constrói suspense ao mostrar (plano n°4) Ann alheia a tudo, inebriada de amor no convés, ser espreitada por um momento pelo nativo antes do bote, tempo suficiente para o espectador torcer pela sua fuga (que seria mais aceitável moralmente) e por sua captura (que representa o prazer voyeurista do cinema). A

¹⁹⁰ A principal cena de motricidade fina de Kong aparece quando ele despe algumas roupas de Ann Darrow na versão de 1933, uma cena que não faz parte do *corpus* de análise.

presença de um marujo que dorme apoiado na amurada próximo dali sinaliza a destreza dos nativos e o silêncio em que conseguem operar.

O segundo filme expõe o rapto de uma maneira anticlimática. Do mesmo modo que no primeiro filme, Dwan é deixada sozinha por Jack por um instante junto ao mar. O plano do rapto (nº2 da sequência) mostra a canoa dos nativos entrando no quadro a remo, capturando Dwan desprevenida e agachada na borda da plataforma. A mera demonstração da ação dos nativos sem a antecipação enfraquece este momento-chave do filme, reduzindo-o a um ponto esquemático do roteiro que precisa ser cumprido para que a trama possa avançar sem que isto gratifique o espectador.

O King Kong de 2005 toma o elemento chave do rapto de 1933, o fragmento de tempo entre a aproximação dos nativos e o bote em Ann e o expande através de imagens espetaculares. O nativo não se aproxima do Venture a canoa, mas salta com uma vara e é puxado por colegas com cipós. O marinheiro que dorme e nada vê em 1933 se torna uma severa tempestade que por pouco não afunda o navio, galvanizando a atenção de todos. O rapto puxando a mulher por sobre a amurada se transforma em uma invasão por dentro do labirinto interno do vapor fazendo uma vítima. E, mesmo mostrando tantas ampliações de todos os elementos posicionados na primeira versão, Jackson não mostra ao espectador o momento em que o nativo toma Ann. Esta imagem permanece *in absentia* na montagem, sendo completada apenas na imaginação do espectador que acompanhou a construção até ali e terá as pistas confirmadas pelas reações de Driscoll e dos demais.

A necessidade em expandir visualmente os pontos centrais da trama inicial responde a dois fatores. Primeiro, a mera ideia do rapto ser assustador por envolver uma delicada garota loura e um homem incivilizado representado por um ator afro-americano esvaziou-se do medo investido nesta imagem pelo racismo. O efeito especial ali não estava na imagem, mas nos medos e preconceitos do espectador norte-americano que continuava a viver em um país segregado. A ampla discussão do tema e a valorização do multiculturalismo nas décadas seguintes reduziram aquele plano às ações que apresenta na narrativa.

Para tornar o rapto novamente assustador são convocados proezas físicas realizadas com o apoio de efeitos visuais. É a demonstração de destreza do nativo nos

planos em que salta (como no plano nº3 da sequência) que sugere ao espectador sua capacidade de estar um passo além da tripulação e de Driscoll. A expressão do nativo ao pousar no convés é de alerta, quase de medo. Ele também está ciente do risco que corre e não é apenas a face pintada da agressão (1933) ou o nativo sem face (1976). Esta humanização desloca os fatores que provocam medo do personagem para o ambiente neste momento. A reconstrução total do ambiente em torno do Venture (e do próprio navio) em efeitos busca fornecer ao espectador a imagem do risco intenso que precisa ser visível na tela.

Segundo, a demonstração de riscos físicos exacerbados para os personagens (vagalhões, rochedos, solavancos, colisões) somente visíveis através dos efeitos visuais busca apagar da lembrança do espectador que esta é uma refilmagem. Uma história conhecida com personagens que provavelmente permanecerão em sua maioria até o final do filme. Portanto não correm risco algum ali. A evocação dos King Kong passados lhes garante uma imunidade aos riscos, algo que Jackson escolhe ocultar construindo sua dramaturgia através dos excessos visuais neste momento do filme. Todo o perigo que houver na ilha será representado de uma maneira muito maior em sua edição de 2005, em um movimento oposto ao filme de 1976 onde os conflitos eram representados com *menos ação* do que no anterior.

Um ponto de aproximação entre o primeiro filme e o segundo acontece no momento em que a atriz (Ann ou Dwan, respectivamente) é preparada para ser ofertada a Kong. Ambas construíram uma muralha para usar como locação. A primeira foi montada a partir de diversas sobras de filmes anteriores. A segunda foi criada sob medida. Nos planos em frente à muralha não há efeitos visuais uma vez que a ação se constrói no enquadramento através da coreografia dos nativos.

O momento em que a atriz é colocada no altar para esperar Kong, no entanto, a proximidade entre os dois filmes sublinha a reprodução de uma curiosa limitação. No King Kong de 1933 além do altar rumo à floresta não era possível divisar nada. Um grande vazio ao mesmo tempo enquadrava Ann, dando uma pista do tamanho de Kong em ausência, e escondia as limitações do tamanho do estúdio. Nos planos em que aparece o gorila para buscá-la (a partir do plano nº82) há bastante luz entre as árvores, uma licença de continuidade que gratifica o espectador com a visão de Kong. Na versão de 1976 a escuridão além do altar é fiel ao original e o gorila, quando aparece, é uma sombra na

escuridão que mal pode ser visto. O que é melhor, afinal? Abrir mão da continuidade pelo desfrute do espetáculo ou mostrar um plano que parece realisticamente iluminado pela luz da lua e dificulta sua compreensão?

Os dois extremos apontados a partir destes filmes se tornam presentes na criação dos efeitos visuais do terceiro. A busca por uma maior semelhança entre a aparência de um gorila real e o rosto de Kong é contínua e progride entre os três filmes. Ao mesmo tempo, a flexibilidade infinita da animação encontra severas restrições ao ser interpretada por um ator em um figurino.

O terceiro Kong é o gorila que finalmente pode reunir a aparência realista com a animação elevada a todo o seu potencial. Seu limite não é mais o da aparência (como o primeiro) nem o das restrições físicas (como o segundo), mas o de negociar a coerência entre o fantástico e aquilo que seja plausível para o espectador acreditar. Em imagem o terceiro Kong pode tudo, mas se exercer este poder perderá a credibilidade perante o espectador. A construção do personagem incapaz de falar e dotado de emoções intensas e instintivas depende também da percepção de seus limites.

A visão da parte de trás da muralha é feita com a ajuda de efeitos visuais de composição e miniaturas no primeiro filme e consiste basicamente em um muro alto acompanhado de um pequeno fosso que dificulte a passagem do gorila e dos demais seres selvagens da ilha para ali. A parte posterior da muralha no filme de 76 segue a mesma linha, parecendo mais frágil do que a primeira. No terceiro filme a necessidade de exacerbar a experiência visual do primeiro dobra a altura da muralha e transforma o fosso em um rio incandescente. O limite imposto a Kong na ilha se transforma quanto maior for o potencial do que ele pode demonstrar fisicamente.

Ciente também de que não precisa abrir mão de nenhuma imagem para construir seu filme, Jackson ilumina a parte posterior da muralha sugerindo como fontes a luz das grandes tochas e o refulgir do fosso incandescente. A muralha no filme de 2005 é uma engenhosa composição de maquetes, sets em tamanho real e animação em uma barreira ameaçadora que vive uma noite de festa na oferenda de Ann.

A substituição do platô onde ficava o altar pela ponte móvel ganha então um sentido duplo. Prossegue na linha estabelecida por Jackson de ampliar visualmente o que

havia sido estabelecido em 1933 mas também devolve à muralha uma escala concreta. A ponte móvel onde Ann é pendurada opera como um compasso, dispositivo de geometria, que percorre um segmento de circunferência com a trajetória que ela faz. A comparação entre o ângulo estabelecido entre a partida e a chegada além do fosso e a proporção entre o corpo da atriz e o tamanho das hastes que a sustentam fornecem uma ideia aproximada das dimensões daquele espaço.

A necessidade de demonstrar geometricamente o tamanho aproximado do espaço ao espectador é uma medida que busca superar a perda de qualquer referente material da imagem. Por mais sofisticada tecnicamente que seja a composição da imagem da muralha e de sua parte posterior, sua credibilidade é reforçada pela demonstração geométrica de seu tamanho. A descida de Ann ao platô não é abreviada, sendo descrita em grandes planos gerais que se alternam com tomadas da euforia dos nativos planos médios onde é possível ler a expressão da atriz.

O contato da atriz com Kong, que a coleta além da muralha, sempre é mediado pelos efeitos visuais. Os efeitos aqui recriam a continuidade de espaço e tempo enquanto mantém a diferença de escala entre os personagens. A necessidade de contar com efeitos de composição para construir estes planos está vinculada à capacidade de 'equalizar' as diferenças de tamanhos presentes no cinema. Desta maneira, os três Kongs incluem planos onde é possível fazer uma comparação de tamanho direta entre Ann e o gorila. Em 1933 a animação *stop motion* privilegia os planos médios de Kong, reduzindo Ann ao tamanho de uma boneca e substituindo-a por uma quando necessário. Em 1976 Guillermin escolheu mostrar Kong primeiro com um detalhe de seus olhos, buscando a expressividade antes de mostrar o tamanho do gorila. Mesmo buscando sugerir que Kong seria 'tão grande que nenhum enquadramento o conteria' o realizador mantém os planos com composição de imagens. No terceiro filme Jackson incorpora este conceito de Guillermin mas o acopla com a ideia lançada pelo original. No plano em que Kong se aproxima de Ann pela primeira vez (plano nº15 da sequência) ele vaza pelas bordas do quadro mas permanece em frente a ela que serve como unidade de medida para a avaliação da magnitude do gorila, sendo vista de corpo inteiro.

3.3 Apresentação pública de Kong

King Kong conclui seus dias invariavelmente em Nova Iorque. O primeiro passo para este momento acontece no início do terceiro ato do filme, quando o gorila é apresentado em um espetáculo na grande cidade. Nos filmes de 1933 e 2005 este é um *show* na Broadway e em 1976 é uma ação publicitária feita sob medida para a companhia petrolífera Petrox.

Deste momento em diante os filmes utilizam progressivamente mais efeitos visuais para a construção da cidade, uma necessidade motivada pela Nova Iorque do primeiro e do segundo terem sido criadas em Los Angeles (no extremo oposto dos EUA) e a do terceiro ser criada na Nova Zelândia (no outro extremo do globo). Desta maneira não apenas efeitos são usados para mostrar Kong mas também para desenhar e complementar a cidade.

As refilmagens e releituras acrescentam complexidade à maneira como a história é contada. No filme de 1933 o relato é direto e centrado na condução do espetáculo por Denham. O diretor apresenta o show e provoca o descontrole do gorila. Em 1976 o espaço da arena publicitária relê a Ilha da Caveira e há um segundo ponto de vista sobre a cena, representado pelo relutante herói Jack Prescott (Jeff Bridges). Em 2005 há três histórias em paralelo: Denham apresenta uma farsa estilizada de 1933 na Broadway, Ann se tornou dançarina coadjuvante em um espetáculo de segunda linha e Driscoll sofre ao ver a comédia que escreveu para Ann ser encenada sem ela. Em comum aos três caminhos da narrativa do último filme estão as versões de Ann Darrow: a que sofre com a culpa (Naomi Watts, a original) pela captura do gorila, a sócia que demonstra medo perante Kong na Broadway e a atriz cômica (Luanne Platter) da peça de Driscoll. A fuga do gorila no final da sequência faz as três convergirem ao eixo central da trama.

3.3.1 Apresentação pública de King Kong (1933)

A sequência de King Kong que determina a inversão dos destinos de todos os personagens da trama acontece na primeira apresentação pública do gorila em Nova Iorque. Kong é levado à cidade após ser capturado na Ilha da Caveira e ter seu destino selado em uma declaração triunfante de Carl Denham à frente do corpo sedado do gorila

(fig. 3-65 e do olhar da tripulação mesclando surpresa e curiosidade (fig. 3-66). Denham afirma:

CARL DENHAM

O mundo inteiro vai pagar para ver isto [...] Ele sempre foi rei de seu mundo, mas nós vamos ensinar a ele o medo. Nós somos milionários, rapazes! Eu vou dividir com todos vocês. Em poucos meses estará nos luminosos da Broadway: “Kong, a oitava maravilha do mundo.”



Figura 3-65¹⁹¹ – Denham e a tripulação derrotam Kong sedando-o.



Figura 3-66 – Denham afirma sua vitória e promete riqueza a todos.

O filme se abstém em explicar como um grupo de cerca de quinze homens (segundo o que é visto na fig.3-65), os poucos sobreviventes da expedição à Ilha da Caveira, seriam capazes de erguer Kong e colocá-lo no navio, mantendo-o confinado por semanas¹⁹². Ele permaneceu sedado o tempo inteiro? Como foi alimentado? O que foi

¹⁹¹As figuras não fazem parte da sequência analisada, sendo mostrada aqui como um prólogo.

¹⁹²Isto não é explicado detalhadamente em nenhum dos *Kongs*, embora a versão de 1976 traga cenas com o gorila dentro do tanque do petroleiro *Petrox Explorer* no trajeto de retorno a Nova Iorque.

feito de seus excrementos? Quanto tempo demorou a viagem de retorno? A estas perguntas o filme responde com o silêncio, prerrogativa reservada às histórias de ficção quando se defrontam com detalhes de explicação complicada ou irrelevante para o desenrolar da trama¹⁹³.

Em resumo, a cena que analisaremos abre com o luminoso da fachada da noite de estreia na frente de um teatro em Nova Iorque. Junto com centenas de curiosos nova-iorquinos, Carl Denham (Robert Armstrong), Jack Driscoll (Bruce Cabot) e Ann Darrow (Fay Wray) estão elegantemente vestidos para o evento. Atendem a imprensa e a promessa é de um sucesso absoluto. A cortina se eleva e Denham apresenta um desperto e algemado Kong para um público atônito. Tudo vai bem até que fotógrafos começam a tirar fotos de Ann e Jack (agora noivos) espoucando flashes. Isto perturba Kong, que se liberta de suas algemas e escapa do teatro, espalhando medo na platéia. Ela se estende de 01:24:34 até 01:31:00 no filme.

3.3.1.1 Descrição contextualizada da sequência

A cena abre mostrando o luminoso em frente ao teatro onde Kong será apresentado às platéias pela primeira vez. O luminoso diz “King Kong - A Oitava Maravilha do Mundo - O Monstro Gigante de Carl Denham”. Há muito movimento em frente ao teatro, e a estreia parece ser um sucesso (fig. 3-67).



Figura 3-67 – Plano nº 1 – O movimento em frente ao teatro.

¹⁹³Estes detalhes podem ser considerados como *motivos livres* da narrativa, conforme definidos por Tomachewski (1976). Os motivos são pequenas partículas da obra, um resumo absoluto de alguma característica ou trecho da história. Ele cita exemplos de motivos como sendo “A noite caiu”, “o herói morreu” e “uma carta chegou”. Aos motivos que não podem ser retirados da narrativa sem prejuízo da compreensão, e causalidade, o formalista russo chama de motivos associados e aos demais, de motivos livres. Saber quantas vezes Kong foi ao *toilette* na viagem de retorno é irrelevante porque a inversão do arco de seu conflito não se dá durante esta jornada, mas sim perante uma platéia cheia em Nova Iorque, como veremos adiante.

As filas em meio à multidão se movem com agilidade enquanto a futura platéia faz comentários irônicos a respeito do que virá. A sugestão ao espectador é que a natureza do espetáculo não foi previamente anunciada, sendo apenas divulgado que havia uma “grande atração” a caminho de Nova Iorque.

HOMEM NA FILA 1

E aí, o que é que o Denham tem, hem¹⁹⁴?

HOMEM NA FILA 2

É melhor que seja bom depois de todo este burburinho¹⁹⁵.

Anunciar um produto sem detalhar seu conteúdo era algo familiar aos nova-iorquinos fora do universo ficcional de *King Kong*, o que confere às ações de Denham um respaldo realista à sua iniciativa. O exemplo mais conhecido na história da publicidade envolve o lançamento dos cigarros Camel nos Estados Unidos. Em 1914 a R.J.Reynolds publicou um anúncio de duas páginas na revista *Saturday Evening Post* afirmando que “Os Camelos estão chegando!”¹⁹⁶ onde o destaque era a embalagem do cigarro e o slogan, acompanhados de uma descrição mínima das características do produto (Burns, 2007, p.171). Com uma promessa focada em um *slogan* sintético, com impacto e de fácil lembrança, pouca argumentação racional e efetivamente informativa precisava ser usada para chamar a atenção.

Esta maneira de anunciar é o embrião do que seria conhecida como a *Unique Selling Proposition*, um conceito definido como a mais importante característica ou argumento de uma mensagem publicitária (Jones, 1999, p.248). A idéia que a divulgação de um produto, serviço, idéia ou evento deve ser centrada em uma ou um pequeno conjunto de vantagens exclusivas ao que é anunciado foi consolidada durante a década de 1950, embora sua utilização já ocorresse durante o século XX¹⁹⁷. A personagem de Denham utiliza, portanto, uma forma atualíssima para seu período histórico na divulgação da estreia de Kong na Broadway, o que sublinha o poder de atração do espetáculo.

¹⁹⁴No original “Say, what’s Denham got anyway?”

¹⁹⁵No original “It better be good after all this ballyhoo.”

¹⁹⁶No original “The Camels are Coming!”.

¹⁹⁷A influência do *Unique Selling Proposition* continua vigente na publicidade no século XXI, embora cada vez mais seja desafiada em sua primazia por estratégias de transparência e relacionamento entre consumidores e empresas. Uma discussão destas tendências de negócios é realizada na edição de março de 2007 da revista *Wired*; Thompson (2007).

No interior do teatro, uma senhora bem-vestida reclama com o lanterninha que não pode sentar tão longe do palco, porque isto “machuca seus olhos”. O rapaz, paradoxalmente, afirma que:

LANTERNINHA

Isto não é um filme, madame¹⁹⁸.

MADAME (Contrariada)

O quê? O Sr. Denham faz aqueles filmes daqueles adoráveis macacos, tigres e coisas¹⁹⁹...

As referências aqui apontam tanto em direção ao desenvolvimento narrativo do filme, onde a fala do lanterninha alude ao inesperado que virá adiante quanto à biografia dos realizadores Cooper e Schoedsack, descrita anteriormente. Em suas incursões cinematográficas anteriores – assim como Denham, seu *alter ego* – captaram imagens de áreas selvagens do mundo²⁰⁰.

A afirmação do lanterninha ainda ganha um viés de ironia ao afirmar que “aquilo não é um filme”. Nesta frase está sintetizada a essência do contrato firmado entre espectador e obra. Se “não é um filme”, então o que é? Para os espectadores no teatro, King Kong é um espetáculo misto de palestra, musical e aventura, mas o que é para o espectador do outro lado da tela? É um mistério proporcionado pelo contrato invisível que naturaliza decupagem, montagem, efeitos e narrativa na experiência do cinema que é estendida para além da tela pela repercussão de Kong e os diversos produtos a ele relacionados.

Em outra fileira, um casal é importunado por homens que tentam passar de maneira desajeitada na frente deles. A garota pergunta a seu acompanhante sobre a natureza do espetáculo. Ele responde que “Ouvi falar que é um tipo de gorila”. Ela responde, incomodada com os empurrões, “Puxa, temos muitos destes em Nova Iorque!”, aludindo à fama de grosseiros dos habitantes da cidade.

198No original “*This is not a moving picture, madam.*”

199No original “*What? Mr. Denham makes those pictures of those darling monkeys and tigers and things...*”

200Discutido anteriormente nesta tese.

A platéia continua a se acomodar. Nos bastidores do palco, Ann Darrow e Jack Driscoll aguardam o início do espetáculo. Kong está fora de quadro e nada dele ainda é visto. A maneira como será apresentado continua uma incógnita para o espectador do filme e para a platéia no teatro. Ann comenta:

ANN DARROW

Eu não gosto de olhar para ele. Me faz pensar daquele terrível dia na ilha²⁰¹.

JACK DRISCOLL

Eu não teria trazido você, mas você sabe como Denham insistiu²⁰².

ANN DARROW

Nós tínhamos de vir quando ele disse que isto iria ajudar o show²⁰³.

A preocupação financeira com o sucesso do show relembra os espectadores das motivações dos personagens. A ética demonstrada por eles não está alinhada com preocupações ecológicas correntes no terceiro milênio. Nesta primeira versão as motivações estão firmemente situadas em ganhar a vida de maneira imediata, estando os personagens investidas de toda a sorte de juízos de valor e preconceitos que separam a “civilização” das terras “esquecidas pelo tempo” cuja única função é oferecerem tesouros disponíveis aos aventureiros que a visitarem²⁰⁴.

Atrás das cortinas fechadas, Denham se junta a Jack e Ann confiante do sucesso do espetáculo que está prestes a começar.

CARL DENHAM

201No original “I don’t like to look at him. It makes me think of that awful day on the island.”

202No original “I wouldn’t have brought you, but you know how Denham insisted.”

203No original “We had to come when he said it would help the show.”

204A atitude de Denham e seus associados perante Kong é semelhante à de Tio Patinhas perante os tesouros do mundo. Em dezenas de histórias, Patinhas corre o mundo em busca de riquezas cujo principal propósito é o enriquecimento pessoal e a acumulação de capital. A personagem, membro da *família Pato*, foi criada em 1947 por Carl Barks (roteirista e artista gráfico dos estúdios Disney) e teve sua personalidade construída a partir do *Ebenezer Scrooge* do *A Christmas Carol* (Dickens, 1858). A atitude gananciosa de Patinhas foi amplamente criticada por autores da esquerda em *Para Ler o Pato Donald* (Dorfman e Mattelart, 1980) além do próprio criador do personagem. Barks definiu Patinhas como essencialmente um sovina, que destruiria o sistema capitalista ao apenas acumular riquezas e não permitir que nenhum capital voltasse ao fluxo da economia (Barks em Ault, 2003, p. 44).

Bem, Jack, U\$10.000 na bilheteria. Nada mau para uma noite²⁰⁵.

JACK DRISCOLL

Isto é um monte de dinheiro²⁰⁶.

CARL DENHAM

Nós vamos fazer isto [na bilheteria] todas as noites²⁰⁷.

O valor mencionado por Denham para a fêria do dia – dez mil dólares – era uma quantia substancial para o início da década de trinta. Se o valor for ajustado à inflação ocorrida na economia norte-americana entre 1933 e 2008 (o último índice consolidado quando da redação deste trabalho), a renda bruta da bilheteria seria de U\$164.605,69 para a noite de estréia²⁰⁸. Embora em diversos momentos do filme Denham demonstre ter uma ligação tênue entre as promessas feitas e a verdade, recorrendo a hipérboles e exageros como uma forma de persuadir a seus associados (um traço que permanece entre Fred Wilson em 1976 e no Carl Denham de 2005), a grandeza da cifra pode ser entendida como uma medida de sucesso e não como uma contabilidade realista.

A medida atualizada da bilheteria daquela noite – cento e sessenta e quatro mil dólares – é um valor alcançável por um espetáculo de sucesso em um teatro contemporâneo. Em uma especulação, se considerarmos como referência o teatro do SESI em Porto Alegre (inaugurado em 1997), observamos que o espaço conta com lugares para 1.790 pagantes sentados²⁰⁹ entre platéia baixa, alta e mezanino. Se um espetáculo chegar à lotação completa, um ingresso com valor médio de aproximadamente U\$92²¹⁰ atingiria a cifra citada pela personagem de Denham em valores atualizados.

205No original “Well, Jack, U\$10,000 in the box office. Not bad for one night.”

206No original “That’s a lot of money.”

207No original “We’re gonna do that every night.”

208A correção do valor foi calculada com base no *Consumer Price Index* norte-americano, uma medida da variação de preços de uma cesta de produtos que sintetiza os hábitos e práticas de um consumidor médio. O cálculo foi realizado através do site *The Inflation Calculator*, criado por S. Morgan Friedman e disponível em <http://www.westegg.com/inflation/>, acessado dia 19/11/2009.

209Informações de histórico e assentos disponíveis retiradas do site oficial do teatro. Site <http://www.centrodeeventosfiergs.com.br/>, acessado em 19/11/2009.

210O arredondamento de U\$92 foi alcançado através da conta: $164.605,69 \div 1709 = 91,958$. Este valor se aproxima do valor médio de um espetáculo da Broadway em 2009 em cadeiras que não estejam nas primeiras fileiras do palco, conforme uma pesquisa dos preços dos ingressos em diversos espetáculos comentados no *New York Times*, seção de artes e espetáculos.

Teatros com capacidades iguais ou ainda maiores não eram raros na Broadway na década de trinta (Bloom, 2004) , o que lastreia as afirmações de Denham em um subsídio de realidade.

O trio de protagonistas é observado por um conjunto de repórteres. O olhar destes coadjuvantes está direcionado a Kong, mas o espectador não o vê. A expressão dos jornalistas demonstra curiosidade, hesitação e ceticismo em uma caracterização típica da representação do estereótipo da profissão no cinema²¹¹. Os comentários dos jornalistas antevem o que está por acontecer:

JORNALISTA 1

Olha o tamanho daquilo²¹².

JORNALISTA 2

Eu espero que ele esteja amarrado bem apertado²¹³.

JORNALISTA 3

Claro que está. Denham não está se arriscando²¹⁴.

Denham convida os jornalistas a se aproximarem e eles dirigem diversas perguntas a Jack, Ann e Carl. As perguntas giram em torno de “quem foi o herói” da incursão à Ilha da Caveira, sendo conduzidas por Denham rumo à relação libidinosa implícita ente Kong e Ann Darrow.

CARL DENHAM

A senhorita Darrow é a história. Se não fosse por ela nós não conseguiríamos ter chegado perto de Kong. Ele seguiu ela²¹⁵.

JORNALISTA

Então é a bela e a fera, hein²¹⁶?

211Para uma discussão aprofundada dos estereótipos a respeito da representação dos jornalistas no cinema cf. Berger (2002).

212No original “Look at the size of that.”

213No original “I hope he's tied up tight.”

214No original “Sure he is. Denham's taking no chances.”

215No original “Miss Darrow is the story. If it hadn't been for her we couldn't have gotten near Kong. He followed her.”

216No original “Beauty and the beast, huh? ”

CARL DENHAM

É isso aí. Peguem por aí, a bela e a fera. Kong poderia ter ficado seguro, mas ele não podia ficar longe da beleza. Está aí a sua matéria, rapazes²¹⁷.

A história de libido irrealizável proposta por Denham e aceita pelos jornalistas traz em seu bojo diversos elementos de grande apelo. Em primeiro lugar, reforça o preconceito machista amplamente difundido onde a “mulher é a perdição do homem”, uma expressão cujas origens podem ser traçadas até a interpretação popular do livro do gênese bíblico onde Eva é responsabilizada pela perda do acesso ao paraíso por decidir provar da árvore do conhecimento.

Em segundo, situa Ann como alguém apenas digna de receber atenção por sua beleza. A atriz *real* que representava a atriz *ficcional*, Fay Wray, de fato correspondia a um padrão de beleza de seus dias (fig. 3-68). Contando com cabelos suavemente ondulados e imaculadamente loiros, rosto ovalado com maçãs desenhadas e olhos e lábios delicados em um corpo de medidas modestas. Todavia, a redução de Ann Darrow a um objeto capaz de mover Kong exclusivamente por suas pulsões eróticas a reduz a uma situação pouco mais que decorativa, privando a personagem da possibilidade de ter um papel mais ativo na trama.



Figura 3-68 – Ann Darrow (Fay Wray) posa para a câmera de Denham.

Denham então se desvencilha da imprensa prometendo a eles que poderão tirar fotos mais tarde e se dirige ao proscênio. As cortinas permanecem fechadas e Denham

²¹⁷No original “That’s it. Play up that angle, beauty and the beast. Kong could have stayed safe but he couldn’t stay away from beauty. That’s your story, boys.”

entra pela sua esquerda sendo fortemente aplaudido pela platéia até começar sua apresentação com as frases:

CARL DENHAM

Damas e cavalheiros, eu estou aqui esta noite para lhes contar uma história muito estranha. Uma história tão estranha que ninguém vai acreditar nela. Mas, damas e cavalheiros, ver é crer²¹⁸ ...

As frases de Denham (e, por extensão, dos realizadores Cooper e Schoedsack) sintetizam o contrato firmado entre a obra e os espectadores de King Kong mediada através de sua realização com efeitos visuais. Para os espectadores do filme, as diversas cenas anteriores de conflito e contato entre Kong e os humanos já sedimentaram a relação de aceitação necessária para o envolvimento do espectador com a narrativa. Ver os efeitos visuais de modelagem e animação que produzem a forma e o movimento de Kong significa crer na personagem e projetar sobre ela expectativas de consciência e intenção em suas relações, sejam elas belicosas com os parceiros de Denham ou libidinosas com Ann.

O contrato com os novos espectadores – aqueles apresentados na Broadway ficcional – precisa ser construído de uma maneira análoga à que experienciamos enquanto espectadores do filme para buscar nossa adesão a este novo momento da trama. Nos tornamos neste momento espectadores dos espectadores, *voyeurs* dos *voyeurs* e a busca por uma analogia de comportamento entre ambas as instâncias ajuda a naturalizar o seu desenvolvimento.

A idéia sugerida por ele, sintetizada em “ver é crer” não se sustenta sozinha em se tratando de cinema. Ver, portanto, não é necessariamente crer no cinema. Só se torna assim quando os personagens passam a reagir ao que foi visto e o espectador adere a tais ações. Os espectadores do show, eles em si elementos componentes da narrativa também, não teriam motivo para demonstrar estranhamento algum perante o gorila gigante realizado com auxílio do *stop motion* pois são todos fruto do mesmo cadinho da ficção. A imitação da curiosidade e do medo está lá para estimular as emoções do espectador do filme, buscando a empatia com a platéia mostrada nas cenas. Todavia, as palavras de Denham também apontam um limite para seu contrato com o espectador.

²¹⁸No original : “*Ladies and gentlemen, I am here tonight to tell you a very strange story. A story so strange that no one will believe it. But, ladies and gentlemen, seeing is believing...*”

O espetáculo de Denham tem menos parentesco com o teatro do que com os mórbidos espetáculos públicos na Paris do século XIX conforme apresentados por Schwartz (2001, p.411-440). A autora descreve a popularidade das visitas ao necrotério da cidade, que chegava a receber quarenta mil frequentadores em dias de maior movimento (p.413). Cadáveres de criminosos e vítimas, crianças e adultos, tinham sua vida e morte explorada primeiro pela imprensa sensacionalista e depois prosseguiram com uma popularidade sombria através da exibição pública no necrotério.

Kong, na verdade, está morto em vida. Ele não tem uma fêmea com quem acasalar, é incapaz de se comunicar, foi desligado de seu habitat e é tratado sem muitos cuidados por Denham e sua equipe. A tensão erótica presente entre Kong e Ann também permanece irrealizável e o gorila não tem um horizonte possível de libertação, o que desenha o caráter trágico da personagem de Kong.

Embora Denham não tenha a intenção de apresentar o cadáver de Kong às platéias por enquanto (pelo simples motivo de que vivo ele pode render mais dividendos ao longo do tempo), a congregação de multidões para ver um espetáculo sensacionalista que busca aproximar os limites entre a segurança e o perigo, entre a vida e a morte, avizinha a proposta de Kong daquela descrita por Schwartz (2001). Este tema, aludido por Denham em seu discurso, é resumido na promessa da oferta de Kong à platéia:

CARL DENHAM

Ele foi um rei e um deus no mundo que conheceu, mas agora ele chega à civilização meramente como um cativo para gratificar sua curiosidade. Damas e cavalheiros, olhem para Kong. A oitava maravilha do mundo²¹⁹!

Ao designar Kong como um rei e um deus em seu mundo (o que é corroborado pelo que o espectador do filme viu acontecer na Ilha da Caveira) Denham situa seu discurso dentro de uma noção bastante estreita de progresso e civilização, aparentada com um discurso corrente no ocidente desde o Gênesis bíblico:

E disse Deus: Façamos o homem à nossa imagem, conforme a nossa semelhança; e domine sobre os peixes do mar, e sobre as aves dos céus, e sobre o gado, e sobre toda a terra, e sobre todo o réptil que se move

²¹⁹No original "He was a king and a god in the world he knew but now he comes to civilization merely a captive a show to gratify your curiosity. Ladies and gentlemen, look at Kong. The Eighth Wonder of the World."

sobre a terra. E criou Deus o homem à sua imagem: à imagem de Deus o criou; homem e mulher os criou. E Deus os abençoou, e Deus lhes disse: Frutificai e multiplicai-vos, e enchei a terra, e sujeitai-a; e dominai sobre os peixes do mar e sobre as aves dos céus, e sobre todo o animal que se move sobre a terra. (Gênesis, 1:26 a 1:28)

A cortina sobe, revelando Kong algemado e acorrentado pelos pés, punhos e cintura em uma plataforma sobre o palco. A platéia demonstra grande curiosidade enquanto Denham convida ao palco Ann Darrow. Sob os olhares de Kong e o aplauso efusivo da platéia, Ann entra no palco. Denham então a apresenta como:

CARL DENHAM

Ela passou por uma experiência que nenhuma outra mulher jamais sonhou. E ela foi salva das garras de Kong por seu futuro marido²²⁰.

A menção da promessa de casamento colocada aqui em oposição ao seu encontro com o gorila explicita a natureza erótica da relação entre Ann e Kong que deve ser interdita a qualquer custo, seja “ensinando o medo a Kong” como alude Denham quando o captura ou casando Ann e Jack. O risco da proximidade entre a mulher e o gorila era, portanto, menos um risco de vida para ela do que o risco do afloramento da representação de uma sexualidade selvagem e não contida nas convenções civilizadas. Uma vez que as convenções narrativas do filme *King Kong* se pautam pela naturalização das ações e imagens, consentir com a aproximação entre Ann e o gorila se tornaria escandaloso porque não estaria – a *priori* – contido pelas bordas da tela, mas sim se espraia como um modelo de comportamento, uma perversão sancionada pela grande indústria. Ainda que *King Kong* tenha sido realizado pouco antes do código de censura Hayes ter se consolidado como uma força de sanitização na dramaturgia cinematográfica norte-americana, tamanha subversão estava além de sua imaginação se feita celulóide.

Em si a óbvia impossibilidade biológica, inclusive dada pela diferença de tamanho entre o gorila gigante e a mulher, não seria problema para sua existência no território do cinema pois nas telas as representações de relações afetivas não precisam estar vinculadas à sua representação realista. Mas no espaço onde tais representações estão firmemente vinculadas a um conceito de que são a *inclusive* a representação dos valores de uma sociedade em seu período histórico, a interdição de sua representação se torna a

²²⁰No original: “She has lived through an experience no other woman ever dreamed of. And she was saved from the very grasp of Kong by her future husband.”

reafirmação assertiva do *status quo* e de que, enfim, tudo termina bem e os pilares da família e da moralidade não serão abalados pelo gorila.

Significativamente, um retorno mais irônico à temática do relacionamento íntimo entre mulheres e primatas só se tornaria difundido depois que o cinema se libertou da censura imposta logo após a realização de *King Kong* com os movimentos dos *cinemas novos* nas décadas de 1950 e 1960. Não se conhece nenhum casamento que tenha acabado ou noivado que tenha sido desfeito após o casal ter assistido a *Max, Mon Amour* (Nagisa Oshima, 1986).

No filme, Peter Jones (Anthony Higgins) um diplomata britânico sediado em Paris suspeita que sua esposa Margaret (Charlotte Rampling) o está traindo. Com auxílio dos serviços de um detetive particular, flagra a esposa na cama com um chimpanzé. Max, o símio, é convidado por Peter para morar junto com o casal e uma relação ambígua se estabelece. A potência sexual está em Max, mas o título de marido permanece com Peter, que cresce em obsessão pelo envolvimento de sua esposa com o chimpanzé.

Max, Mon Amour é ao mesmo tempo uma crítica às formalidades da moralidade burguesa e um filme que parte de uma premissa surreal que seria irrealizável em Hollywood. Roteirizado por Oshima e Jean-Claude Carrière (parceiro de Luis Buñuel nos roteiros de diversos filmes), o romance da esposa do diplomata com o chimpanzé é irreverente em sua representação de uma sexualidade como uma comédia de costumes com toques de surrealismo.



Figura 3-69 – Plano nº 38 – Jack Driscoll e Ann Darrow: noivos no palco entre Kong e a platéia

Retornando Ann aos seguros laços do matrimônio prometido (Fig. 3-69), Denham convida ao palco Jack Driscoll. Em seguida promete uma apresentação a respeito da incrível aventura por que passaram na Ilha da Caveira. Antes disto, convida os jornalistas presentes para fazerem suas imagens de Kong, compartilhando com a platéia a realização das primeiras fotografias de Kong com seus captores.

Esta ação de Denham traz em si outro pressuposto com o qual o filme dialoga ao recorrer aos efeitos visuais de composição para reunir as imagens produzidas em diversos momentos e escalas em uma única. Qual é a utilidade, afinal, de parar o espetáculo para dar espaço para a imprensa? Porque isto não teria sido feito antes da apresentação para acompanhar o horário do fechamento das edições dos jornais matutinos do dia seguinte, por exemplo?

Isto serve a dois propósitos dentro da trama do filme. Em um primeiro nível, mais direto, é o espoucar de diversos flashes das câmeras dos jornalistas que perturba Kong e faz ele ficar enfurecido e romper as algemas e correntes que impedem seu movimento. Desta maneira, se pensarmos exclusivamente dentro de um laço de causa e consequência narrativo como o postulado na estrutura de arqui trama de McKee (2002), isto precisa acontecer ali para roubar o sucesso da mão de Denham em frente ao teatro lotado. A partir deste ponto Denham deixa de ser o protagonista do filme, retornando apenas na cena final. Poderia ter acontecido minutos antes, mas a intensidade dramática depois de ter revelado publicamente a conquista é muito maior.

Em uma segunda leitura, a necessidade de transformar a fotografia em uma experiência compartilhada entre quem está no palco, quem faz a imagem e a platéia é uma forma de atualizar as convenções de que a fotografia seria preferencialmente um registro de uma verdade que tem sempre testemunhas. Esta verdade postula que uma fotografia é um registro do que estava em frente às lentes em uma janela de tempo limitada. O realismo pode ser confirmado pelo agente da imagem, o fotógrafo, por quem foi retratado e por aqueles que viram a ação acontecer. Todos seriam capazes de afirmar que Kong não era apenas um truque de ilusionismo para “vender mais jornais”, e sim que existia concretamente dentro – é claro – do universo de sua narrativa.



Figura 3-70 – Plano nº 41 – King Kong se enfurece com o espoucar dos flashes sobre o palco.

A atenção em renovar a convenção de veracidade da fotografia dentro de um filme de ficção e fazer isto em uma cena que só existe com o uso amplo de efeitos visuais é um dos motivos que torna esta versão de King Kong um filme que consegue transcender suas raízes na aventura e no terror. Ao propor a fotografia com as centenas de testemunhas, Denham está também expressando que ali está a medida da verdade da imagem para os personagens do interior da trama, aproximando os espectadores internos ao filme e externos a ele em sua condição de testemunhas daquele momento.

Assim que os jornalistas disparam suas câmeras (fig.3-70), Kong se ouriça. Jack se aproxima de Ann, seguindo as sugestões de Denham que diz à platéia que os dois vão se casar no dia seguinte. Quando os jornalistas sugerem que eles se abracem, o gorila se enfurece. O que é comentado com cinismo pelos jornalistas.

JORNALISTA

Muitos rugidos. Imagem legal²²¹.

Os flashes não param de espoucar e isto irrita cada vez mais Kong até que consegue romper as algemas e correntes que o prendiam. O público se apavora e se atropela para escapar do teatro às pressas. Os jornalistas fogem, bem como Jack, Ann e Denham. O gorila, no entanto, não ataca pessoas na platéia ou seus algozes assim que se liberta. Pelo contrário, apenas bota abaixo uma porta lateral do teatro e aparentemente não fere ninguém no processo.

²²¹No original: *Lots of screaming. Swell picture.*

A construção de Kong como personagem manipula a emoção do espectador de cena para cena. Em um momento ele é uma ameaça, no seguinte é uma vítima. Primeiro é agressivo e depois demonstra afeto por Ann. Está capturado e subjugado, mas em um golpe se liberta e transforma em um perigo para a metrópole. Desta maneira faz a impressão a respeito dele oscilar entre a simpatia e a aversão, o que é explorado nas diversas cenas do filme.

3.3.1.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

A sequência da apresentação pública até a fuga de Kong do teatro da Broadway tem cinquenta e nove planos que se estendem por seis minutos e trinta segundos aproximadamente. Entre estes planos, vinte contam com efeitos visuais, o que perfaz 34% dos planos.

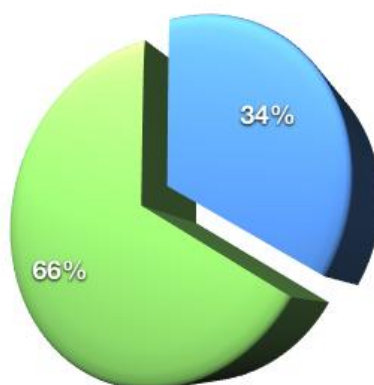


Gráfico 4 – Percentual de efeitos visuais na sequência.

Entre estes 20 planos que contam com efeitos visuais os efeitos mais utilizados são Composição (19 planos, 95% dos planos com efeitos) e Maquetes (19 planos, idem), Animação (14 planos, 70% dos planos com efeitos) e *mock-up* (1 plano, 5% dos planos com efeitos).

Isto nos permite observar que a maioria dos planos com efeitos especiais gira em torno de Kong e suas ações. Se somarmos os planos com animação (14) ao plano com *mock-up* (1) chegaremos a 15 planos, o que evidencia que há ainda 4 planos desta sequência que não estão diretamente relacionados com a apresentação de King Kong. Nestes planos, os efeitos visuais estão sendo usados para expandir o espaço fílmico, ajudando a construir os ambientes onde acontecerá a ação.

A porcentagem de planos que contém efeitos visuais – 34% deles, aproximadamente um em cada três planos – parece pequena para uma sequência onde o ponto central é a revelação pública de Kong e as consequências desastrosas que advém dela. Todavia, os efeitos visuais estão sendo utilizados nesta sequência com dois propósitos bastante definidos: criar o movimento de Kong (e o que advém disto, como a construção de uma percepção de uma subjetividade do personagem-título aos olhos do espectador) e elaborar o cenário do teatro.

Embora a presença e as ações do gorila gigante estejam evidentes à maioria dos espectadores e sejam facilmente identificadas como *o exemplo dos efeitos visuais nesta sequência*, a visão do palco (fig. 3-72) e da fachada do teatro (fig. 3-71) seguramente se traduzirão como invisíveis e naturalizados à maioria das platéias do filme.



Figura 3-71 – Plano nº 1 – As duas imagens do primeiro plano da sequência.

Nos primeiros planos da sequência, antes mesmo de sermos apresentados ao novo status de Denham, Ann, Jack e à Kong na condição de escravo dos humanos há dois planos que usam efeitos visuais sendo posicionados e construídos segundo a gramática convencional da apresentação de uma cena. Nela a abertura de uma cena preferencialmente é feita com um *establishing shot*.



Figuras 3-72 – Planos nº 3 e 7 – O palco do teatro é um efeito visual de composição. A linha divisória pode ser observada em uma variação de luminosidade logo acima do primeiro friso da cortina (apontado com a seta).

Estes planos são o primeiro, onde a câmera faz uma panorâmica vertical do letreiro luminoso anunciando o espetáculo para a massa de pessoas que congestionam a entrada no teatro, e o terceiro onde vemos o palco com a cortina fechada. Ambos os planos utilizam uma composição de imagens a partir de duas fontes distintas cada um.

Chamamos a atenção também que em ambos os planos há a presença de figurantes em movimento, o que desvia a atenção dos elementos estáticos que estão presentes. A atenção dedicada pelo espectador ao movimento no quadro, bem como um respeito a convenções de perspectiva na construção da imagem terminam por naturalizá-la com facilidade, ainda que traga marcas significativas de sua construção artificial.

No plano da fachada do teatro, embora o movimento entre o letreiro e a porta de entrada esteja coerente, há quatro potentes refletores junto à porta do teatro (três à esquerda da porta, um à direita) apontados para o céu. A estratégia de emitir feixes de luz para chamar a atenção é prática conhecida e usada em eventos. Todavia neste plano de King Kong a luminosidade dos refletores é cortada logo acima do teto da porta de entrada e nem um resquício da luz chega até as letras que parecem emitir uma única e contínua luz própria. Nesta descontinuidade se evidencia o artifício usado, o truque da composição.

De uma maneira mais discreta o mesmo acontece no plano da visão geral da cortina do palco. O plano tem um enquadramento de uma frontalidade absoluta onde o palco toma praticamente todo o quadro e, mais uma vez, a atenção do espectador é dirigida para a platéia que se acomoda. Na cortina sobre o palco, no entanto, acontece

uma ausência de movimento completa. O tecido da cortina não se move nem sequer oscila levemente, o que aponta para o truque de construir apenas o mínimo necessário materialmente, completando o restante do quadro com a composição.

Os planos do palco são intercalados por diálogos onde personagens anônimos manifestam sua desconfiança sobre a qualidade e a natureza do espetáculo com tom cômico. A repetição destas situações sugere o suspense que cresce antes da estreia, enquanto a alternância entre o público e a cortina, serena e imóvel, sustenta perante o espectador que algo há de aparecer.

As ações dos personagens ao perfilarem-se em direção ao palco com as cortinas cerradas e, mesmo em meio a críticas e ironias, aguardarem o que virá a seguir naturaliza os efeitos visuais por colocarem-nos de uma forma integrada com a arquitetura do ambiente e mostrarem uma aparência visual que é plausível de ser tomada como verdadeira. O atalho cognitivo tomado pelo espectador então reduz a explicação a respeito da natureza da imagem para o caminho mais simples: que cada plano é fruto de um único ponto de vista em um único momento.

Cooper e Schoedsack continuam a esconder Kong quando passamos para os bastidores onde a imprensa conversa com Denham, Jack e Ann. Presente apenas através da edição de som ocasional, e nunca expresso em imagem neste trecho, a ilusão da presença do gorila e da antecipação perde força neste momento, sendo retomada a partir do décimo sexto plano da sequência quando Denham sobe ao palco para dar início ao espetáculo.

A necessidade de criar uma cortina com auxílio dos efeitos especiais se apresenta em mais de um nível. Por um lado, criá-la em maquete e compô-la com uma imagem captada em um estúdio menor movimenta menos investimentos de produção do que construir um cenário com o tamanho necessário para captá-la de uma única vez sem truques. Além disto, prepara o espectador para a revelação de Kong com o mínimo de sobressaltos.

Uma vez que sempre há a necessidade de negociar com as diferenças de escala entre o boneco animado em *stop motion* de King Kong e os demais protagonistas humanos em cena, eles só podem ser colocados frente a frente com o auxílio de efeitos

visuais. Ao apresentar a textura da cortina como um efeito visual naturalizado desde sua primeira apresentação no filme, não há mudanças significativas no momento em que Denham solicita que a cortina seja levantada.

No plano mais próximo de Denham sobre o palco, inclusive, vemos uma cortina material atrás do ator. Um pequeno cenário que representa apenas o proscênio foi construído e ali a cortina começa a ser levantada quando o protagonista chama a apresentação de Kong. Todavia, ela não chega a sair de quadro por detrás de sua cabeça. Entre o plano nº22 e o nº23 do filme um corte nos conduz novamente ao plano geral do palco e Kong é revelado. A velocidade do movimento vertical da cortina é coerente entre as duas bem como sua textura, o que disfarça qualquer imperfeição. Mais uma vez, convenções típicas da montagem, como o corte em continuidade de movimento naturalizam os efeitos visuais tornando a cena fluente aos olhos do espectador.

A apresentação de Kong segue um padrão semelhante, onde cada ação do gorila recebe uma reação compatível por parte da platéia, dos protagonistas ou da imprensa sobre o palco. Ao enlaçar as ações criadas em *stop motion* com reações compatíveis no elenco humano a credibilidade de Kong como uma atração e uma ameaça são legitimadas no funcionamento da narrativa. Ao costurar estes efeitos visuais evidentes e virtualmente invisíveis à construção da cena segundo convenções de decupagem e montagem amplamente conhecidas e compartilhadas em um grande número de obras, o filme nos oferece nesta cena uma experiência complexa da mescla entre efeitos e montagem.

3.3.2 A apresentação pública de Kong (1976)

A sequência da apresentação pública de King Kong no filme de 1976 cumpre um papel semelhante às cenas de apresentação em 1933 e 2005: inverter os destinos dos personagens daquele ponto em diante do filme. Neste caso, as atualizações da temática trazidas pelo roteirista Lorenzo Semple Jr. e pelo produtor Dino de Laurentiis paradoxalmente colocam Kong no centro das atenções e também o apresentam como apenas um acessório a um tema maior que é, essencialmente, vender combustível (fig.3-73).



Figura 3-73 – Plano nº 44 – Dwan (Jessica Lange) no altar a serviço da *Petrox*.

A sequência se inicia com uma banda marcial adornada pelo logo da *Petrox Corporation* que marcha à frente de uma *Manhattan* iluminada por fogos de artifício. No coquetel que acompanha os preparativos finais, Jack mais uma vez decide não participar do show. Dwan, ansiosa pela fama, segue adiante. O cenário da apresentação de Kong é uma versão metálica da muralha da Ilha da Caveira com um altar para o oferecimento de Dwan e arquibancadas repletas de jornalistas e curiosos. Kong é introduzido dentro de uma bomba de gasolina gigante e revelado dentro de uma jaula. Assim que vê a mulher Kong rompe seus grilhões e foge, causando pânico na multidão. Ele esmaga Fred Wilson e mais algumas pessoas da platéia. Jack resgata Dwan e fogem em direção a *Manhattan*, sendo seguidos pelo gorila enfurecido. A sequência tem a duração de cerca de sete minutos, iniciando em 01:38:09 e concluindo em 01:45:30.

3.3.2.1 Descrição contextualizada da sequência

Fogos de artifício espoucam à noite iluminando o céu de Nova Iorque (fig.3-74), mas não sobre *Manhattan*. Aparentemente a câmera está posicionada à leste da parte mais famosa da cidade. A abertura da sequência nos oferece uma estranha dinâmica, iniciando com o brilho dos fogos e seguindo para um confuso e escuro *skyline* dos arranha-céus da ilha sem apresentar nenhum dos prédios-chave facilmente reconhecíveis ou relacionados com *King Kong*, tanto o *Empire State Building* (em 1933 e 2005) ou o *World Trade Center* (em 1976). Isto provoca um estranhamento, uma vez que a construção mais convencional das cenas costuma orientar o espectador para que a

conclusão dos movimentos de câmera traga um ponto a ter alguma consequência ou continuidade adiante.



Figura 3-74 – Plano nº 1 – Fogos iluminam Nova Iorque, mas não *Manhattan*.

O estranhamento acontece por dois motivos fundamentais. O primeiro é que neste momento o *King Kong* de 1976 definitivamente se descola em um detalhe fundamental de seu antecessor e também de seu sucessor. Enquanto ambos situam a apresentação e a conclusão do conflito na ilha de *Manhattan*, este a desloca para o distrito de *Queens*. Mesmo assim, se coloca na obrigação de apresentar o distrito mais famoso da cidade na abertura da sequência 3-75

A construção da cena aponta para alguma emenda feita com pouca continuidade entre os fogos e a arena. A razão para isto é que os planos do espoucar de fogos foram captados de maneira documental durante as comemorações do bicentenário da independência norte-americana em quatro de julho de 1976 (Morton, 2005, p.198) e através da proximidade com os planos produzidos para a apresentação pública de Kong buscaram criar a impressão de que a *Petrox* havia também patrocinado o show de fogos. O desaparecimento de qualquer referência aos fogos mais adiante no filme complica a leitura fluente do início da sequência.



Figura 3-75 – Plano nº 2 – *Manhattan* à noite.

Um desfile de uma banda marcial engalanada com o logo da *Petrox Corporation* toma a tela é saudado por um pequeno grupo de populares²²². Atrás deles aparece o *Empire State* iluminado com as cores da bandeira norte-americana e também outros prédios de *Midtown* em *Manhattan*. A presença e o ponto de vista deles confirma o local da apresentação como sendo o distrito de *Queens*. Nada se vira do prédio antes e pouco se verá dele depois. Aqui é usado apenas como uma referência à tradição de Kong.

O distrito de *Queens*²²³ é o maior entre os cinco de Nova Iorque (Cannon, 2008, p.292-293). Nele estão os dois principais aeroportos da cidade e é o distrito onde a indústria cinematográfica floresceu na cidade no início do século XX antes de deslocar sua sede para a costa oeste em Los Angeles a partir dos ações de viés monopolista das empresas de Thomas Edison. Além disto, foi sede das duas feiras mundiais de Nova Iorque em 1939 – quando foi introduzida a televisão ao público norte-americano – e 1964. Durante a década de 1970 o distrito viu ascender ao poder estadual Mario Cuomo, um político em evidência por defender políticas econômicas para a região. Embora Cuomo somente se tornasse governador na década de 80, seu sucesso público chamou a atenção para o distrito.

²²²As cenas com a platéia e a banda foram realizadas nos arredores de Los Angeles, tendo a aplicação das referências de Nova Iorque sido realizada com efeitos visuais. Bahrenburg (1976) aponta a banda marcial como sendo a *Long Beach High School Band* com cento e dez participantes, executando a música “That's Entertainment” (p.176).

²²³É possível especular que a escolha tenha sido uma brincadeira do roteirista, algo não confirmado pela pesquisa. Já que se trata de King Kong (Rei Kong) o que seria melhor que apresentá-lo no distrito *Queens* - “Rainhas”?

Enquanto a multidão espera o show começar, Jack entra no luxuoso coquetel onde Fred, Dwan e o elenco se preparam para entrar em cena. Jack quer – uma vez mais – abandonar o espetáculo por não concordar com a exploração da imagem de Kong pela Petrox e por Fred.

DWAN

Jack! Estou tão contente de te ver. O que houve? Você não está vestido [adequadamente].²²⁴

JACK PRESCOTT

Está certo. Eu estava errado quando chamei essa coisa de farsa. É uma tragédia. Estou caindo fora de seu circo, Fred.²²⁵

FRED WILSON

Você assinou um contrato. Você recebeu um adiantamento.²²⁶

JACK PRESCOTT

Eu o doei em seu nome para o fundo criado pela sociedade para a prevenção de crueldade aos animais para mandar Kong para seu lar. Aqui está seu recibo. Me processe.²²⁷

Jack pede a Dwan para abandonar o show e seguir com ele, mas ela se recusa. Está seduzida pela possibilidade do estrelato alavancada pela exibição pública de Kong que terá ampla cobertura da imprensa além de uma transmissão global ao vivo. Jack se despede e parte. Dwan e Fred vão de helicóptero ao sítio onde o evento acontecerá.

A própria idéia de uma única apresentação bombástica que busca capturar a atenção de massas em um curto espaço de tempo passa a ser um comentário indireto sobre a natureza dos filmes *blockbuster* em cuja linhagem se inscreve *King Kong*. A partir da década de 1970 e em especial a partir de *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) amadurece uma estratégia que envolve a saturação de publicidade anterior à estreia e um

224No original: *Jack! I'm so glad to see you. What is it? You're not dressed.*

225No original: *That's right. I was wrong when I called this thing a farce, it's a tragedy. I'm quitting your circus, Fred.*

226No original: *You signed a contract. You took an advance.*

227No original: *I donated it in your name. To the SPCA (Society for the Prevention of Cruelty to Animals) Fund for Sending Kong Home. Here's your receipt. Sue me.*

lançamento em um grande número de salas simultâneas, buscando um retorno rápido na bilheteria.

A sombra do filme de Spielberg pairava também sobre a equipe de realização de *Kong*, com frequentes citações em vários níveis. Desde o produtor, que vislumbrara uma oportunidade de ganhos uma vez que as platéias pareciam ter renovado seu gosto por filmes com temas de fantasia e monstros (Morton, 2005, p.150), ao diretor de segunda unidade que acreditava que “Kong é uma fera fantástica e a audiência sente a maior afinidade com ele do que com Frankenstein, ou com outros monstros de cinema, como o Tubarão” (Bahrenburg, 1976, p.26) e até como uma senha entre os otimistas da equipe quando o filme enfrentava atrasos, problemas de orçamento e dificuldades de realização: “Lembrem-se do filme Tubarão.” (Bahrenburg, 1976, p.74).

No espetáculo dentro do filme, o que Fred Wilson quer fazer é que o “grandão” seja o *blockbuster* da *Petrox*, ganhando muita publicidade em pouco tempo. Isto é indiretamente confirmado porque não há menções à exploração continuada de Kong. Haveria um espetáculo assim todas as semanas? Ele seria doado a um zoológico? Seria o garoto-propaganda da marca²²⁸?

O helicóptero com Fred e Dwan passa em frente ao *Empire State* em mais um aceno ao legado do primeiro filme. Jack vai ao espetáculo mas se aproxima dele na platéia. O plano em que Jeff Bridges se aproxima da arena (fig. 3-76) onde acontecerá a apresentação de Kong foi captado junto à ponte Queensboro (fig. 3-77), que liga o distrito de Queens a *Manhattan* e que será usada como o caminho que Kong tomará para chegar até o World Trade Center mais adiante.

No entanto, a localização do parque onde a arena foi construída somente pertence à ficção. Há um parque ao lado da ponte – *Queensbridge Park* – que é compatível com a direção para onde Jack olha, mas não há nenhuma pista de *Manhattan* no horizonte dos próximos planos nem tampouco os obstáculos que Kong enfrenta. Neste momento, as referências de uma realidade urbana dão espaço novamente à ficção e à fantasia, dando a Kong um local – como a Ilha da Caveira – que pareça estar próximo do espectador e distante ao mesmo tempo.

228 Durante as buscas a Ann, em uma sequência não analisada nesta tese, Fred sugere que Kong pode se tornar um mascote como o tigre é para a Exxon (Esso, no Brasil). A ideia, aparentemente, permanece fugaz e não é desenvolvida adiante.



Figura 3-76 – Plano nº 25 – Jeff Bridges se aproxima da arena.

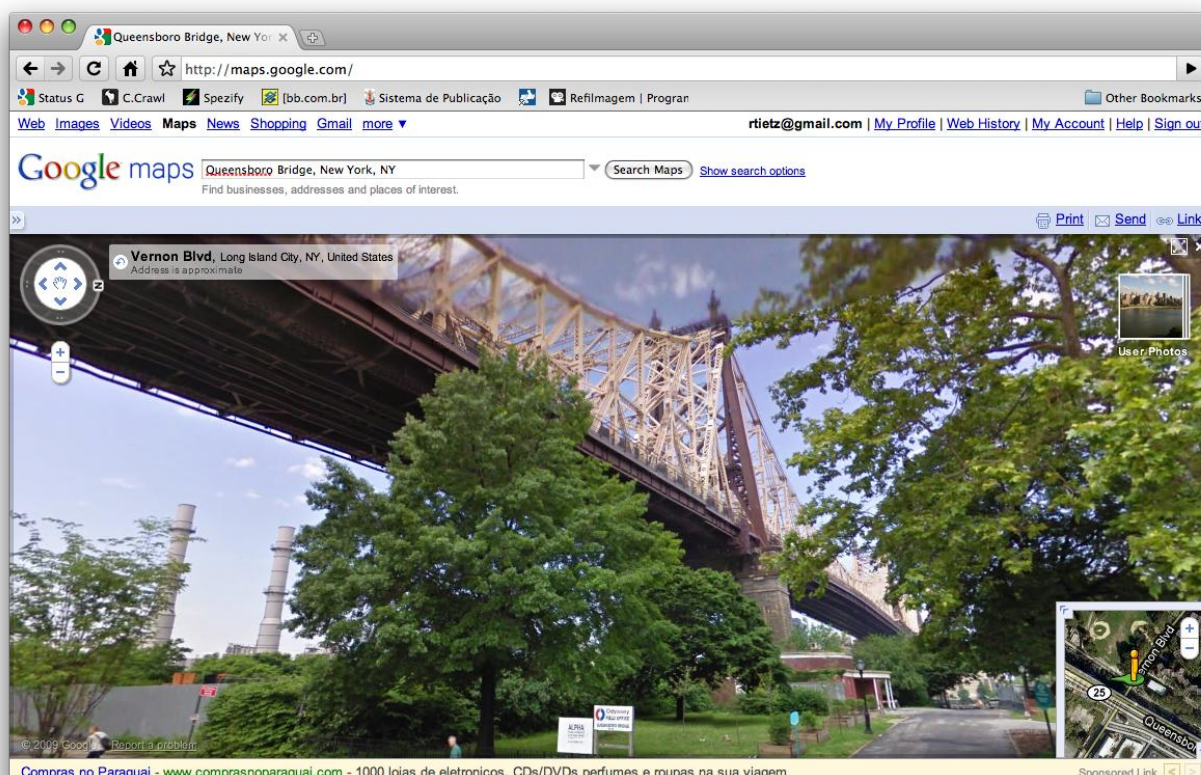


Figura 3-77 – A localização aproximada do plano (Google Maps, acesso online dia 24/12/2009).

O helicóptero com Fred e Dwan pousa na arena preparada para a apresentação pública de Kong. A arena tem um dos lados uma versão metálica da muralha de madeira da ilha onde o gorila foi capturado. Cercando esta parede de metal estão arquibancadas com jornalistas, convidados e pessoas que venceram um sorteio promovido pela *Petrox*. No centro de tudo, um altar semelhante ao que serviu para o oferecimento da atriz na ilha.

A aparência da arena é de mau gosto, o que era a intenção do *designer* de produção²²⁹ segundo Bahrenburg (1976):

Dale Hennesy [o *designer* de produção] conseguiu transformar a muralha em um parque bastante vulgar. Ele acha que este é o ambiente que mais combina com o tipo de gente que explora Kong. A muralha foi transformada em suporte para um enorme fundo feito com painéis prateados encimados por um drapeado de panos nas cores vermelho, branco e azul. Na frente dessa parede, foi construída uma arquibancada para aproximadamente três mil pessoas, que dá ao local a aparência de um pequeno estádio de forma oval. O altar de sacrifício de Dwan, recém pintado, foi colocado em frente ao lugar onde ficará a jaula de Kong. Na escadaria em frente ao altar foi colocado um tapete vermelho. Nas suas laterais, flores e palmeiras completam a ornamentação. (p.174)

Em uma montagem de som ouvimos comentários de grande expectativa em diversas línguas, sugerindo a repercussão global do evento. Jack observa tudo da platéia. Dwan é conduzida ao altar por dois rapazes figurinados como nativos da ilha que apressadamente buscam simular um nó em seus punhos, em uma releitura da situação da ilha. Fred faz as vezes de mestre de cerimônia, excitando a platéia com seus comentários a respeito da aventura.

FRED WILSON

Damas e cavalheiros de nossa audiência de televisão via satélite, vocês estão vendo isto ao vivo ao redor do mundo enquanto acontece aqui em Nova Iorque. Vocês têm melhores assentos que estes sortudos vencedores dos concursos de King Kong.²³⁰

Embora Fred faça menção ao alcance global de sua platéia, são vistas mais câmeras fotográficas e de cinejornalismo atuando na arena do que uma estrutura de transmissão de televisão. A própria iluminação da arena produz contrastes pronunciados entre claro e escuro, algo tolerável em película 35mm (a bitola em que o filme *King Kong* foi produzido) mas que compromete a qualidade de imagem na televisão por uma limitação técnica do meio²³¹. Assim como a coreografia dos nativos na ilha é falsa,

²²⁹Lobrutto (2002, p.1) define a profissão do *designer* de produção e seu diálogo com as demais como “O visual e o estilo de um filme é criado pela imaginação, arte e colaboração do diretor, diretor de fotografia e do *designer* de produção. Um *designer* de produção é responsável por interpretar o roteiro e a visão do diretor para o filme e traduzi-la em ambientes físicos onde os atores possam desenvolver seus personagens e apresentar a história.”

²³⁰No original: *Ladies and gentlemen of our TV-satellite audience, you are seeing this live around the world as it is happening here in New York City. You have better seats than these lucky King Kong contest winners.*

²³¹Estúdios de televisão tendem a ter uma variação pequena de latitude em seus cenários. Latitude é

destinada apenas a criar a impressão do que seria plausível como uma cerimônia de uma civilização periférica, a cobertura de televisão também o é. A alusão feita por Fred em sua fala somada às narrações em várias línguas e à movimentação intensa dos demais jornalistas cria esta impressão, mas pouco se vê de televisão ali.

A ampla presença de fotojornalistas e *flashes* sendo disparados é uma intrusão das temáticas do Kong de 1933 neste aqui. No primeiro Kong, a revolta do Gorila é atribuída ao espoucar dos *flashes* que o perturbam pela grande quantidade. Aqui as reações de Kong parecem estar vinculadas primeiro a um sentido de intimidade com Dwan.

Uma porta gigante se abre no centro da muralha e dali desliza uma bomba de combustível gigante. A multidão invade a arena e se aproxima do adereço. Dwan parece ansiosa, Jack sorri com ironia e Fred grita excitado:

FRED WILSON

Kong é poder! Superpoder! Saúdem o poder! Esse é o poder de Kong e da Petrox!²³²

A bomba de combustível gigante é levantada e vemos então Kong com uma coroa, acorrentado e preso dentro de uma jaula de espessas barras. A platéia se assusta com a visão inédita do gorila gigante e os jornalistas se aproximam buscando melhores imagens. Este momento da apresentação de Kong traz um inusitado vínculo com os efeitos visuais do teatro grego discutidos anteriormente.

o termo técnico para a diferença de luminosidade entre os pontos mais claros e os mais escuros. Isto é motivado porque a captação eletrônica da imagem sofre com diferenças de exposição de uma maneira mais intensa que a película cinematográfica. Embora as tecnologias de captação eletrônica digital de imagem tenham amenizado esta limitação nos últimos anos da primeira década do século XXI, a diferença a favor da película permanece e as tecnologias da metade da década de 1970 seguramente eram bastante mais restritas neste quesito. Para mais informações cf. Bonasio (2003), Machado (2000), Ward (1996), Beacham (1994).

²³²No original: *Kong's power! Superpower! Hail the power! That's the power of Kong and Petrox!*



Figura 3-78 – Plano nº 50 – Kong é trazido à arena.

Essencialmente, Kong é trazido à cena envolvido pela bomba de combustível em uma *ekkyklema* (fig.3-78), uma plataforma móvel usada pelos dramaturgos para mudanças de personagens, adereços ou cenários. A retirada do tecido da bomba, realizada por um guindaste que nunca é visto, é a expressão prática do que faz um *Deus Ex Machina*, movimentando personagens e objetos sem chamar excessiva atenção para si, permitindo que o espectador preste atenção ao que é mais relevante para a narrativa.

Vários jornalistas sobem ao topo do altar e começam a cercar Dwan com perguntas e pedidos de fotografia. Isto desperta ciúmes em Kong e ele começa a forçar suas correntes. Jack tenta alertar a todos que o gorila não deve ser provocado, mas não é ouvido e Kong quebra com facilidade as grades da jaula. Fred está prestes a perder o controle da situação, mas afirma ainda:

FRED WILSON

Damas e cavalheiros, não há nada a temer! Esta é uma jaula à prova de fugas certificada pelo governo municipal!²³³

O tom cômico do comentário²³⁴, formulado como um apelo a uma suposta normalidade burocrática, aponta questões mais graves que comprometiam a confiança dos cidadãos no poder público da cidade na primeira metade da década de 1970. Crises

²³³No original: *Ladies and gentlemen, there is nothing to fear! That is an escape-proof cage certified by the city government.*

²³⁴Haveria sessões na câmara de vereadores de Nova Iorque debatendo a espessura das barras de aço para lidar com gorilas gigantes? Aqui podemos afirmar que o senso de humor do roteirista Lorenzo Semple Jr. que havia criado as versões televisivas dos bat-computadores, do bat-cinto de utilidades e do bat-móvel falou mais alto.

de confiança nacionais geradas pela derrota no Vietnã e o escândalo de Watergate se traduziam em uma sensação de decadência local gerada por um descontrole orçamentário (Slocum-Schaffer, 2003, p. 48-49) e que erodia políticas públicas de saúde, manutenção e segurança. O ponto mais baixo aconteceu em abril de 1975, quando a cidade pediu ao governo federal ajuda para sanar suas finanças e recebeu uma resposta reticente, interpretada prontamente como negativa pela imprensa. Logo afirmar o poder da prefeitura em regulamentar a jaula de um gorila gigante era uma ironia sobre um poder público enfraquecido até para garantir o bem estar de seus cidadãos.



Figura 3-79 – Plano nº 104 – Kong, liberto da jaula, gera pânico na multidão.

Kong se liberta de seus grilhões um a um, o que deixa a platéia desconfortável e insegura. Quando Dwan faz menção de se afastar do altar, insegura com a situação, o gorila rompe a última tornozeleira que o prendia pelo calcanhar. Hesitante a platéia acompanha suas ações. Mas, quando Kong rugiu forte para os humanos, o pânico se espalha (fig.3-79) e as pessoas correm desordenadamente tentando escapar da arena. Kong não parece muito interessado em tomar Dwan para si quando a tem ao alcance dos braços e está livre para fazê-lo. Nem tampouco parece estar especialmente interessado em agredir a multidão. Ao contrário, demonstra estar mais interessado em sair da arena ignorando a platéia.

Quando Kong caminha entre a multidão esmaga pessoas descuidadamente e sem demonstrar intenção de fazê-lo, o que é um comportamento planejado desde os primeiros tratamentos do roteiro segundo Bahrenburg (1976) que afirma “o novo King Kong é um

monstro menos violento do que o antigo. Quando mata seres humanos [...] ele está se vingando daqueles que não corresponderam ou não entenderam o seu amor.” (p.8).

Em meio à confusão um aterrorizado Fred Wilson esbarra na perna de Kong e cai no chão. Reconhecendo seu captor, o gorila cede à vingança e pisa em Fred, matando-o esmagado. Kong então rompe as paredes do parque e persegue Jack e Dwan que fogem pelo estacionamento em direção a *Manhattan*.

3.3.2.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

O apresentação pública de Kong no evento da *Petrox*, parte da versão de 1976 de King Kong tem a duração aproximada de sete minutos e vinte segundos, contando com cento e vinte e sete planos e se estendendo de 01:38:09 a 01:45:30. Entre os planos, quarenta e quatro deles utilizam efeitos visuais, o que perfaz 34,6% do conjunto analisado. Nesta sequência estão os principais planos do modelo de corpo inteiro em tamanho natural de Kong, um dos principais pontos de divulgação antecipada sobre o filme (Bahrenburg, 1976) e um recurso que produziu resultados frustrantes na tela.

Presença de efeitos visuais na apresentação de Kong em King Kong (1976)

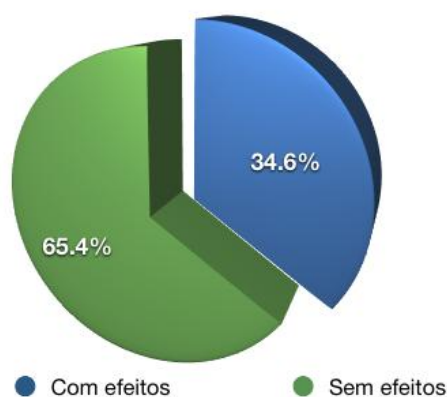


Gráfico 5 – Percentual de efeitos visuais na sequência.

Os efeitos utilizados na sequência são: figurino de Kong vestido por Rick Baker (vinte e nove planos), maquetes (vinte e dois planos), mock-up (onze planos), composição de imagem (cinco planos), efeitos físicos e pirotécnicos (dois planos cada). Consideramos nesta contagem apenas as técnicas cuja impressão pode ser percebida no espaço

diegético-narrativo, deixando de lado fusões e fades usados para pontuar elipses de tempo e espaço.

Os usos principais dos efeitos visuais nesta sequência giram em torno da apresentação de Kong, privilegiando Rick Baker com o figurino do gorila. Foi construído um trecho da arena em escala, o que responde por parte da ação de Kong. A interação física do gorila com a plateia é feita com técnicas de composição, deixando a desejar em comparação com o original e seu sucessor.

A sequência da apresentação pública de Kong é a mais complexa em efeitos visuais até este ponto do filme. Parte destes efeitos são motivados pelo personagem-título e sua interação com a plateia que o aguarda e parte tem a ver com necessidades de produção bastante específicas. Por exemplo, o plano nº6 (fig.3-80) mostra uma banda marchando em frente do *skyline* de *Manhattan* onde se destaca o *Empire State Building* acompanhada por algumas dezenas de curiosos.

A banda na parte inferior do quadro [a] foi filmada em um *set* em *Culver City* (Califórnia, arredores de *Los Angeles*) e combinada com uma fotografia de Nova Iorque na parte superior do quadro [b] em um efeito de composição de imagens (Morton, 2005, p.215). Os motivos de deslocar a realização deste plano do momento da rodagem para a pós-produção estão relacionados à economia de produção (todas as cenas que não necessitavam de algo específico em externas foram realizadas na Califórnia) mas também a uma necessidade de desenhar um plano que a captação em Nova Iorque não poderia oferecer.

Não há uma locação em *Queens* que ofereça aquele ponto de vista do *Empire State Building*. Outros prédios estariam à frente, mais próximos do rio *East* que separa os dois distritos. A altura do edifício-símbolo do Kong de 1933 não caberia no plano com o destaque necessário para a cumeieira iluminada, sendo apresentado no plano nº6 com vários andares a menos. A solução passa a ser a utilização de composição de imagens.



Figura 3-80 – O plano nº6 de apresentação pública de Kong reúne dois elementos.

Guillermin, no entanto, demonstra sua preferência pelo uso de planos que se resolvam sem a necessidade de efeitos visuais ou pós-produção sempre que possível logo em seguida. A arena onde Kong é apresentado também foi montada na Califórnia mas não conta com nenhuma referência da cidade de Nova Iorque no cenário ou no horizonte, uma vez que este detalhe já foi introduzido no plano nº6 e é reforçado por Fred Wilson como apresentador do show. Entre o plano nº7 e o plano nº51 desta sequência não é usado nenhum efeito visual, e o gosto do diretor por criar planos com movimentos de câmera se manifesta.

O eixo principal de ação (fig. 3-81) se estabelece entre a porta na 'muralha' por onde Kong será apresentado [a] e o altar onde Dwan [b]. A arena [c] oferece ao diretor um espaço de 360° onde posicionar a câmera e captar ações e reações. Até o momento quando um *ekkyklema* semelhante aos usados no teatro grego antigo²³⁵ traz a bomba de combustível gigante que revelará Kong ao centro da arena, Guillermin joga com a decupagem para construir o espaço sem usar efeitos visuais.

Com as atenções de Jack Prescott, Fred Wilson e Dwan convergindo para um espaço à frente e à direita do plano, confirma-se o eixo de ação mostrado no plano nº42. O investimento de olhar dos três protagonistas humanos mostrados alternadamente abre espaço para a chegada de Kong.

²³⁵ Comentado no capítulo 2 desta tese.

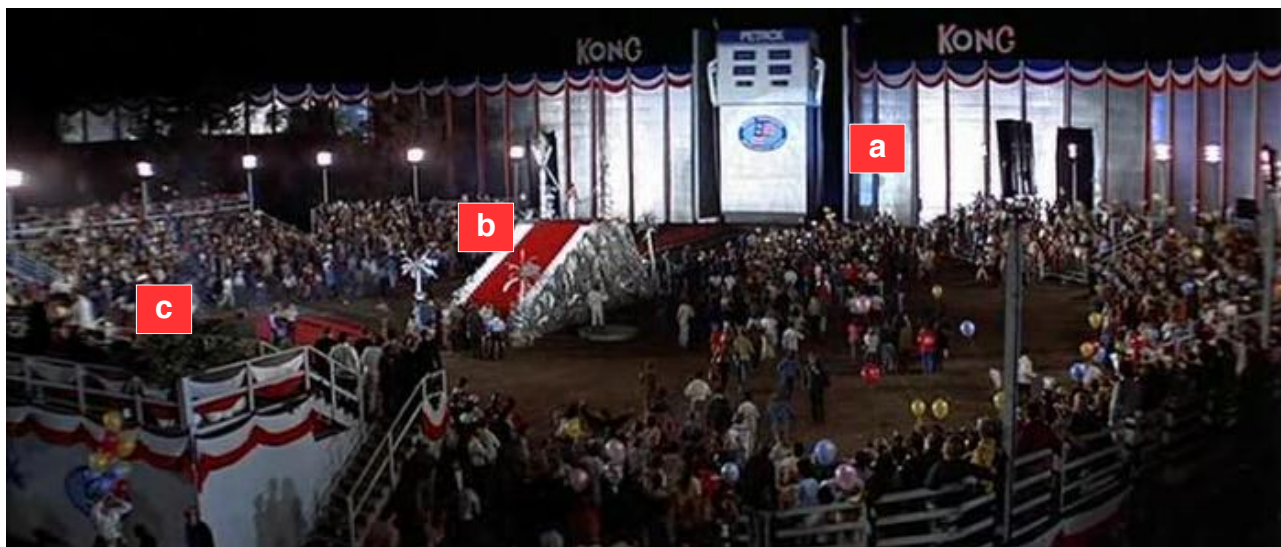


Figura 3-81 – plano nº42 – A arena em sua uma visão geral.

A ansiedade das centenas de figurantes em se aproximar da bomba de combustível gigante em números cada vez maiores (do plano nº37 em diante) colabora para criar uma sensação de saturação que culminará na revelação do gorila através de um *Deus Ex Machina* que retira a cobertura e revela Kong em uma jaula no plano nº50

A revelação do gorila nesta circunstância revela mais problemas de realização desta versão de *King Kong*. Ao contrário da sequência do primeiro encontro entre Dwan e Kong (discutida anteriormente) onde o gorila era representado em todos os planos por Rick Baker em um figurino com partes de seu corpo realizadas com o auxílio da *mão grande*, aqui a apresentação utiliza por vezes o *mock-up* animatrônico em tamanho 'real' de Kong e outras vezes Baker. Usar diferentes objetos para representar um mesmo personagem é uma constante em *King Kong*, mas esta sequência mostra os limites de tal estratégia.

A ideia de ter um gorila gigante em tamanho natural partiu do produtor Dino de Laurentiis que buscava criar fatos que chamassem atenção antecipada ao filme e que fossem exteriores a ele. A divulgação baseada na complexidade dos efeitos especiais que eram preparados ajudou a aumentar o interesse por este *Kong* como relata Bahrenburg (1976, p.175):

Os trabalhadores sobem em Kong através de uma porta oculta, examinando as válvulas hidráulicas para controlar o nível do óleo. Não está programado o aparecimento do monstro esta noite, mas todos sabem que Kong tem que ser visto, se quiserem que a multidão fique em seus assentos pelo menos até meia noite, permitindo que Guillermin possa fazer

a filmagem da cena em que Jessica e Grodin chegam de helicóptero. Decidiu-se abrir o portão à meia-noite para que a multidão pudesse ver o monstro rapidamente antes que fosse fechado definitivamente. Kong não está na sua melhor forma para uma exibição. Um cabo rebentou e a cabeça está pendendo para diante como se estivesse com o pescoço quebrado. Para consertar será preciso mais tempo do que toda essa noite. Toda a tarde Kong permaneceu ali na jaula, diante do altar. O tamanho e a magnificência do monstro impressionam os visitantes que o vêem pela primeira vez. Os operadores de efeitos especiais examinam o painel de controle e os macacos hidráulicos, numa última verificação.

O plano nº50 traz em si uma surpresa ao espectador por revelar um Kong diferente do que havia sido apresentada nas sequências anteriores. O rosto do *mock-up* animatrônico é limitado em expressões e gestos amplos com os braços, o que sublinha uma relação relevante de *conter e estar contido*.

Mencionamos anteriormente que a relação entre a *mão grande* e o ator figurinado como Kong fluía com naturalidade entre os planos, sendo auxiliada em parte pelo conceito de continuidade de ação entre os planos. Nestes casos não havia *dois rostos* de Kong disputando a atenção e o reconhecimento do espectador, mas uma relação espacial e de escala onde se tornava plausível aceitar a mão como uma parte do corpo do gorila, ainda que diferenças irrelevantes possam ser apontadas.

Nesta sequência o *mock-up* animatrônico e Rick Baker dividem a atenção do espectador como Kong, sendo usados de maneira intercalada em planos abertos que continuamente revelam o rosto e a falta de agilidade do boneco gigante. A relação de legitimação por estar contido em um sistema maior previamente aceito não funciona apesar de toda a verba investida no boneco. Ciente disto, Guillermin procura manter curtos os planos onde o *mock-up* aparece e os cerca com planos de reação da plateia, tentando reduzir a perda de envolvimento que a substituição traz.

Até este ponto os planos não incluíam efeitos de composição de imagens. O *mock-up* esteve de fato na arena e Baker esteve de fato em um cenário em escala, o que oferecia prós e contras. O boneco não tinha expressividade física, mas a vibração da plateia em seu entorno contribuía para aliviar a estagnação. No cenário em escala não apareciam figurantes nem ninguém que não Kong, mas Baker urrava e interpretava a raiva do gorila de maneira adequada. Mais uma vez os efeitos visuais estavam oferecendo *algo à imagem e tomando algo em troca* que efetivamente a empobrecia.

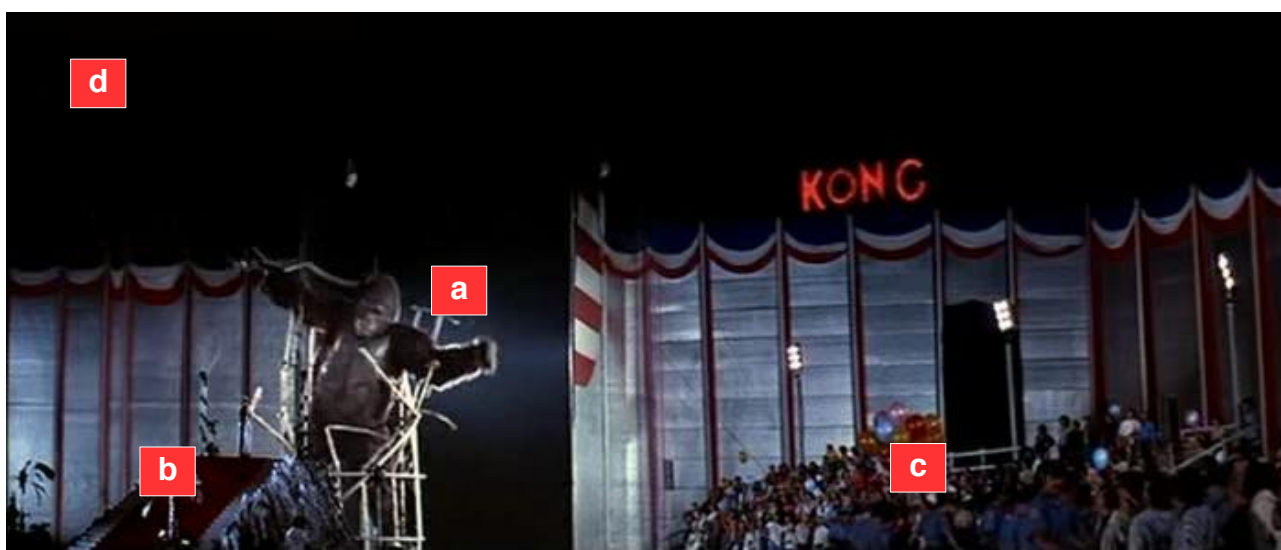


Figura 3-82 – Plano nº74 – Rick Baker no figurino do gorila quebrando a grade que o prendia.

A partir do plano nº74 esta sequência incorpora a composição de imagens para reunir na mesma imagem Kong e a plateia. A necessidade de manter a câmera travada para não perder o registro dos segmentos da imagem coloca em todos os planos um limite de onde Kong não pode passar. Na fig.3-82 este limite está na portas que recebem uma sombra do braço de Kong, à direita dele no centro do quadro. O diretor mais uma vez constrói sua decupagem em torno das limitações dos efeitos visuais, retomando planos dos protagonistas humanos enquanto o gorila se liberta.

O plano nº74 Este é um plano que reúne [a] uma camada onde o gorila rompe a grade, rodado na maquete da arena vista na figura (3-82); o altar [b] foi filmado em separado, construído com miniaturas e sem movimento na boneca de Dwan (exceto em seu vestido) ou no de Fred (ao lado da escada); a platéia [c] captada na arena em tamanho natural pouco reage a Kong, sendo sua principal ação realizada pelos policiais que fazem recuar alguns repórteres; pelo menos um terço da imagem [d] está vazia, o que facilita a composição das demais camadas mas também diminui Kong na tela, roubando uma expressão visual de sua força.

O próximo plano a utilizar composição de imagens é o nº91 (fig. 3-83) que mostra Kong saindo de seu pódio e caminhando livremente. A composição aqui é realizada reunindo uma imagem de Baker [a] como o gorila caminhando no set em escala enquanto Dwan e Fred Wilson [b] estão em uma segunda camada, denunciada por margens instáveis em torno das palmeiras falsas. A plateia [c] simplesmente desaparece do

quadro. Imperfeições técnicas em composição de imagens não são raras, no entanto, e o espectador habitualmente manifesta uma tolerância com elas. Neste plano, no entanto, o principal problema é o apagamento da noção de espaço construído desde o início da sequência.



Figura 3-83 – Plano nº91 – O gorila caminhando em direção a saída da arena.

A ausência da plateia na arquibancada no plano nº91 não pode ser explicada pela evasão dos curiosos com medo de Kong, simplesmente porque eles só fogem a partir do plano nº94. Neste caso temos um exemplo patente dos efeitos visuais servindo não a uma maneira de expandir o vocabulário do cinema, mas como uma forma de truncar sua compreensão ao não respeitar as convenções de ação e espaço mantidas nas demais cenas do filme bem como nesta aqui até este momento. A ausência de reação de Dwan e de Fred neste plano também o priva de força e motivos para justificar a composição de imagens.

De maneira completamente incoerente a plateia da arquibancada reaparece no plano nº93 onde a proximidade de Kong dispara o medo nas pessoas que correm desordenadamente tentando escapar dele. O gorila, no entanto, não busca Dwan em meio à multidão mas caminha em direção à saída da arena pisoteando algumas pessoas no caminho no plano nº103.



Figura 3-84 – Plano nº103 – O gorila pisoteia pessoas da plateia em fuga da arena.

No plano de Kong pisando nas pessoas da plateia (fig. 3-84), Baker [a] foi filmado caminhando sobre uma tela azul e então composto com um plano de fundo de diversos figurantes [b] caindo no chão e gemendo de dor, ainda que sem mostrar ferimentos ou sangue. A sincronia entre as camadas não é perfeita e há pessoas que correm para debaixo dos pés de Kong [c] ou que debaixo deles saem ilesas. O altar [d] é mantido no plano para fins de continuidade.

O que se torna evidente nesta sequência é que planos que contam com efeitos visuais, envolvendo ou não composição de imagens, colocam uma série de problemas a mais em termos de execução e continuidade para manterem-se coerentes com a construção das cenas. Questionando a linha de uma relação complementar entre efeitos visuais e montagem cinematográfica, é possível observar que os efeitos desta sequência complicaram em muito seu desenvolvimento e fluência em comparação com a condução que o diretor Guillermin realizou em outros momentos do filme. Os cortes rápidos aqui não estão buscando um impacto pelo choque de imagens contrastantes mas buscando esconder os problemas trazidos por uma sequência que correu riscos criativos e revelou neste processo as lacunas criativas e tecnológicas envolvidas.

3.3.3 A apresentação pública de Kong (2005)

A estreia de Kong em *Manhattan* no filme de 2005 mantém o tema da inversão dos destinos dos personagens presente também nas demais versões. Neste caso, no entanto, a sequência se apresenta com uma estrutura mais complexa do que as anteriores, interligando palcos distintos em torno de Denham, Driscoll, Kong e Ann Darrow.

A sequência inicia no teatro *Alhambra* em *Times Square* onde Denham (Jack Black) se prepara para dar início à estreia de Kong com lotação esgotada e a presença de autoridades e imprensa. Driscoll (Adrien Brody) encena a comédia que escreveu durante a jornada à ilha em um pequeno teatro encontrando as risadas da plateia. Ann (Naomi Watts) é parte de um corpo de baile em um musical *Art Deco* de segunda linha. Driscoll parte para o *Alhambra* em busca de Ann, mas não a encontra. Denham oferece uma falsa Ann para Kong, que se revolta e passa a destruir o interior do teatro fazendo várias vítimas. Driscoll faz o possível para retirar as pessoas do local, mas é perseguido por Kong quando reconhecido. Todos fogem do teatro apavorados com a ira do gorila menos Denham que olha a destruição sem conseguir reagir.

Entre as três linhas a de Denham segue os passos do primeiro filme mais diretamente, colocando-o às portas da fama e trazendo sua ruína de um minuto para o seguinte. Driscoll é apresentado como alguém que foi bem sucedido na reaproximação com a arte do teatro mas perdeu neste processo o amor de Ann, que tentará recuperar. Ann sucumbiu à culpa causada pela colaboração com a captura de Kong e se tornou um rosto anônimo que existe apenas em representações idealizadas pelos dois outros homens. Driscoll tem em sua peça uma atriz à imagem e semelhança de Darrow e Denham recria para si a donzela em apuros a ser oferecida ao gorila durante o show. Apenas a libertação do gorila ao final da sequência poderá reunir estes três fios em um caminho apenas.

A sequência tem a duração aproximada de treze minutos, iniciando em 02:18:03 e se estendendo até 02:31:07, contando com duzentos e trinta planos.

3.3.3.1 Descrição contextualizada da sequência

O luminoso no alto do teatro *Alhambra* anuncia a apresentação de *KONG - A Oitava maravilha do mundo – o Monstro gigante de Carl Denham*²³⁶. É a noite da estreia e uma multidão está à frente ao teatro na esquina da sétima avenida com a rua quarenta e seis na região do *Times Square* em Nova Iorque.

Na fachada alguns elementos se destacam além dos detalhes habituais de letreiros de teatro do período como lâmpadas em abundância alguns elementos se destacam (fig.3-85). Em primeiro lugar, as três estrelas que acompanham de ambos os lados o nome *King Kong* no luminoso cumprem tanto a função de ocupar um espaço que estaria vago com um símbolo tipográfico decorativo quanto de pontuar a entrada do filme no seu terceiro ato (todo passado em Nova Iorque) e, especulamos, apontar que esta é a terceira refilmagem de Kong.

Ainda sobre a fachada, um detalhe que chama a atenção são os detalhes do nariz e boca de gorila que estão colocados nas laterais emoldurados por um círculo de lâmpadas. O animal está de boca aberta, mas sua expressão é ambígua, situando-se entre um sorriso, um urro e uma canção. O uso da imagem de Kong ou de um semelhante na promoção da estreia é algo que diferencia esta versão das demais. Tanto em 1933 quanto em 1976 a visão do gorila gigante somente é revelada no evento²³⁷.

Neste caso o espectador não recebe mais detalhes a respeito da divulgação anterior à estreia, mas a presença do detalhe do rosto sugere que ela tenha envolvido alguma forma de sinédoque visual. “Sinédoque usa uma parte de um objeto para representar o todo” (Ehser & Lupton.1988, p.18), servindo ao mesmo tempo como um aperitivo, um lembrete e um chamariz para a visão completa do que o espetáculo vai trazer.

²³⁶O luminoso é virtualmente idêntico ao de 1933. Apenas aqui ele é um modelo digital tridimensional.

²³⁷Isto é apontado no ceticismo dos diálogos dos espectadores que chegam ao teatro na versão de 1933, destacado na primeira análise deste conjunto.



Figura 3-85 – Plano nº 1 – A fachada do teatro *Alhambra*.

A escolha do nome *Alhambra* agrega um significado especial para ser o teatro que apresenta a estreia de Kong. A primeira leitura do nome o identifica como uma cidade na Andaluzia, região autônoma ao sul da Espanha, onde está preservada uma fortaleza que guarda exemplos em bom estado de conservação da arquitetura e dos padrões de mosaico mouros mesclados com releituras cristãs (Lapunzina, 2005, p.155-161) acrescentadas após a reconquista da Península Ibérica.

Todavia, o caminho para a incorporação deste nome à obra de Jackson passa pela ampla divulgação que a fortaleza teve²³⁸. Tradicional destino de férias para os ingleses, o sul da Espanha oferece uma percepção de proximidade geográfica somada a toques de exotismo e muitos dias de sol. Como consequência, construíram-se teatros com este nome por todo o Império Britânico sendo o mais famoso o teatro *Alhambra* de Londres, em atividade de 1854 a 1936 e citado como referência de estreias e qualidade de espetáculos em diversas matérias no *New York Times* do período.

Em Nova Iorque havia um teatro *Alhambra* em 1933, mas ele não ficava em *Times Square*. Sua localização era mais ao norte da ilha de *Manhattan*, no Harlem (Nasaw, 1999, p.31). O nome era apenas uma alusão ao original londrino, estando o homônimo nova-iorquino vinculado à rede de teatros *Keith-Albee*. A rede detinha o controle de dezenas de teatros nos EUA no período próximo à passagem do século XIX para o XX,

²³⁸A fortaleza era admirada na Europa e América. Em 1851, Washington Irving escreveu sobre ela “Para o viajante imbuído com sentimento pelo histórico e pelo poético tão inseparavelmente imbricados nos anais da romântica Espanha, a [fortaleza de] *Alhambra* é tanto um objeto de devoção como é Caaba para os muçulmanos” (Irving, 1851, p.47).

desfrutando de grande sucesso comercial baseado em sua promessa de oferecer espetáculos sem indecências ou palavrões a plateias familiares (Cullen; Hackman; McNeilly, 2007, p. 599-610).

Em 1927 a empresa absorveu uma rede de teatros concorrente, a Orpheum, formando a Keith-Albee-Orpheum (KAO) e chegando a um virtual monopólio do mercado. A KAO se recusava a apresentar cinema em seus teatros, posição que levou um dos sócios a vender suas ações e provocar uma fusão com a RCA e outras pequenas companhias de cinema. O resultado disto foi a criação da RKO, estúdio responsável pela produção do *King Kong* de 1933.

A forma do luminoso de sua fachada, no entanto, é uma referência direta ao usado pelo cinema *Paramount* na *Times Square* no período (fig. 3-86). Os detalhes arquitetônicos principais como a frente levemente ondulada e emoldurada por fileiras de luzes, o nome do teatro em um dístico no centro acima dos letreiros dos programas e os círculos nas esquinas do luminoso foram inspirados por esta sala.

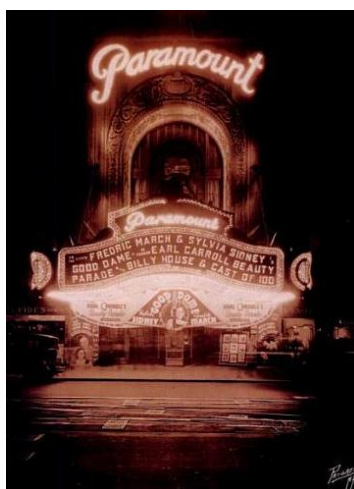


Figura 3-86 – O luminoso do Paramount de Times Square em 1934 (Melnick; Fuchs, 2004, p.70).

Desta maneira, a escolha do nome para o teatro ao mesmo tempo honra uma tradição do *commonwealth* britânico (do qual a Nova Zelândia de Jackson é integrante), incorpora a aparência da fachada de um dos mais prestigiados cinemas da região e também apresenta Kong em um teatro que alude à rede que deu origem à empresa produtora do original. A liberdade que a ficção oferece aos realizadores de reunir ideias, épocas distintas e um imaginário diversificado se manifesta em pequenos detalhes e ricas alusões.

Pessoas elegantemente vestidas continuam a entrar no *Alhambra* animadas com a promessa de um grande espetáculo. Imprensa, policiais e populares se amontoam no lado de fora enquanto chegam carros com convidados. Claramente aquele é o teatro de maior sucesso naquela noite em *Times Square*. A multidão se estende pela intersecção entre a *Broadway* e a sétima avenida complicando o trânsito de veículos. Um painel lateral promete “Veja Ann Darrow ser oferecida à fera”.

Em um camarim Ann (Naomi Watts) está pensativa em meio ao cintilar de figurinos no fundo de quadro. Ela olha seu reflexo no espelho e, resignada, toma fôlego. A imagem de seu rosto combina a tradição da suavização de detalhes de pele como um indicativo do *glamour* de uma estrela (Massey, 2000) mas também traz um ponto divergente. O rosto de Ann não é o ponto mais luminoso do plano, embora esteja centralizado e dirigindo o olhar direto ao espelho, por extensão o espectador (fig.3-87). A penumbra suave de seu rosto sugere que a jornada com Denham e o romance com Driscoll não rendeu os frutos esperados. Ela permanece protagonista no filme, mas no momento ainda não retornou ao centro das atenções.



Figura 3-87 – Plano nº 6 – A fotografia diz que há algo de errado com Ann Darrow.

As pessoas animadas continuam a entrar no *Alhambra*, esperando por uma noite tão inesperada quanto inesquecível com os ingressos esgotados. No *foyer* Denham (Jack Black) cumprimenta diversas pessoas (inclusive o prefeito da cidade) e atende a imprensa. Os fotojornalistas disparam sem parar, fazendo o ambiente piscar constantemente com as luzes dos flashes. Os executivos que haviam espezinhado

Denham no início do filme²³⁹ e emitido um mandato de busca para ele²⁴⁰ o cumprimentam alegremente. A fama e a celebridade de Denham no entanto não está completa. Preston, seu assistente, o observa do alto da escadaria do *foyer* com uma expressão que transita da admiração ao desprezo, reforçada por uma cicatriz em sua bochecha direita. Isto sugere que Denham não cumpriu as promessas de divisão dos lucros que fez a amigos e colegas.

Denham cruza o olhar com Preston (Colin Hanks) e há um momento de pausa, acompanhando por um toque de tensão na expressão do diretor, que desvia o olhar. Quase que imediatamente mais pessoas vêm cumprimentá-lo e posar para fotos com ele. Abraçados em uma pose com sorrisos congelados, o diretor retorna sua atenção à fama. O som de uma peça de teatro invade o plano.

ATOR (em off)

Olhe para você. Olhe o que você se tornou. Nenhuma mulher vale fazer isto!²⁴¹

Vemos o programa de uma peça de teatro chamada “*Cry Havoc!*” – um grito de guerra que conclama para um ataque total²⁴² – e os rostos da plateia prestes a gargalhar a qualquer momento. O programa é impresso em uma só cor em um papel simples, acompanhado de publicidade na lateral, indicativo de uma produção modesta (Baer, 1995). A peça é a comédia escrita por Jack Driscoll (Adrien Brody) durante a jornada até a Ilha da Caveira. O autor está sentado entre o público e sorri quando a platéia ri das situações no palco, recitando algumas das frases movendo os lábios.

O programa do espetáculo indica discretamente o nome do teatro em que é apresentado: *East Side Theater*. Embora este nome pertença apenas à ficção, a região que aponta de Nova Iorque sofria com problemas sociais, pobreza e criminalidade. O *lado leste* de *Manhattan*, em especial ao sul do *Central Park* trazia o legado das massas que

239Isto acontece em uma cena que não faz parte do corpus de análise desta tese.

240O mandato chega durante a jornada até a ilha, não sendo cumprido por Englehorn porque a proximidade com a ilha desnorreia a bússola e envolve o *Venture* em uma bruma, conforme a cena analisada anteriormente.

241No original: *Look at yourself. Look at what you've become. No woman is worth this.*

242A ocorrência mais conhecida de 'Cry Havoc' acontece na peça *Júlio César* de William Shakespeare. Nela é citada como “Cry 'Havoc' and let slip the dogs of war” (Shakespeare, 2009, p.43) ou “Chame a destruição e permita que os cães de guerra sejam soltos”. Uma minuciosa exegese da peça e de suas conotações é feita por Bloom (1988).

imigraram em busca de riqueza aos EUA e não a encontraram. Os espetáculos e os endereços mais sofisticados estavam a oeste da quinta avenida. O teatro onde a peça de Driscoll é encenada é uma sala de pouco destaque, mas fiel à dedicação à arte que o personagem manifestou no início do filme.

No palco a frase que havia invadido o plano de Denham mostrava dois homens, um travestido de mulher, afirmando que havia feito aquilo para reconquistar uma garota. Quando uma garota semelhante a Ann (Luanne Gordon) – loira, alta, bonita e com expressão alegre – entra no palco (fig.3-88), ouvimos a lembrança de Driscoll do diálogo que precedeu o primeiro beijo deles.



Figura 3-88 – Plano nº 37 – O papel cômico escrito para Ann por Driscoll.

ANN DARROW

Você está escrevendo uma comédia? ²⁴³

JACK DRISCOLL

Sim, eu estou. Eu estou a escrevendo para você. ²⁴⁴

ANN DARROW

Por que você faria isto? ²⁴⁵

²⁴³No original: *You're writing a comedy?*

²⁴⁴No original: *Yes, I am. I'm writing it for you.*

²⁴⁵No original: *Why would you do that?*

JACK DRISCOLL

Por que eu escreveria uma peça para você? Não é óbvio? ²⁴⁶

Driscoll ganha uma expressão de melancolia em meio às gargalhadas da platéia. As falas da atriz no palco continuam a refletir sua dor pelo afastamento de Ann o que é lido de maneira cômica pela plateia e sofrida pelo roteirista.

ATRIZ

Ele disse que nós íamos falar sobre isto uma semana depois. Só que não houve depois. Nunca aconteceu. Foi assim que terminou. ²⁴⁷

O sofrimento com a apresentação do próprio texto se torna insuportável para Driscoll e ele sai do teatro apressadamente antes do espetáculo terminar. Embora seu destino não seja declarado, a história até aqui sugere como único ponto possível o teatro de Kong. No *Alhambra* a orquestra soa os primeiros acordes e Denham entra no palco sob a luz dos holofotes e os aplausos da plateia completamente lotada. Orgulhoso, Denham agradece e começa sua apresentação.

CARL DENHAM

Damas e cavalheiros, eu estou aqui para lhes contar uma história muito estranha. A história de nossa aventura em que dezessete de nossa equipe sofreram mortes horríveis, suas vidas perdidas na perseguição a uma besta selvagem, uma monstruosa aberração da natureza. Mas mesmo o mais cruel bruto pode ser domado. Sim, damas e cavalheiros, como vocês vão ver a besta não foi par para os charmes de uma garota. Uma garota de Nova Iorque! ²⁴⁸

A plateia ri e aplaude efusivamente. Denham está no controle da situação. Enquanto recita um provérbio árabe que alude à história do poder da bela sobre a fera ²⁴⁹,

²⁴⁶No original: *Why would I write a play for you? Isn't it obvious?*

²⁴⁷No original: *He said we'd talk about it later. Only there was no later. It never happened. That's how it ended.*

²⁴⁸No original: *Ladies and gentlemen I'm here to tell you a very strange story. The story of our adventure in which 17 of our party suffered horrible deaths their lives lost in pursuit of a savage beast a monstrous aberration of nature. But even the meanest brute can be tamed. Yes, ladies and gentlemen, as you will see the beast was no match for the charms of a girl. A girl from New York.*

²⁴⁹O provérbio faz parte dos letreiros de abertura do *King Kong* de 1933, e foi escrito pelo diretor e produtor Merian Cooper, não fazendo parte de nenhuma tradição folclórica (Silverberg em Haber, 2005, p.77-78) exceto de sua própria criatividade. A alusão ao árabe é invocada apenas para

vemos Ann se preparando para entrar em cena com uma expressão triste. Mais uma vez, a imagem da atriz está suavizada em seus contrastes e detalhes de pele mas seu rosto continua na penumbra. Seu papel como *a bela que derrubou a fera* serve ao espetáculo de Denham mas não traduz a complexidade de suas emoções de afeto e proteção por Kong. Ann chorou quando Kong caiu capturado na ilha²⁵⁰ e a culpa pela captura do gorila a afastou do diretor.

As palavras de Denham ao preparar a apresentação de Kong trazem em si a promessa de um relato transformado em algo material que pode ser presenciado diretamente pela plateia. O diretor nunca concluiu a obra que estava rodando durante a jornada. A representação cinematográfica é substituída por um ritual culturalmente aceito e organizado, ainda que não replicável como um meio tecnológico.

A crença supostamente primitiva dos nativos que temiam Kong na ilha é substituída pelo imaginário capitalista e suas fantasias de prospecção, empreendimento, monopólio e enriquecimento. O prestígio que o diretor agrega a si, medido pela cobertura da imprensa e pela presença de poderosos da economia e da política locais faz parte da fantasia onde poder, riqueza e popularidade estão umbilicalmente imbricados. Denham não é temente a Kong, foi ele que ensinou o gorila a temê-lo e assim triunfou perante a cidade.

Se aproxima o momento da apresentação do gorila à plateia do *Alhambra*. Denham convida a todos para verem ‘a mais incrível coisa que seus olhos jamais observaram’ e complementa:

CARL DENHAM

Ele era um rei no mundo que ele conheceu, mas chega a vocês agora como um cativo. Damas e cavalheiros, eu lhes dou Kong, a oitava maravilha do mundo!²⁵¹

A cortina do palco sobe e revela Kong sentado sobre o palco acorrentado e com uma expressão abatida (fig.3-89). A plateia se surpreende com o que vê. Mesmo alguns músicos da orquestra demonstram surpresa, desviando a atenção do maestro. Quando as luzes sobem e a visão do gorila se torna mais clara, Denham assegura a plateia da

agregar um tom de exotismo, de uma maneira análoga ao uso da palavra *Alhambra*, discutida anteriormente.

²⁵⁰Em uma cena não analisada no *corpus* de pesquisa desta tese.

²⁵¹No original: *He was a king in the world he knew, but he comes to you now a captive. Ladies and gentlemen I give you Kong, The Eighth Wonder of the World!*

segurança das correntes que prendem Kong afirmando que são seguras, feitas de aço-cromo²⁵². Mais aplausos da multidão. Denham pausa por um momento a exposição, demonstrando surpresa em ver seu próprio sonho se realizar.

Espectáculos que envolviam uma espécie de palestra ou relato a partir de experiências exóticas não eram algo incomum nos teatros de Nova Iorque durante o século XIX e o início do século XX. Rapidamente estes relatos incorporaram as imagens técnicas em sua tessitura, trazendo fotografias e depois cenas filmadas cuja edição e fluência era dada pela loquacidade, conteúdo e carisma do apresentador. Denham, um personagem ficcional, se nutre desta tradição e a leva alguns passos além ao trazer Kong ao palco.



Figura 3-89 – Plano nº 85 – Kong é apresentado cativo e desanimado no palco do *Alhambra*.

Driscoll corre pela rua, cruzando *Times Square* e se aproximando do teatro *Alhambra*. No palco, Denham toca Kong (fig. 3-90) e anuncia o gesto à plateia que o observa com curiosidade. Quando o gorila se movimenta como se espantasse uma mosca, Denham se assusta e salta apavorado. Isto é lido como um gesto de comédia pelo público que ri do ocorrido e é uma primeira advertência sobre o rumo que a história irá tomar.

²⁵²O termo aço-cromo (*chromium steel* no original) foi usado tanto na versão original em 1933 como na refilmagem de 2005 de *King Kong*. A impressão sugerida por Denham em sua palestra é que o "aço cromo" teria maior resistência à tração do que "aço normal", o que é falso. O componente de cromo no aço só dá resistência à corrosão, sendo o principal envolvido para criar aço inoxidável. A maior resistência depende do acréscimo de carbono à mistura (Araújo, 2005). O material, no entanto, estava muito em voga durante a década de 1930 e no movimento de *design* e arquitetura *Art Deco* presente marcos da cidade de Nova Iorque como o topo do *Chrysler Building* (Pile, 2005, p.352-354).

Também sugere ao espectador a superação de uma barreira provocada pelas diferenças de materialidade entre os elementos em cena que sempre uniu de maneira complementar os efeitos visuais à montagem buscando tirar o melhor proveito de ambas as partes. Ao 'tocar' Kong em um plano sem cortes liberta-se o filme para apresentar imagens ainda mais ousadas do que já fez até agora, porque o espectador está informado que não há mais uma restrição entre o potencial da manipulação plena da imagem e o que restou de concreto na aparência do elenco. A fantasia e o fantástico podem, então, invadir o cotidiano urbano análogo ao do espectador.

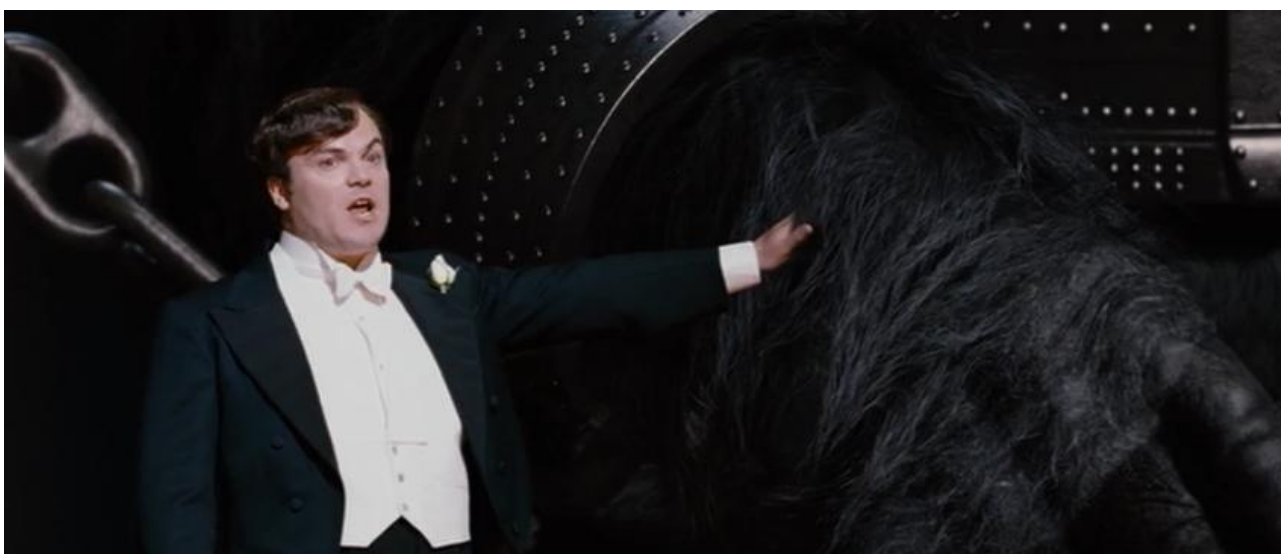


Figura 3-90 – Plano nº 93 – Denham toca Kong e se assusta quando o gorila reage.

O diretor dá a ordem para que levantem os braços de Kong com o auxílio de um guindaste oculto no palco. Mais uma vez a mecânica dos palcos gregos é evocada ao Kong erguer os braços com o auxílio de um *Deus Ex Machina*. O gesto exige esforço da equipe técnica na coxa mas não parece incomodar o gorila que permanece apático. Ironicamente, até mesmo seu movimento está privado de vitalidade. Só é realizado com uma máquina simples, uma forma primitiva da tecnologia.

Driscoll entra no teatro com uma expressão preocupada. Kong está com os braços levantados no palco, sob os aplausos da plateia. Denham promete apresentar agora o 'herói da vida real' daquela história e chama ao palco o ator Bruce Baxter (Kyle Chandler). O roteirista observa frustrado o desenrolar do espetáculo. O ator, vestido como o estereótipo de um 'aventureiro' cinematográfico, é aplaudido e tem início uma coreografia de teatro de revista que evoca os figurinos, caracterização e a dança dos nativos da Ilha da Caveira do filme de 1933. Preston comenta com Driscoll:

PRESTON

Ele estava certo. Sobre ainda haver algum mistério sobrando neste mundo... todos nós podemos ter um pedaço dele pelo preço de um ingresso.²⁵³

Na coreografia Baxter é o único caucasiano e seu figurino branco garante que ele reflete mais luz do que todos os demais integrantes do corpo de baile, chamando a atenção assim. A releitura da coreografia, no entanto, traz em si um embaralhamento dos comentários possíveis sobre a presença de racismo nesta representação.



Figura 3-91 – Plano nº 130 – Baxter é acompanhado por diversos bailarinos em *blackface*.

Em certa maneira, esta é a *quinta* vez que a coreografia é encenada²⁵⁴ e ao longo de sua trajetória ela foi sendo transformada de uma circunstância da economia de produção (a equipe do Kong de 1933 usou figurantes negros inclusive por serem mais baratos e disponíveis de contratar) até se transformar em uma amálgama da imagem visual do exótico selvagem no palco do *Alhambra*. Ali vários dançarinos não trazem traços étnicos imediatamente classificáveis conforme os estereótipos conhecidos, mas todo o corpo de baile está maquiado e pintado com algo semelhante ao *blackface*²⁵⁵,

²⁵³No original: *He was right. About there still being some mystery left in this world... and we can all have a piece of it... for the price of an admission ticket.*

²⁵⁴A primeira na Ilha de Caveira (1933), a segunda na ilha (1976) e depois de maneira sintética na arena (1976), a quarta outra vez na ilha (2005) e então em sua releitura mais sofisticada no *Alhambra*.

²⁵⁵*Blackface* identifica a prática de artistas com tons de pele claros se maquiarem para parecerem ter uma pele negra. Esta prática era corrente durante o auge do vaudeville nos EUA durante o século XIX, caindo em desuso durante o século XX por ser percebida como intrinsecamente racista e veículo do reforço de estereótipos pejorativos. No cinema, *blackface* é o modo como Al Jolson se apresenta em diversos números de *O Cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*, 1927, dir. Alan Crosland) e como diversos figurantes de *O Nascimento de uma nação* (*Birth of a Nation*, 1914, dir. D.W. Griffith)

homogeneizando as cores de pele sob uma cobertura de algo do tom de argila e as tornando indefiníveis *per se* (fig. 3-91). Entre os bailarinos há artistas de diversas etnias e aparências, sinal também de uma releitura pós-colonial desta coreografia que é realizada, enfim, por um diretor e equipe de um país periférico no contexto global.

A coreografia é concluída e Denham afirma que a seguir todos presenciarão o clímax do ritual selvagem: o oferecimento da corajosa Ann Darrow ao poderoso Kong. O diretor pede aplausos à garota e a plateia responde com intensidade. Um alçapão se abre no chão do palco. Driscoll observa amargurado. A partir dele sobe uma moça semelhante a Ann com os braços amarrados em dois pilares (e em uma posição e figurino semelhante ao mostrado no filme de 1933) sob os aplausos da plateia. Kong se surpreende com a presença da mulher e se acorda do torpor em que se encontrava.

Os dançarinos no palco se perfilam perante a atriz que mantém a cabeça baixa. Curioso, Kong tenta se aproximar para observá-la mas é contido pelas algemas. Quando lentamente levanta o rosto, a atriz revela sua verdadeira identidade: não é Ann, mas uma sócia. O gorila estranha a troca e urra silenciando os gritos de pavor da falsa Ann. Plateia e orquestra se assustam com a reação do gorila, aplaudindo em seguida. A coreografia reinicia e Driscoll se questiona onde está a verdadeira Ann. Preston que diz que ela não aceitou as ofertas de Denham, mas não conhece seu paradeiro.

Uma fachada de um pequeno teatro chamado “*De Luxe*” revela o paradeiro de Ann. Ela é uma dançarina em meio a treze outras com figurino, cabelo, aparência e maquiagem idênticas (fig. 3-92). A coreografia destaca um bailarino de fraque, cartola e bengala à frente de duas fileiras de mulheres em uma apropriação direta da estética *Art Deco*.

Nesta cena, as mulheres formam um padrão repetitivo em sua aparência e movimento, evocando a constância do trabalho feito pelas máquinas, a luz e os detalhes do palco buscam evocar raios luminosos, sublinhando o otimismo no futuro deste *design*, enquanto a agilidade e a elegância do homem em destaque indicam o conceito

são caracterizados como descendentes de escravos africanos, o que indica a popularidade desta prática. O filme *Hora do Show* (Bamboozled, 2000, dir. Spike Lee) ataca o preconceito com o *blackface* ao realizar uma trama satírica onde dois atores negros aplicam a maquiagem em si mesmos e alcançam mais sucesso desta maneira do que com sua aparência não modificada.

modernista do *menos é mais*.²⁵⁶ No entanto, isto é representado como um espetáculo de baixo orçamento onde as garotas não mantêm uma sincronia ideal em seus movimentos e claramente são visíveis as bordas do cenário e a parede ao fundo do teatro. Paralisada em meio ao número, Ann tem lágrimas em seus olhos. Um holofote a encontra devolvendo a ela a luz em seu rosto sofrido e definindo sua emoção em relação ao que está acontecendo nos demais setores da história.



Figura 3-92 – Plano nº 162 – O teatro de segunda linha incorpora a estética *Art Deco*.

No palco do *Alhambra*, Kong se agita. Denham e Baxter se perfilam em frente aos fotógrafos e sugerem as manchetes da cobertura do espetáculo, na linha da 'bela e a fera'. O gorila está cada vez mais irritado, urrando sem parar perturbado com o contínuo espoucar dos flashes. Driscoll parece preocupado e a atriz que interpreta a falsa Ann começa a demonstrar medo de verdade com a raiva de Kong. As reações de Driscoll e Denham opõem o cuidado e a ganância em lidar com o perigo iminente:

JACK DRISCOLL

Nós temos que tirar essas pessoas daqui. Todos precisam sair, certo? Vamos lá.²⁵⁷

²⁵⁶Este segundo conceito modernista (o primeiro, 'ornamento é crime' foi discutido previamente) foi criado pelo arquiteto alemão Mies Van der Rohe e disseminado entre seus seguidores e discípulos nos EUA (Pile, 2005, p. 331). A ideia de concentrar significados em um menor conjunto possível de elementos é parte do discurso modernista, onde tal ideia representaria a busca de uma comunicação universal da mensagem através da síntese redutora apenas a seus elementos essenciais. Na cena, a síntese da elegância masculina ou feminina está representada nos figurinos do elenco do teatro *De Luxe*.

²⁵⁷No original: *We have to get these people out of here. Everyone needs to leave, okay? Come on.*

CARL DENHAM

Deixa ele rugir. Faz a foto ficar legal.²⁵⁸

Kong está cada vez mais agitado no palco, forçando as correntes sem parar. Denham e Baxter sorriem e posam para mais imagens. A plateia aplaude sem parar e Driscoll não tem sucesso em alertar as pessoas para o perigo. Apenas quando os pilares onde Kong estava preso pelos punhos começam a ceder surgem demonstrações de receio na multidão. Kong liberta seu braço direito, o que apavora a todos. Baxter foge discretamente entre os fotógrafos e não será mais visto no filme e Denham observa a situação se precipitar sem ser capaz de agir. Plateia, mezanino, dançarinos e equipe se atropelam para fugir da fera à solta. O gorila toma a falsa Ann com sua mão livre e a examina de perto. Denham se assusta com a tragédia iminente. Driscoll estimula as pessoas a seguirem adiante sem olhar para trás. Kong lança a atriz em direção à coxa com violência e se liberta de seus grilhões. A multidão foge em massa do teatro.

Bruce Baxter desaparece neste ponto, o que sublinha sua natureza como um enxerto na história de Kong a partir do original de 1933. Ele serviu até aqui como uma caricatura de um astro vaidoso e egoísta²⁵⁹ e agora some permanecendo apenas como um rosto que faz parte de um espetáculo inacabado inspirado por um filme que não foi concluído. Baxter é a caricatura do cinema lido exclusivamente como aparência onde elas são essencialmente falsas. Sua oposição aos que 'ficam' lhes atribui um caráter mais realista em meio a todo o contexto fantasioso por estarem sujeitos aos conflitos físicos provocados pela ira de Kong.

Esta cena é marcada por ser uma releitura da original de 1933 em sua temática e desenvolvimento. No entanto, a cena da libertação de Kong de seus grilhões com a violência e destruição que dela resultam opera tanto como uma expansão a partir do desenho original (onde a apresentação na Broadway é estendida com um teatro maior, efeitos visuais mais sofisticados e uma decupagem mais complexa) quanto uma resposta à apresentação de 1976 e os filmes sobre gorilas *reais*.

²⁵⁸No original: *Let him roar. It makes a swell picture.*

²⁵⁹Conforme analisado nos comentários sobre a jornada à Ilha da Caveira do filme de 2005 discutidos anteriormente.

A relativa ignorância a respeito de gorilas no período do primeiro *Kong* fazia de sua mera apresentação algo assustador pela projeção de fantasias de semelhanças e diferenças entre as espécies. Este sentimento passa por um esvaziamento a partir da abundância de estudos, reportagens, documentários e imagens em geral a respeito dos gorilas *reais*, fruto de uma crescente preocupação ecológica²⁶⁰ a partir da metade da década de 1960. Não é mais possível acreditar que um gorila – mesmo que gigante – seja uma ameaça apenas por ser um animal que foi extraído da selva.



Figura 3-93 – Plano nº 212 – Kong está livre e alivia sua raiva no interior do teatro *Alhambra*.

Como consequência, mesmo que o *Kong* de Jackson se passe em 1933 ele traz as marcas desta familiarização das plateias com a espécie. Isto leva à necessidade de um exagero espetacular nas manifestações de ameaça do gorila gigante, traduzido em demonstrações exuberantes dos efeitos resultantes das ações do personagem-título quando irritado. Para impressionar e persuadir as plateias contemporâneas do perigo é necessário, portanto, demonstrar mais enfaticamente os resultados das ações físicas motivados pela agressividade de Kong. O gorila salta sobre o fosso da orquestra esmagando alguns músicos e começa a demolir os assentos da plateia baixa (fig. 3-93), jogando para os lados quem ainda não havia se evadido do teatro. A multidão ganha a rua, fugindo correndo em meio ao tráfego.

Kong continua a destruir o interior do *Alhambra* e reconhece Driscoll no mezanino. O roteirista ficou para trás ao estimular a todos para deixar o teatro antes dele, um gesto

²⁶⁰No universo de Kong, estas ideias são apropriadas pelo personagem Jack Prescott (Jeff Bridges), discutido nas análises do filme de 1976.

que pode ser interpretado como heróico (um sacrifício em nome do bem estar de terceiros) e também como uma expiação (como roteirista, suas palavras ajudaram a criar este caos e ele deve ajudar a resolvê-lo para livrar-se de suas consequências). Em uma soma de raiva e ciúme, o gorila se lança ao mezanino para agredi-lo. A estrutura não resiste e cede com o peso de Kong enquanto o roteirista foge apavorado. Mais uma vez se apresenta ao espectador a exacerbação das reações do gorila no ambiente 'concreto' dos cenários, uma estratégia potencializada pelo conflito entre duas das pontas do triângulo amoroso.

Denham observa o teatro vazio e semidestruído sem demonstrar reação. Seu triunfo se transformou em sua maior derrota. Driscoll ganha a rua em meio à confusão de pessoas fugindo do *Alhambra*. A perseguição continuará nas ruas de *Manhattan*.

3.3.3.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

A apresentação pública de Kong no filme de 2005 é uma sequência marcada pelo ambiente onde se desenrola: o teatro Alhambra nos arredores do Times Square em Nova Iorque. As vistas da esquina repleta de publicidade e salas de espetáculo foram construídas em estúdios na Nova Zelândia e complementadas por maquetes digitais²⁶¹. O teatro, no entanto, é uma locação natural (o *Auckland Civic Theatre*, adaptado às necessidades do filme) que tem sobreposta a si sua reprodução digital para as cenas de destruição e caos na conclusão da sequência.



Figura 3-94 – O *Auckland Civic Theatre* (esq.) e o plano nº62 em *King Kong* (2005).

O uso de uma locação natural influencia a decupagem de Jackson (fig.3-94) que em diversos momentos reduz a quantidade de camadas e detalhes que se estendem ao

²⁶¹ Uma discussão mais detalhada das vistas externas será realizada na análise da sequência que mostra o gorila à solta nas ruas após escapar do show.

infinito observada em cenários anteriores para o aproveitamento dos espaços. No *foyer* do teatro no início da sequência Carl Denham recebe os cumprimentos de dezenas de pessoas. A cena foi realizada no *foyer* real do teatro e toma os planos do nº8 ao 31 .



Figura 3-95 – Plano nº8 – O *foyer* do teatro repleto de extras. Denham não é visto aqui.

O espaço limitado (fig. 3-95) é adequado à sugestão que a lotação está esgotada o que torna inevitável que em meio à movimentação de figurantes alguns sejam coreografados para aparecer mais próximos à câmera e fora de foco (fig. 3-96), um recurso pouco utilizado em planos criados a partir da composição de imagens (onde o desenho minucioso do tableau cria uma diagramação perfeccionista e auto-consciente) mas adequado aqui quando combinado com a montagem de planos de curta duração e ações interrompidas.



Figura 3-96 – Plano nº13 – Denham cumprimenta o prefeito.

Os efeitos visuais são usados no interior do auditório atendendo a duas demandas no início da sequência: aumentar o número de pessoas na plateia e criar o espaço no palco onde seja possível compor animação, maquetes e elenco quando as cortinas forem levantadas e Kong for revelado. Também nesta sequência Jackson continua a utilizar os efeitos com parcimônia, essencialmente mostrando Denham entrar no palco (plano nº60) e observando a casa cheia. O plano cumpre a função de um establishing shot e impressiona pela beleza da locação e o movimento que se estende – animado digitalmente – até a última fileira do mezanino.

Ciente da limitação proporcionada pela *barreira invisível* de tais figurantes digitais, a fala inicial de Denham corta entre planos que valorizam o diretor e planos que destacam a reação das plateias. Os planos de reação não mostram mais do que duas dezenas de figurantes, permitindo observá-los ao mesmo tempo como coletivo e ler expressões faciais individuais.

De uma maneira semelhante à que antecipou a introdução de Kong na Ilha da Caveira, Denham também é emoldurado pela cortina que sugere um volume muito maior atrás dele. A síntese do espaço em planos como o nº76 (fig.3-97) relê enquadramentos semelhantes do filme de 1933 e faz convergir a atenção ao seu ponto central mais luminoso.



Figura 3-97 – Plano nº76 – O espaço da cortina vazia antecipa a chegada de Kong.

A apresentação de Kong traz uma amostra da prestidigitação feita pela composição de imagens. Realizada no plano nº81 e seguida por planos de reação da platéia e da

orquestra (nº82, 83 e 84), a ação do plano se esforça para confundir as certezas sobre o que poderia ter estado em frente à câmera e o que foi construído digitalmente. Neste plano, Denham convida a plateia para observar a *oitava maravilha do mundo* e estende seu braço, recuando enquanto sobem as cortinas e Kong é revelado desanimado e acorrentado no fundo do palco. Ao abstrair a montagem para revelar Kong, Jackson reafirma a possibilidade de construir imagens que retratam o impossível de maneiras pertinentes à narrativa e sem a privação do movimento que técnicas anteriores de efeitos impunham aos planos.

A prestidigitação do plano nº81 (fig. 3-98) está em estabelecer em seu início a cortina como algo inteiramente verossímil ao espectador, revelando com um gesto uma questão: a cortina então era animação? Ou apenas o que está além da cortina? A única certeza é que Kong é mostrado a partir de imagens animadas e Jack Black interpretando o diretor Carl Denham é real – todo o resto depende da credibilidade que o espectador deposita na história e no prazer que frui a partir dela uma vez que as pistas perceptíveis de onde começa o efeito e termina o concreto foram escondidas habilmente. O gesto de Denham relê a tradição dos mágicos de palco como Robert-Houdin e Méliès que desafiavam a curiosidade das platéias mostrando aquilo que os sentidos afirmavam ser verdade mas era negado pelo bom senso.

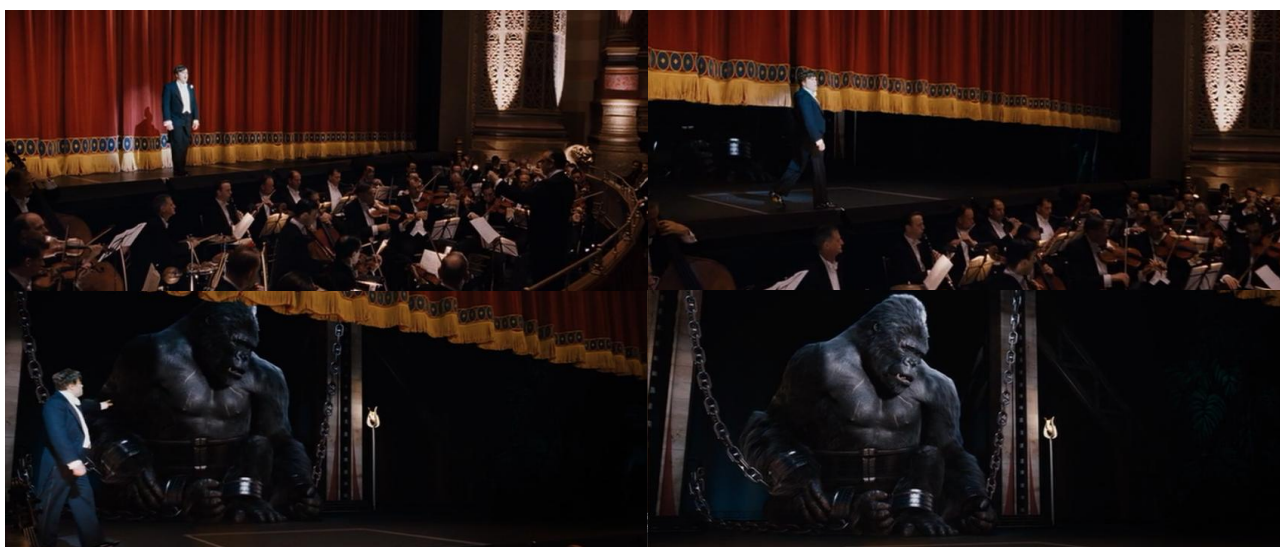


Figura 3-98 – O plano nº81 – Carl Denham (Jack Black) revela Kong com um gesto.

Assim que Driscoll chega ao teatro no plano nº98 a montagem começa a diminuir a quantidade de planos de reação da platéia, divertida pelo espetáculo, os substituindo pelos olhares preocupados do roteirista e do diretor assistente. Isto conduz a sequência

para seu desenlace violento, onde Kong se revelará uma fera quando contrariado pela substituição de Ann por uma sósia.

Curiosamente, Kong ganha de Jackson uma decupagem semelhante àquela dos protagonistas humanos quando é mostrado ao espectador que ele está estudando a identidade da mulher colocada à sua frente no palco. O gorila percebe a atriz no palco no plano nº145; ela está presa a um altar cenográfico e ele também, criando um paralelismo a partir da composição de imagens: quem é ofertado agora é o antigo Rei. A dúvida a respeito da identidade da atriz coloca em *close-up* Kong (plano nº147) e Driscoll (nº148), rivais na busca pela atenção de Ann Darrow. Uma pausa que sugere a atenção da plateia e o suspense do momento e Kong volta ao *close* no plano nº150, expressando curiosidade. A atriz lentamente ergue o rosto (nº151) em *close* e o espectador compartilha da contrariedade do gorila (nº152) que é uma sósia. O grito da atriz que pede para ser salva (nº153) é feito em voz de falsete e isto o enfurece, soltando um rugido (nº155) que assusta e diverte a plateia.

A experiência sensorial a que a platéia do Alhambra responde – o rugido furioso de Kong – é um prenúncio do que acontecerá a seguir: a libertação do gorila de seus grilhões e a destruição do interior do teatro. A intensidade da experiência sensorial do cinema reside menos na palavra do que na imagem, e o registro deste filme também como um *blockbuster* de ação promete – e cumpre – cenas espetaculares.

Correspondente um aumento da intensidade das ações e destruição observamos uma progressiva substituição de locações e elenco por seus substitutos digitais animados. A plateia em pânico com a libertação do gorila mostrada em grande plano geral no plano nº207 levanta-se e foge em todos os níveis do Alhambra mas não demonstra a heterogeneidade das expressões de medo dos planos nº192, 194, 197 ou 203. A sósia que salta tentando se libertar das amarras no palco em meio ao ataque de fúria do gorila no plano nº199 é colhida com violência pela mão de Kong no plano nº200 quando já foi substituída por uma dublê digital feita à sua imagem e semelhança. A troca acontece mais uma vez como em um gesto de ilusionista, com a mão do gorila entrando por um lado do quadro no primeiro plano e concluindo seu movimento no segundo. O arremesso da sósia em direção à coxa no plano nº205 ganha gravidade pelo pesar dos olhares de Denham (nº202) e Driscoll (nº203) em meio à plateia que continua a fugir.

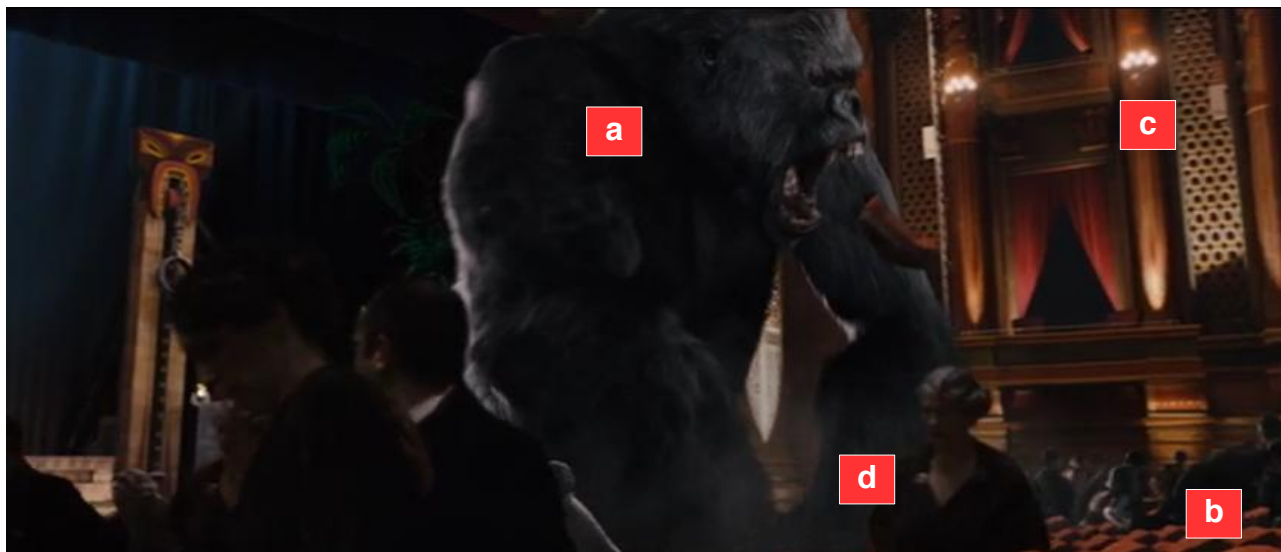


Figura 3-99 – Plano nº211 – Kong começa a destruir a plateia baixa do Alhambra.

Kong salta sobre o fosso da orquestra e toma a plateia baixa no plano nº210, o que revela algumas limitações no diálogo entre composição de imagem e a animação digital no plano seguinte. Nele (nº211, fig. 3-99) o gorila [a] começa a destruir [b] os assentos da plateia baixa compostos com elementos captados [c] no teatro em Auckland enquanto os últimos espectadores [d] ainda saem de perto para não serem vitimados. O plano reúne através da composição, portanto, animação de personagens, animação de objetos, planos captados em locação e planos captados em *bluescreen*.

A heterogeneidade das fontes reunidas pela composição de imagens em um único momento perante o espectador do filme deposita a credibilidade do plano no respeito a perspectivas e proporções e demonstração de ações e reações interiores a ele. Isto não funciona tão bem no plano nº211 por conta das pessoas que estão nas camadas mais próximas da câmera virtual. Embora sua altura esteja compatível com o desenvolvimento do plano, as reações do elenco são inacreditavelmente calmas, em especial o da senhora indicada na letra [d]. A exacerbação da fúria de Kong no fundo do quadro que passa a destruir filas de cadeiras com seu braço não altera a expressão desta coadjuvante de um plano só. A dissonância entre a frente e o fundo apenas sublinha as demandas que a composição de imagens apresenta ao realizador, exigindo uma coerência dramática que percole por todos os níveis.



Figura 3-100 – Plano nº 227 – Kong caça Driscoll escalando o mezanino.

A substituição dos cenários e personagens por seus correspondentes digitais animados chega ao ápice no momento em que Driscoll é percebido por Kong e este se lança ao mezanino do Alhambra que cede com seu peso. No plano nº227 (fig. 3-100) vemos Kong se esforçar para subir ao mezanino que desaba para caçar o roteirista que foge desesperado. No palco permanece Denham sem reação a tudo o que aconteceu lado a lado com as alegorias usadas minutos atrás. A ausência de materialidade da animação, bem como a possibilidade de reversibilidade de quaisquer consequências indesejadas, convida a ações espetaculares que, se sobrepostas às necessidades da trama, podem ser bem-vindas.

A visão de Denham no palco com o teatro sendo destruído pela perseguição de Kong demonstra uma capacidade que praticamente passa despercebida na composição de quadros usada neste King Kong em meio à suas aplicações em exacerbar demonstrações de ação: a potencialidade para construir pequenas anotações de memória e continuidade interiores à imagem. O plano nº227 demonstra isto ao manter Denham no quadro, sua aparição recordando o espectador do sucesso do início da sequência e favorecendo uma comparação entre os dois pontos. Jackson, no entanto, está ciente de que tais notações discretas podem desaparecer em meio ao som e a fúria de Kong e retoma um close de Denham no plano nº229, fechando a sequência no interior do teatro.

3.3.4 Análise comparativa dos efeitos visuais na apresentação pública de Kong de 2005.

Na sequência da apresentação pública de Kong os efeitos visuais de composição e a montagem colaboram para criar os espaços do teatro e apresentar as reações do gorila perante a plateia. Ela pode ser separada em três momentos: a chegada ao ambiente da apresentação, o show e a libertação do gorila.

Os três filmes utilizam efeitos de composição de imagem para negociar a escala entre Kong e o espaço por onde os demais personagens transitam. No primeiro filme temos a construção do espaço interno do teatro colocando palco e plateia em lados opostos de um eixo de 180°. A cortina diagramada de maneira simétrica no enquadramento está em um lado do eixo e as reações principais da plateia estão no outro extremo. Cooper e Schoedsack incluem algumas fileiras de assentos abaixo do palco o que opera como uma demonstração de continuidade do espaço da plateia e um elemento de imagem que empresta credibilidade à cortina, realizada em maquete em uma miniatura do palco, como é revelado depois.

Este eixo de 180° entre o palco e a plateia nunca é cruzado em imagem. Nunca vemos a plateia repleta em uma posição de câmera por detrás do ombro de Denham nem tampouco um plano lateral que mostrasse Kong se aproximando da plateia e cruzando o arco do proscênio. As razões para isto são variadas. Goldner e Turner (1975) afirmam que todas as cenas da plateia foram rodadas em um único dia em um teatro alugado em Los Angeles, logo podemos supor que a simplificação na decupagem agilizaria o processo. Além disto, a representação do espetáculo interior ao filme exigia, conforme as convenções da época, que a pontuação do espaço mostrasse referências claras das bordas de palco e plateia periodicamente.

Uma convenção semelhante à mostrada em King Kong aparece no filme Bancando o Águia (Buster Keaton, 1924) onde Keaton interpreta um projetorista que 'entra' na tela quando cochila no trabalho e interage humoristicamente com as convenções de corte e continuidade. A entrada de Keaton na tela é apresentada com a platéia, orquestra e bordas, elementos posteriormente abstraídos com a progressão da cena.

A mudança de eixo acontece quando os jornalistas fotografam Kong (planos nº41, 44, 48 e 50) e quando o gorila se liberta e salta em direção à porta (plano nº53, 55, 58) saindo do teatro. Nestes momentos o set de animação se torna o cenário integral dos planos, fazendo dos humanos coadjuvantes em um cenário virtual. A cuidadosa composição das ações e reações interiores aos planos garante a sua credibilidade. A composição, no entanto, claramente tem os planos projetados sendo apresentados como menos contrastados o que é visível mesmo na imagem em preto-e-branco.

A ambição por posicionar livremente a câmera motivou a construção da arena mostrada no King Kong de 1976. Ali o diretor podia posicionar a câmera onde preferisse: o espaço era um círculo onde havia apenas uma sugestão de eixo dado entre o portal por onde Kong aparece e o altar de Ann. Guillermin em geral posiciona sua câmera à direita deste eixo mantendo uma orientação espacial coerente.

A relação que se estabelece em 1976 no que se refere à elaboração do espaço da arena segue a convenção do establishing shot que serve como um continente para os demais planos cuja continuidade espacial é dada pela presença de referências de decoração e luz, muito mais do que pela ação ou uma orientação espacial clara. Em comparação, o primeiro Kong é extremamente econômico em sua decupagem uma vez que o plano geral do palco opera como definidor do espaço e também retorna durante a apresentação quando o filme apresenta os humanos e o gorila no mesmo plano. A constância do enquadramento sublinha a presença dos efeitos visuais de animação e composição nestes planos (nº27, 29, 32, 34, 42, 52).

O terceiro Kong outra vez incorpora os planos da decupagem da primeira versão. As vistas dos dois lados do eixo de 180° são trazidas a esta decupagem com propósitos semelhantes aos do primeiro filme: situar o espaço e explicitar as reações da plateia. Na releitura de 2005, no entanto, elas ganham discretos movimentos de câmera que sublinham a ambição de Jackson de mostrar *mais* em seus planos do que os filmes anteriores.

A ambição por fazer crescer os frutos do primeiro Kong faz Jackson acrescentar ao teatro de Denham um espaço contínuo entre palco e plateia, mostrado pela primeira vez no plano nº60 da sequência onde a câmera segue o diretor (da ficção) que adentra o palco e observa todos os níveis das plateias lotados. Embora o interior do teatro seja o

Auckland Civic Theatre, este plano realiza uma composição onde a borda do palco para dentro foi captada em estúdio e do proscênio em diante mesclam-se cenas captadas *in loco* com recursos de multiplicação de plateias e a substituição do mezanino por sua réplica digital.

A revelação do aplauso efusivo da plateia neste plano coloca em contraponto as diversas maneiras de criar espaços em um filme. 1933 condiciona a decupagem à credibilidade dos efeitos visuais, apresentando a cortina como algo natural até levantá-la em um passe de mágica e mostrar ao espectador que ela foi o tempo inteiro uma maquete. Acontece aqui a transição de um efeito invisível para um efeito visual visível, ainda que a atenção seja absorvida por Kong acorrentado no palco e a cortina não chame mais nenhuma atenção para si.

O filme de 1976 sofre quando reúne os efeitos de composição de imagem com a descrição do espaço construído previamente pela decupagem e montagem. Embora o corte alternado entre os planos de Rick Baker enjaulado como Kong e os gerais da arena não sejam especialmente problemáticos, no momento em que são intercalados planos com composição de imagens com outros gerais do cenário ficam claras a falta de cuidado em respeitar a regularidade dos espaços. A credibilidade dos planos é afetada menos por tecnicamente mostrarem problemas de registro entre as camadas do que por fazerem a montagem operar não como uma força a favor a ocultação do efeito, como em 1933, mas como uma maneira de colocar mostrar os planos próximos no tempo e compará-los, revelando suas falhas de modo mais aparente.

O terceiro Kong reúne as facilidades de rodar em uma locação real²⁶² com estruturas de montagem que organizam ações e reações entre Denham e a plateia (também intercalando as tramas paralelas de Ann Darrow e Driscoll) com efeitos visuais que aqui fazem Kong dividir o espaço com os dançarinos no palco e, depois, destruir o interior do teatro. A necessidade de mostrar Kong próximo e em proporção com os bailarinos retoma a ideia de manter presente uma demonstração das medidas do gorila. Neste ponto o primeiro e o terceiro Kongs são felizes em aproximar a maneira como apresentam o primata embora a versão mais recente continue a aumentar visualmente as demonstrações de emoção ou movimento de Kong.

262 Ward(2005) descreve que o processo de filmagem desta cena tomou apenas quatro dias e teve em alguns momentos quatro câmeras rodando ao mesmo tempo para produzir a quantidade de material planejado no escasso período autorizado pela direção do teatro.

A decupagem que mostra Kong privilegia os enquadramentos onde ele aparece de corpo inteiro na primeira versão, incluindo apenas um plano com a cabeça grande (nº24) e destacando sua expressão facial apenas no momento de raiva mais adiante na sequência. Atribuímos isto ao medo provocado pela simples proximidade com o gorila, com possíveis leituras racistas no período. A apresentação de corpo inteiro também tem a conotação de não estar 'mentindo' com a montagem onde o enquadramento parcial abriria espaço para a fantasia que um manipulador do boneco oculto (o que acontecia na cabeça grande) ou fios de um marionete o comandam. Ao mostrá-lo inteiro em parte do tempo o dotamos de uma centelha de vida perante o espectador por não ver diretamente quem o controla – apenas observar as oscilações do pelo de coelho que indicam onde Kong foi tocado.

As fantasias a respeito de um manipulador oculto se tornaram uma das bravatas para promover o filme de 1976. A construção dos efeitos foi amplamente divulgada como um segredo industrial da equipe de Laurentiis (Bahrenburg, 1976). O que é extremamente frustrante ao espectador é que tais esforços de engenharia resultaram em mostrar um Kong menos animado do que seu contraparte quando é mostrado o mock-up animatrônico. Baker cresce no filme ao mostrar que é capaz de sensibilizar as plateias como o gorila e recebe aqui enquadramentos que valorizam suas ações e expressões. O uso da montagem como comparação depreciativa acontece na libertação de Kong mais uma vez, colocando lado a lado planos com Baker e o Kong quase inanimado (nº78 e 79).

O terceiro Kong soma a animação e a aparência, sendo convocado pela decupagem a urrar em close-up e ter seu rosto em destaque por diversas vezes. O urro deste Kong é extremamente expressivo, deixando claras suas cicatrizes e ferimentos, bem como seu canino inferior esquerdo que está quebrado. A demonstração de sua raiva frequentemente conta com algum objeto ou figurante entre ele e a câmera, provocando no espectador uma sensação análoga ao impedimento que o personagem e se revolta. Os close-ups de Kong que não apresentam camadas intermediárias entre o espectador do filme e o gorila como o plano nº155 nos colocam irmanados à platéia do teatro Alhambra, podendo desfrutar ao mesmo tempo da proeza técnica do urro hiper-realista de Kong e também sentir a intensidade da imagem como uma experiência sensorial.

3.4 A fuga por Nova Iorque

A sequência que mostra Kong como uma *ameaça pública* aos cidadãos de Nova Iorque tem um apelo sensacionalista imediato e fornece a temática de diversos pôsteres para a divulgação do filme. As peças gráficas exageram a altura do gorila em busca de um efeito dramático²⁶³ (fig.3-101).



Figura 3-101 – Ilustração promocional da RKO para o filme de 1933. Há um exagero evidente no tamanho de Kong em relação à cidade. (Woods, 2005, p.vi)

As três sequências que mostram o gorila à solta nas ruas de Manhattan trazem em comum a motivação que o guia: após descarregar a raiva por sua captura Kong busca trazer a atriz de volta para si e encaminhar-se para um ponto onde repousar. Cada um dos filmes integra estes passos de maneira distinta. O primeiro introduz os pontos-chave de maneira direta estabelecendo uma progressão nos danos que Kong provoca na cidade e culminando com o ataque à elevada do metrô. O filme de 1976 inicia com o ataque à elevada – usado como um pretexto para o gorila reencontrar a atriz – e dali em diante não há mais violência motivada por Kong. Mesmo a recaptura da atriz é mostrada quase como uma cena de sedução.

²⁶³ Este exagero do tamanho ao mostrar Kong do tamanho – ou maior que – prédios o aproxima da ideia do tamanho de Godzilla, o lagarto gigante japonês que seria parceiro do gorila em dois filmes da década de 1960, comentados anteriormente.

O terceiro filme exacerba a ação fazendo o gorila interagir com centenas de pedestres, vitrines e carros em uma combinação precisa de montagem e efeitos visuais. A sequência de 2005 também dá pistas da subjetividade de Kong em relação à cidade: ele não sabe se orientar ali nem se deslocar sobre o chão gelado com restos de neve. Mas se orienta quando pautado pela raiva, desejo ou ciúme. Ao final da sequência da terceira versão, o gorila escala o prédio mais alto da cidade para fugir do exército que o persegue, deixando o tema do repouso em segundo plano.

3.4.1 A fuga por Nova Iorque (1933)

A sequência que segue à libertação de Kong do teatro e a desgraça pública de Denham consolida o papel do gorila como uma ameaça à cidade ao provocar mortes e destruição. Embora Kong não aja de forma planejada nos desastres que provoca, a manifestação de sua irritação e as consequências dela são suficientes para condená-lo à morte.

Em resumo, a sequência que analisaremos começa com Kong solto nas ruas e segue a destruição que ele promove pela cidade, passando pela recaptura de Ann Darrow e culminando na destruição de uma linha elevada de trens e no ataque a um vagão cheio de passageiros. Ao final, Kong se dirige para escalar o *Empire State Building* com Ann em sua custódia. A sequência se estende de 01:31:00 a 01:36:58 com a duração de cinco minutos e cinquenta e oito segundos.

3.4.1.1 Descrição contextualizada da sequência

Kong rompe as portas laterais do teatro e ganha as ruas. Há pânico entre os pedestres (fig. 3-102). Após uma colisão de um carro em frente a um prédio, Jack e Ann entram apressados pela porta giratória deste edifício (fig. 3-103), escapando da agitação nas ruas.



Figura 3-102 – Plano nº2 – Kong à solta nas ruas provoca pânico entre os pedestres.



Figuras 3-103 – Plano nº1 – Jack empurra Ann para dentro do hotel.
No pormenor, a direção da vista de Ann estabelece a relação espacial do prédio com King Kong.

Há poucos elementos de continuidade entre o plano de Kong ao lado dos pedestres assustados e o plano onde Jack conduz Ann para o interior do prédio onde depois entendemos ser o hotel onde a atriz reside. Esta relação de proximidade – o que sustenta a percepção de perigo entre os dois pontos – é produzida muito mais por uma contiguidade de tempo entre os dois trechos do filme, sendo reforçado pelo olhar de Ann pouco antes de entrar no edifício (fig. 3-103) e pela imagem do carro batido. O olhar dela, na diagonal para trás à direita, nos permite pensar que este hotel se situa a uma curta distância ao lado do teatro, uma distância que permitiria ver em destaque as ações do gorila à solta na rua. Reforçando o caráter passivo da personagem de Ann, ela é conduzida ao interior do prédio por Jack.

Kong caminha errático pela rua e apanha um homem vestindo smoking que tem aparência parecida com Denham ou Driscoll. Coloca o homem em sua boca, mordendo-o e jogando no chão com violência. A câmera não revela se o destino do homem foi a morte

ou ferimentos graves, mas a especificidade do ataque sugere que o gorila escolheu sua vítima pela aparência em meio a todos os pedestres na rua. Para a multidão, no entanto, Kong se apresenta como um animal selvagem e uma ameaça potencial para todos. Irritado, o gorila arranca parte da fachada do hotel de Ann²⁶⁴ e a joga na rua. Em uma delegacia, um policial chama reforços.

POLICIAL

Envie o esquadrão de arruaças e ambulâncias. Kong escapou²⁶⁵.

Alheio à reação das forças da lei e da ordem, o gorila avista uma mulher que o observa de uma sacada mais ao alto (fig. 3-104). Assim que ela grita, desperta a atenção de Kong que começa a escalar o prédio em direção a ela. Este ainda não é o *Empire State Building* mas o hotel onde Jack e Ann se esconderam.



Figura 3-104 – Plano nº11 – Mulher observa Kong da sacada e desperta a atenção do gorila.

O filme deixa ambíguo qual o nome do hotel, bem como qual seria sua localização precisa na Nova Iorque da ficção. É seguro afirmar que este edifício corresponde apenas à síntese de uma idéia visual da área do *Midtown*²⁶⁶ de *Manhattan*²⁶⁷: uma área repleta de

264O prédio tem uma fachada decorada com colunas e uma marquise.

265No original : *Send the riot squad and ambulances. Kong has escaped.*

266Midtown é o nome informal de um trecho da ilha de Manhattan que se situa entre a rua 34 e a rua 59, ou seja, acima do Greenwich Village e no limite da parte sul do Central Park (Cannon, 2008, p.144).

267*Manhattan* é um dos cinco distritos da cidade de Nova Iorque, sendo entre eles o mais conhecido e retratado pelo cinema. É uma ilha com a forma aproximada de uma sola de sapato masculino e ladeada pelo rio East e pelo rio Hudson.

prédios altos que são, a seu modo, tão confusos e saturados quanto a selva de onde Kong foi extraído²⁶⁸.

O encantamento com a *Midtown* de *Manhattan* está relacionado com o período histórico em que o filme se passa. A história desta versão de *King Kong* (1933) se desenrola em seu tempo presente, em um país que ainda estava imerso em uma depressão econômica (iniciada em 1929 com a quebra da bolsa de valores) e era seduzido pelos símbolos mais evidentes de progresso e indústria, como os arranha-céus e o maquinário.

Um filme contemporâneo a *King Kong*, o musical *Rua 42* (Busby Berkeley, 1933) celebra a *Midtown* de *Manhattan* em seu número de encerramento onde cria uma coreografia com os prédios mais conhecidos desta parte da cidade (Ockman, 2002, p.177), concluindo com um edifício à imagem e semelhança do *Empire State* que tem no topo o casal de protagonistas (fig. 3-105).

A relevância deste prédio pode ser interpretada em diversos níveis. Em um primeiro e mais imediato, ele era neste período a construção mais alta do mundo, pináculo da engenharia e da arquitetura²⁶⁹. Além disto, representava – e representa ainda – um ponto de referência de *Midtown* visível de praticamente todos os pontos da cidade e localidades vizinhas.

Seu status como assinatura daquela região de Nova Iorque é firmado quando de sua inauguração em 1931 (Nash; McGrath, 2008, p.73-75) e acontece ao mesmo tempo em que a área mais ao sul de *Manhattan* – conhecida como *Downtown* – perde em importância e economia.

268A ideia que prédios *genéricos* que se *pareçam com Midtown* podem fazer o maior volume das cenas e serem legitimados em sua existência por alguns modelos de prédios reais detalhadamente representados está presente também na versão de 2005 de *King Kong*, onde boa parte dos prédios vistos em Nova Iorque existe apenas em maquetes digitais criadas com um *gerador automático de prédios* que são mesclados no mapa com as versões detalhadas dos edifícios mais conhecidos.

269Foi superado apenas pelo World Trade Center, inaugurado em 1972. Após os atentados de 11 de setembro de 2001, o *Empire State Building* voltou a ser o prédio mais alto da cidade e do estado.

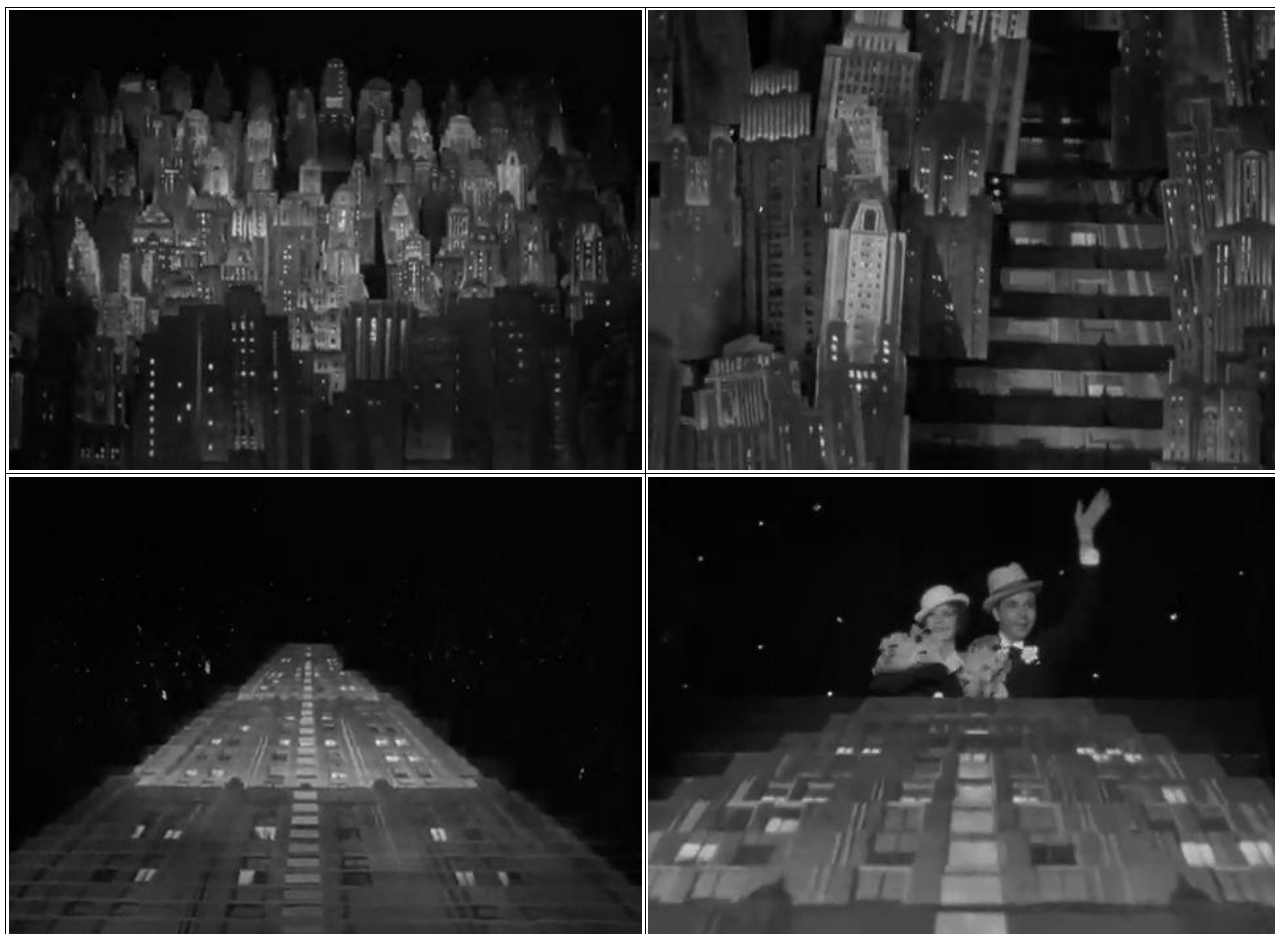


Figura 3-105 – Planos finais do filme Rua 42 (1933)

A saturação urbana dos arranha-céus de *Midtown* dá lugar à imagem e semelhança de seu exemplo mais recente e destacado, o *Empire State Building*. Observe-se a ambiguidade visual onde o prédio é ao mesmo tempo uma escadaria e uma “avenida” e estar no topo dele significa uma conquista inalienável.

Nas décadas anteriores, *Downtown* era o cartão de visita dos Estados Unidos. Ao sul desta área estão a Estátua da Liberdade e *Ellis Island*, portas de entradas para os imigrantes. O deslocamento do sul para o centro se dá com a fixação das comunidades de estrangeiros e seus descendentes nos distritos vizinhos a *Manhattan* e nas regiões menos valorizadas de *Uptown* e do Harlem e o estabelecimento de redes de transporte público que desembocarão no meio da ilha (Blake, 2008, p.179), fazendo do *Empire State Building* – um prédio de escritórios – um símbolo visual de potência econômica e, por extensão, de Nova Iorque perante o mundo.

Mesmo à solta em uma *Midtown* repleta de trânsito e curiosos, em nenhum momento Kong demonstra estar confuso com a quantidade de pessoas à sua volta, com o movimento dos carros ou com o ambiente radicalmente diferente daquele que era o seu

habitat e intuitivamente parece capaz de se orientar e entender como escalar prédios sem enganos nem escorregões²⁷⁰.

Enquanto bombeiros e policiais se deslocam pela cidade, Kong está prestes a entrar no apartamento da mulher que o observava. Ele a retira da cama onde dormia com luzes acesas, aguardando serenamente ser feita vítima. Ao perceber a mão gigante que invade seu quarto, a mulher demonstra um grande susto, mas não foge e é retirada pela janela gritando de pavor. Kong a estuda por um instante (fig. 3-106), percebe que não é Ann, e a deixa cair em direção à morte certa. A mulher despenca em direção à rua repleta de pessoas e ambulâncias. O espetáculo de vida e morte, de sentir o perigo próximo, saíra do interior do teatro e se tornara uma apresentação pública. Desinteressado, o gorila segue rumo a um andar mais elevado do prédio.



Figura 3-106 – Plano nº24 –Kong segura uma mulher que tomou por engano.

Esta segunda violência contra um indivíduo situa Kong como um ser que toma suas decisões a partir de pulsões de libido e vingança. Primeiro, ao mastigar um homem semelhante a Denham ou Driscoll. Depois, ao refutar uma mulher que colheu por engano do interior do quarto. A crueza imediata de suas reações corresponde à realização das fantasias não mediadas pelas restrições da sociedade e superego, à realização de desejos em sua intensidade máxima e um desinteresse total se a busca for frustrada. Ao posicionar Kong como uma personagem capaz de viver desta maneira, os roteiristas convocam a necessidade de bloqueá-la e restringi-la para manter a ordem social estável. Kong não será portanto o arauto de um momento mais livre das relações humanas, mas sim seu oposto que deve ser extirpado a qualquer custo.

²⁷⁰ A confusão com o movimento congestionado da cidade grande dá o tom do primeiro encontro do gorila com a rua na versão de 2005 onde Kong se liberta do teatro e encontra uma Times Square lotada.

Jack e Ann chegam ao quarto de hotel e ele a tranquiliza dizendo que estão seguros e que o gorila será capturado em breve. Enquanto isto Kong os localizou alguns andares acima e espia pela janela (fig. 3-107) furtivamente. Uma multidão enche as ruas e grita impressionada.



Figura 3-107 – Plano nº31 – Kong espia Jack e Ann pela janela enquanto eles ignoram o perigo.

A fuga e a recaptura de Ann funcionam como um passo a mais na sedução entre o animal e a mulher. Ann foge, mas não por completo. Evita Kong estando apenas para longe o suficiente de maneira que ele tenha a oportunidade de encontrá-la novamente. A ela cabe um papel ambíguo e passivo, ao ser posicionada ao mesmo tempo como vítima e objeto de desejo do gorila.

Seu papel é passivo também porque em momento algum Ann se opõe às violências com que a cidade responde a Kong. Ela apenas desfalece, grita e cede aos impulsos selvagens presentes no gorila e em seu personagem também. Mas são impulsos de sexualidade que, na personagem humana, precisam sempre estar sancionados pelas normas vigentes da sociedade (a promessa de casamento com Jack) e fora disto fazem dela apenas uma vítima, colocando toda a libido no gorila. Sua beleza física e a lembrança do ponto onde estava quando a narrativa começou (à beira da miséria e desempregada nas ruas de Nova Iorque) nos lembra que o desenvolvimento da trama no filme também tem um fundo moralizante: para uma jovem protagonista feminina cruzar da selvageria das ruas até uma condição mais tranquila, é preciso abrir mão de todas as pulsões, mesmo as mais intensas e gigantes como o insaciável Kong.

Para que este jogo se mantenha, nenhum humano pode fazer frente a Kong. Assim que Jack tranquiliza Ann no quarto do hotel, o gorila coloca seu braço pela janela,

quebrando o vidro. Ele não consegue pegar Ann de imediato mas Jack – antes apresentado como o grande herói da aventura da Ilha da Caveira – avança sobre o braço gigante com uma cadeira, claramente uma arma inútil. Ann grita, imóvel e apavorada na cama à medida que o braço de Kong se aproxima. Enquanto isto, Jack jaz desmaiado no chão após o confronto com o gorila.

O desmaio de Jack parece falso. Ele não recebera um impacto na cabeça ou outro órgão sensível. Kong não o jogou contra uma parede ou tampouco arremessou objetos nele. Jack desmaia para ser tirado de cena com tamanha facilidade que relembra ao espectador que as raízes deste filme não estão depositadas na alta literatura, mas no cinema que busca um diálogo imediato com a plateia mesmo que sacrifique parte da credibilidade.

Podemos considerar também que Jack desmaia não apenas em fato mas também em metáfora, uma vez que sua saída de cena retira o embargo imposto à fluência da sexualidade de Kong e Ann. Ele desmaia porque a fantasia do casamento de Jack e Ann é menos interessante e excitante para o espectador do que a fantasia perversa e impossível do casal Kong e Ann. Ele desmaia, enfim, para dar lugar à fluência dos próximos passos da narrativa e dos desejos do espectador a respeito do filme também.

Kong então retira Ann do quarto, segurando-a por uma mão do lado de fora da janela. Certifica-se de sua identidade e começa a escalar o prédio. Jack volta a si uma fração de segundo antes da garota sair janela afora. Ele os observa mas nada expressa nem tenta impedir o gorila outra vez. Saindo para o corredor, Jack encontra Denham.

CARL DENHAM

Jack, ele está escalando do lado de fora ali²⁷¹.

JACK DRISCOLL

Ele tem Ann. Ele a pegou²⁷².

CARL DENHAM

²⁷¹No original : *Jack, he's climbing up outside there.*

²⁷²No original : *He's got Ann. He's taken her up.*

Para o telhado, rápido²⁷³.

Nas ruas, mais pânico enquanto bombeiros e policiais respondem à presença de King Kong. No telhado do prédio onde capturou Ann, o gorila a deposita no chão e observa o movimento histórico na rua. Em um momento de descuido, Ann tenta fugir mas é recapturada por Kong que então começa a descer por uma outra face do prédio. Jack e Denham chegam ao telhado momentos após Kong e Ann saírem dali.

Uma fusão pontua uma passagem de tempo indefinida e então vemos Kong que caminha ao lado de uma linha de transporte público que corre em uma elevada sobre a sexta avenida (Morton, 2005, p. 72) levando Ann na mão direita. Em torno do gorila há pedestres que fogem apavorados em várias direções. Nas janelas dos prédios, curiosos observam.



Figura 3-108 – A elevada da sexta avenida na estação da rua 33 sentido norte. Aproximadamente este local, no coração de Midtown, é onde acontece o ataque de Kong na ficção (Primann, 2005)

A utilização de uma linha elevada de metrô como objeto da ira de Kong aponta para mais uma apropriação do cotidiano dos novaiorquinos na tela (fig.3-108). Segundo Freeman (2001, p.3) em 1933 o sistema de transporte público sobre trilhos da cidade contou com cerca de 1,8 bilhão de passageiros em uma cidade onde apenas uma em cada doze pessoas possuía um automóvel. Cerca de dois terços deles usavam algum tipo de transporte ferroviário, como o metrô subterrâneo, de superfície ou trens intermunicipais. Uma vez que este era o grande meio de transporte para o trabalho e o lazer urbano, fantasias assustadoras a respeito dos *rapid transit*²⁷⁴ tinham grande apelo.

²⁷³No original : *The roof, quick.*

²⁷⁴Termo corrente para designar as linhas de elevadas de Nova Iorque.

As primeiras linhas de transporte sobre trilhos a serem construídas ainda na segunda metade do século XIX em Nova Iorque foram linhas elevadas, o que era tanto um facilitador de deslocamento para massas quanto uma expressão das dificuldades de engenharia para criar os túneis subterrâneos necessários para o metrô. Os sistemas coexistiram durante boa parte do século XX em *Manhattan*, representando a agilidade planejada e coletiva e também a massificação e o congestionamento de espaço e o barulho inerentes à vida em uma grande cidade.

Perturbado por centelhas dos vagões de metrô que passam atrás de sua cabeça, Kong começa a colocar a linha abaixo. Primeiro observa o movimento. Percebemos – através de seu ponto-de-vista – que outra composição se aproxima ao longe. É um vagão repleto de passageiros. Allen (1995, p. 93) sugere que Kong destrói o segmento da linha elevada, sugerindo que este gesto está dando vazão aos sentimentos reprimidos de seus passageiros e dos moradores vizinhos da via, igualmente perturbados pelo ruído, sujeira e desconforto que a linha oferecia.



Figura 3-109 – Plano nº74 – Kong irrompe em meio aos trilhos.

Em uma montagem paralela, o gorila destrói um segmento dos trilhos enquanto o metrô se aproxima rapidamente, se apresentando de forma ameaçadora para o vagão (fig. 3-109). O condutor da composição só tenta frear no último momento, mas o primeiro vagão fica pendurado no vão que Kong abriu. O pânico se instala dentro do vagão, com os passageiros sendo jogados para todos os lados enquanto Kong esmurra e chacoalha o metrô de superfície. Vemos dois passageiros escaparem pela parte de baixo enquanto os demais se amontoam em desespero.

A fantasia de destruição tem, conforme Allen (2005), uma função catártica e também, pontuamos, uma função de situar Kong como uma personagem movida essencialmente por seus impulsos. A linha elevada da sexta avenida ainda cumpre, no entanto, uma outra função: a de justificar a proximidade da personagem-título com o local da próxima etapa da história, o *Empire State Building*. A elevada existia na vida real e sua linha passava a poucos metros de um dos lados do edifício, sendo uma das estações inclusive na esquina do prédio. Descarregada a raiva sobre o vagão então Kong – sempre com Ann em sua mão direita – deixa o metrô de lado e começa a escalar a parede de um prédio próximo.

3.4.4.2 Análise dos efeitos visuais na sequência

A sequência que mostra Kong à solta nas ruas de *Manhattan* na versão de 1933 de King Kong tem a duração aproximada de sete minutos, contando com oitenta e nove planos e se estendendo de 01:31:00 a 01:36:58. Entre estes planos, cinquenta e cinco deles utilizam efeitos visuais, o que perfaz 61,8% do conjunto analisado (gráfico 1).

A quantidade alta de planos com efeitos indica a maior quantidade de ações de Kong nesta sequência. Entre as analisadas nesta tese fica atrás apenas da cena final no *Empire State Building* como a que tem mais incidência de efeitos visuais.

Presença de efeitos visuais na sequência de Kong à solta em King Kong (1933)

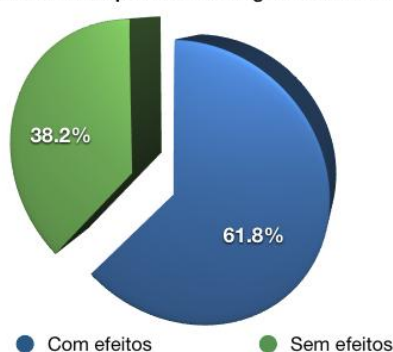


Gráfico 6 – Percentual de efeitos visuais na sequência.

Os efeitos utilizados na sequência são: maquetes (quarenta e nove planos), animação (quarenta e três planos), composição de imagem (trinta e dois planos), *mock-up* (dez planos) e efeitos físicos (um plano).

A sequência se organiza costurando uma série de cenas internas a ela: a fuga do teatro e as primeira vítimas, a recaptura de Ann, a pausa no alto do prédio e o ataque à

elevada do metrô. Entre todas, o ataque à elevada é o segmento mais complexo por combinar com precisão todas as técnicas de efeitos visuais usadas no filme. Goldner e Turner (1975) afirmam que a cena foi a última a ser produzida, o que nos permite supor que ela também desfrutou do amadurecimento de práticas e técnicas durante a realização.

Kong está à solta nas ruas de *Manhattan* e isto significa que o impulso dado à narrativa pelo gênero de aventura nas primeiras cenas extraviou-se em seus próprios resultados. O tesouro que os heróis trouxeram da ilha – o gorila gigante sem par no mundo – subverteu seu papel cativo e modificou o gênero do filme, aproximando-o do horror mas mantendo uma postura dupla em relação a este gênero, porque o espectador é informado das motivações de Kong e convidado a aderir a elas. Através dos efeitos visuais, portanto, o espectador deve ter contato com as ações violentas cometidas pela cidade e também acreditar que o gorila não as realiza gratuitamente, que é possível sentir empatia por seu sofrimento e torcer por seu sucesso.

A sequência inicia com a batida de um carro na frente de um prédio. O carro tem dois dublês como passageiros, logo o impacto provoca seus saltos mas poucos danos ao carro (inclusive não conta com para-brisa no plano do impacto). Em seguida, Ann e Driscoll entram no prédio onde o carro bateu por uma porta giratória, refugiando-se em seu interior.

O plano do carro parece quase irrelevante, parte de uma sequência que ecoa o modo de edição da preparação dos marinheiros para partir do *Venture* em busca do resgate de Ann²⁷⁵ onde a sensação de tumulto é criada pela justaposição de planos com ações enérgicas e incompletas. O carro é na verdade um vínculo entre a escala de Kong (a miniatura que parece um gigante) e a escala humana.

Assim que Ann e Driscoll entram no prédio passando pelo lado do carro²⁷⁶ (plano nº1), Kong se aproxima do mesmo e ataca a fachada (plano nº2) do mesmo prédio (fig. 3-110). A pista está ali: no canto inferior esquerdo do plano está uma maquete do carro está colocado na mesma posição da batida, indicando que aquele é o prédio deles e que a raiva de Kong é motivada pelo desejo de recapturar Ann para si.

275Analisado na sequência do primeiro encontro com Kong.

276Agora o carro tem um para-brisa com uma rachadura, um simpático truque que aposta que antes o espectador prestaria mais atenção ao movimento dos dublês do que a estes pequenos detalhes.

Compreender esta ideia ou não modifica a leitura das cenas seguintes da sequência onde podemos entender que Kong age aleatoriamente agredindo pessoas e objetos ou responde a impulsos bem definidos, ainda que primitivos. Ele é uma ameaça a todos²⁷⁷ ou apenas a quem provocar a sua raiva? A leitura disto é prejudicada por não ser tão evidente neste caso a continuidade entre os planos.

A passagem do plano nº1 para o plano nº2 da sequência é um momento onde a sugestão de continuidade oferecida pelos efeitos visuais se afastou das convenções utilizadas na maioria das outras cenas e cortes do filme. O corte tem continuidade de eixo (o carro continua à esquerda da tela) mas não percebemos a urgência de pessoas em entrar nele como no plano nº1. O que se inicia como fruto de uma limitação técnica (não foram animados marionetes entrando no hotel ou sobrepostas imagens de pessoas correndo porta adentro) prejudica a compreensão linear do filme ao oferecer um corte onde falta continuidade de ação, a grande estratégia para sugerir fluência de imagens no filme.

O filme desenvolve o tema da psicologia primitiva de Kong, explorando suas motivações a partir de ações violentas. Sua primeira vítima é um homem de smoking que se parece com Driscoll, colhido na calçada. No plano nº3, Kong se abaixa para pegar sua primeira vítima e os pedestres desaparecem junto com o corte que aproxima o enquadramento. Neste caso, estamos vendo um plano realizado inteiramente em animação, inclusive a anônima vítima.

No plano nº4 (fig.3-111) vemos um homem de smoking gritando e se debatendo preso entre as mandíbulas da *cabeça grande* de Kong, o *mock-up* para planos de *close-up*. Mesmo havendo toda a sorte de problemas de continuidade entre o plano nº3 e o plano nº4, onde nada permanece idêntico, da posição do homem, passando pela iluminação à aparência de Kong, o corte funciona. Ele é a demonstração de uma exacerbação do terror. O homem de *smoking* é, enfim, sua primeira vítima que faz convergir em sua punição todas as raivas represadas que as iniciativas de Denham arrebanharam até agora.

²⁷⁷Uma ameaça gráfica à cidade mostra o gorila muito maior do que sua real proporção é um tema usado em diversos pôsteres.



Figura 3-110 – Plano nº2 – Kong ataca o hotel onde estão Ann e Driscoll. Pessoas em frente à projeção [a], o carro que bate no início da sequência, uma pista da distância e continuidade [b], o gorila que descarrega sua raiva na fachada do hotel [c] e os pequenos detalhes que contribuem para a riqueza, como a visão do interior do quarto.

Homens elegantemente vestidos com *smoking* ou fraque eram também parte do imaginário urbano sofisticado do período. O plano nº4 oferece ao espectador também a oportunidade de extravasar a raiva em direção a qualquer código de vestimenta ou comportamento bem como à frustração por não estar à altura de tais imagens de fineza e polidez. O primitivismo de Kong quase engolindo o traje e o homem é uma imagem violenta que responde ao cinema ser – no período – entretenimento popular ainda em curso de consolidar sua legitimação e também um apelo às raivas e pulsões do espectador preservado das consequências de tais atos pela tela.

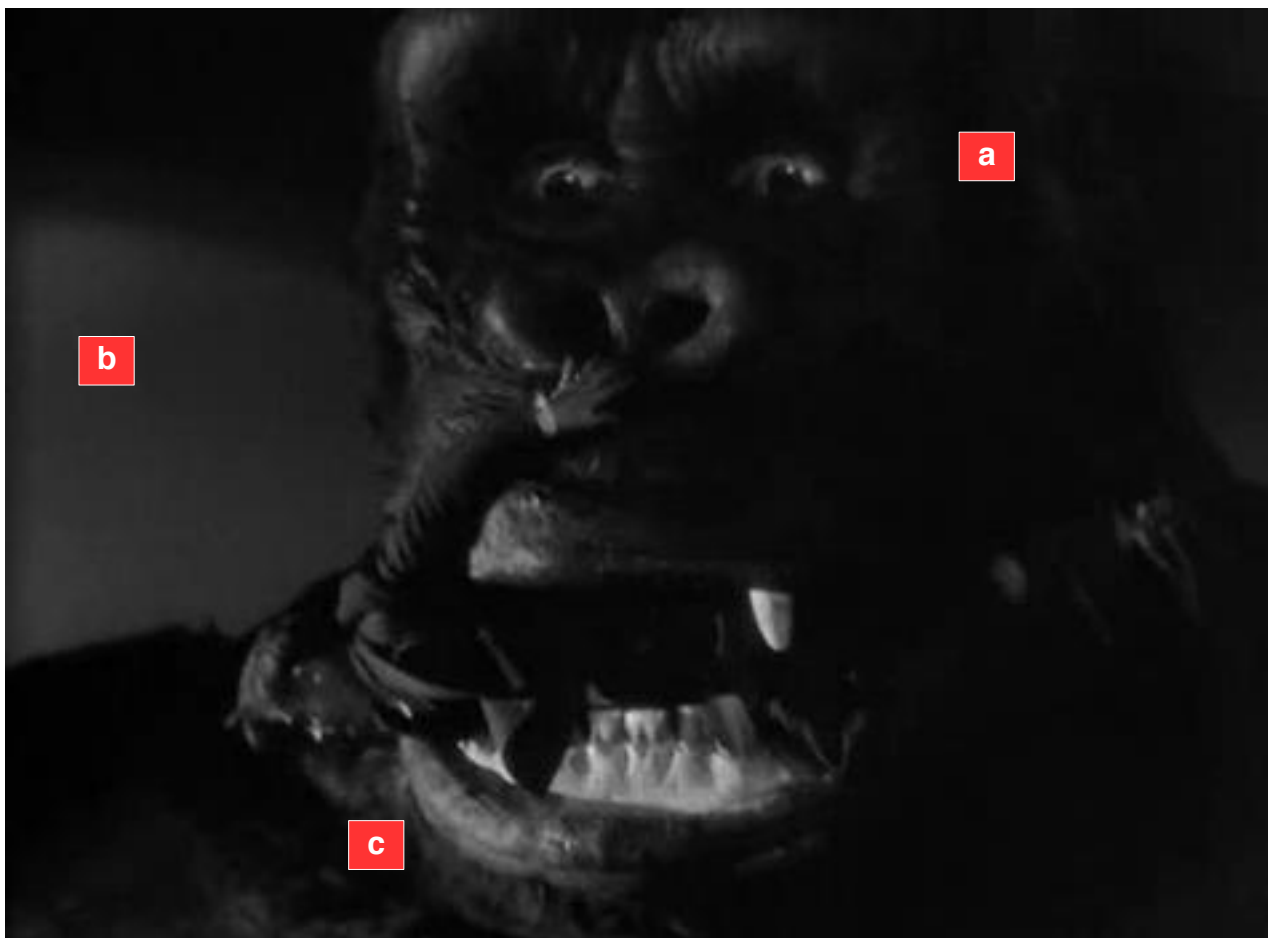


Figura 3-111 – Plano 4 – O uso da *cabeça grande* serve para destacar expressões de Kong. Os olhos e sobrancelhas se movem [a] sugerindo uma atenção à vítima que o gorila mastiga e à rua em frente; no entanto [b] sugere que estamos vendo uma cena captada em um estúdio onde o fundo está próximo e não reproduz a textura da maquete do prédio; O desespero do pedestre [c] chama pela atenção do espectador.

Uma estratégia recorrente para reunir efeitos visuais e montagem neste *King Kong* consiste em utilizar alternância de pontos de vista com variações da convenção de plano e contraplano na decupagem. Este modo de construir a cena elabora um laço de ação e reação entre os planos, investindo aqueles baseados em efeitos de uma consequência nos planos mais próximos de uma aparência real. Isto pode ser conferido na cena onde Kong faz sua primeira vítima feminina (fig.3-112) nos planos 9 a 13 da sequência.

Kong descarta o homem de smoking (nº9) e se vira em direção ao prédio. Em uma janela alguns andares acima no mesmo prédio uma mulher olha para baixo, enxergando Kong (plano nº10) e soltando um grito ao se recolher (nº12). Ele percebe a atenção dela e começa a subir o prédio em sua direção (nº11, nº13).



Figuras 3-112 – planos nº9 ao plano nº13 mostrando uma típica construção de montagem. A alternância entre os planos com técnicas de animação e aqueles sem reforçam-se de forma complementar.

Aqui os efeitos visuais da animação de Kong e das maquetes estão obedecendo às convenções da orientação de espaço postuladas pela montagem e, portanto, pelas convenções constituídas ao longo das primeiras décadas do cinema. Embora não tenha sido apresentado antes, o olhar da mulher morena²⁷⁸ (plano nº10) sugere com sua direção o tamanho do prédio que aguarda por Kong.

^{278A} atriz não foi creditada e permanece anônima (Goldner e Turner, 1975)

Entendemos que ela está a uma distância razoável do gorila porque só agora toma conhecimento do que se passa na rua, e o tempo que demora para reagir à visão é a maneira de sublinhar a altura em que se encontra. Após um interlúdio com o deslocamento de forças policiais a montagem confirma o que os olhares dos personagens sugeriram. O plano nº16 mostra que Kong escalou pelo menos mais seis andares para buscar a mulher em seu quarto.

A invasão do quarto da mulher morena é mostrada ao espectador segundo convenções de decupagem e montagem do período, privilegiando a continuidade de ações e marcas de posição mesmo quando o tema é completamente surreal como em *King Kong*. Esta aderência ao corte em continuidade faz o gorila gigante ser naturalizado e conformado a expectativas de desenvolvimento já conhecidas pelas plateias. A escolha desta maneira de descrever suas ações também convida o espectador a acreditar que assiste o melhor ponto de vista de cada um destes planos, tornando mais fácil aceitar as variações de aparência entre os modelos de Kong como parte de um corpo só.



Figura 3-113 – Arte conceitual da invasão do quarto (Famous Monsters, p.49)

Os elementos da invasão ao quarto de uma mulher fazem parte do planejamento do filme. Na arte conceitual (fig. 3-113) ilustrada por Mario Larrinaga em 1931, os pontos-chave da cena já estão presentes: as duas entradas no quarto, o rosto gorila na janela com a expressão desenhada pela luz emitida pela rua distante abaixo, a mão pronta para tomar a mulher, a cama próxima da janela e o medo da mulher na cama. Ausentes do

filme estão a silhueta que ela projeta em um grito silencioso e a sensualidade dos trajés de dormir.

A ilustração conceitual resume a cena sem precisar se preocupar com a sua execução cinematográfica nem com seu fracionamento e montagem ao longo do tempo. Ela está aí para oferecer ao espectador uma idéia da emoção provocada através da aparência da cena e sua implementação envolve a transposição deste conceito em uma decupagem.

Após Kong escalar o prédio em busca da mulher (plano nº16) ele chega até a janela do quarto da sua próxima vítima morena. Ao colocar seu rosto na janela (plano nº17), observa o interior e percebe a mulher dormindo sozinha no quarto em uma cama de solteira²⁷⁹. A pausa entre o olhar e o reconhecimento por Kong sugere o tempo de decisão, o que implica em uma motivação interna ao personagem que é demonstrada para o espectador. Fiel à ideia de manter uma consistência física do gorila, Kong é mostrado (plano nº18) se esticando para o lado buscando colocar seu braço no interior do quarto (plano nº19), o que faz o rosto do gorila desaparecer da janela.

No plano nº20 vemos um primeiro plano da mulher ainda dormindo. Ela desperta e seu rosto se contorce em pavor, acompanhado por um grito. Assim como o plano nº3, este serve como um *insert* para exacerbar o terror da cena e também para deixar claro ao espectador que esta mulher não é Ann Darrow. Kong a retira da cama, mantendo a continuidade de movimento entre os planos em animação (nº21 e 23) e o realizado com auxílio da *mão grande* (nº22). Os gritos da morena colaboram com a continuidade.

Quando Kong a segura do lado de fora do prédio não é mostrado o rosto do gorila, mas um plano onde ele tem a morena em sua mão (planos nº 23, 25, 27). Estes são intercalados com planos com a mulher presa pela *mão grande* de cabeça para baixo, compostos com um plano de uma multidão nas ruas e refletores da polícia (planos nº 24 e 26). Mais uma vez se repete a estrutura onde um plano com mais efeitos visuais é colocado ao lado de um com menos efeitos e há ações e reações acontecendo entre eles. O que acontece aqui é que o espectador entende que Kong reconheceu que aquela não é

²⁷⁹As convenções do período, bem como algumas limitações da sensibilidade das películas, exigiam que a cena da morena dormindo no quarto fosse realizada com as luzes acesas. A sinalização de luzes ligadas ou desligadas no período dependia muito mais do desenho e direção da iluminação do que sua intensidade, como foi convencionado depois da década de 1960.

Ann e, confirmando seu primitivismo, a solta (plano nº28) para a morte certa na rua vários andares abaixo.

O plano nº28 mostra uma das limitações dos efeitos visuais do período do primeiro Kong. A vítima morena é mostrada caindo em direção à rua, mas os movimentos do corpo são feitos em *stop motion* utilizando fotogramas da atriz. O característico fracionamento do movimento desta técnica de animação causa um estranhamento ao ser aplicada a algo que não é um modelo. Este plano rompe as convenções que o próprio filme tinha estabelecido até agora de reservar o *stop motion* para os modelos de Kong e os humanos que toma nas mãos quando vistos à distância, o que destaca seus limites técnicos.



Figura 3-114 – plano nº 38. O quarto de hotel com Kong na janela. Driscoll trouxe Ann para o quarto dela no hotel ao lado do teatro em Times Square esperando ter escapado de Kong. [a] Driscoll segura uma cadeira para enfrentar o gorila e proteger Ann, deitada na cama; [b] Kong observa pela janela e sua expressão revela o ciúme provocado por Driscoll, noivo de Ann; [c] a vida modesta de Ann é sublinhada por suas poucas posses no quarto 1102: duas malas e guardam todas suas posses; [d] a cena da primeira vítima feminina discutida há pouco sugere que a janela e o espaço até a cama são lacunas à espera da ação de Kong.

Kong se dirige então ao quarto de Ann Darrow escalando mais alguns andares do hotel. A cena é mostrada seguindo os mesmos passos da primeira vítima. Aqui Ann está acompanhada de Driscoll, que procura enfrentar o gorila com uma cadeira (fig. 3-114) e coloca desta maneira um conflito visual entre um homem urbano e seu parente primitivo na disputa pela mesma mulher. As diferenças de tamanho e força aparente são imensas, o que assegura mais uma vez que Ann será capturada pelo gorila.

Embora haja uma estrutura de causa e consequência e a continuidade seja respeitada neste segmento da cena também, alguns dos desdobramentos pareçam falsos demais quando analisados, como o desmaio de Driscoll (plano nº39) do qual ele se desperta 15s depois (plano nº44) mas nada consegue fazer além de olhar Kong levar Ann (plano nº48).

Kong se dirige então para o alto do prédio de Ann e observa curioso o movimento nas ruas (fig. 3-115). Curiosamente é aparente apenas o gesto de observar feito pelo gorila, mostrado de costas (planos nº 52, 54, 56 e 58) e não sua expressão ao reagir ao que acontece. O foco de atenção se dirige para Ann que tenta escapar (em detalhe nos planos nº 55 e 57, mas presente nos outros também) sendo impedida pelo gorila.

Neste momento há uma espécie de *instabilidade* entre efeitos visuais e montagem, surge algo de novo. Com o uso de técnicas de micro projeção se tornou possível acrescentar a imagem de atores a maquetes, uma técnica de composição de imagens desenvolvida para *King Kong* (1933) e fruída nesta cena²⁸⁰. Vemos Ann se transformar de marionete em atriz ao ser depositada no chão e pouco a pouco buscar escapar de Kong que tem a atenção absorvida pelo movimento. Entre os planos onde misturam-se maquetes e animação *stop motion* com as imagens da atriz em um cenário semelhante há uma continuidade de ação, posição, iluminação e conflito dramático.

280A técnica de micro projeção em maquetes guarda um parentesco com as fotografias compostas a partir de múltiplas fontes (discutidas anteriormente) porque forja uma imagem ao mesmo tempo fotográfica e composta.



Figura 3-115 – plano nº 56. Uma pausa no alto do hotel.

Em um cenário de Nova Iorque reproduzido em maquetes ficam evidentes os cuidados para criar a ilusão. [a] Kong observa surpreso o movimento na rua abaixo, o que é mostrado em planos intercalados a este na sequência; [b] através de uma técnica de micro projeção Fay Wray é acrescentada ao cenário, neste momento de repouso no alto do hotel antes da fuga prosseguir; [c] os detalhes do interior dos prédios são mais detalhados nos mais próximos, ainda que O'Brien não tenha animado curiosos nas janelas; [d] Os prédios mais ao longe têm uma sensação de distância criada pelas variações de iluminação (usando claro e escuro) e a perspectiva forçada.

A compreensão como algo normal à história da ligação entre imagens tão díspares entre si sublinha a consistência possível da aplicação do modo de representação baseado na *continuity editing* a imagens que podem ser completamente sintetizadas com animação ou técnicas híbridas. Embora a cronologia dos filmes de animação aponte desde seus primeiros dias que uma obra não precisa ter compromisso algum com a realidade física para envolver as plateias, a ligação de elementos animados com outros filmados com

atores através de composição de imagem condiciona restrições à ousadia potencial da imagem criada totalmente a partir de desenhos, marionetes ou modelos tridimensionais.

No caso de King Kong, as limitações são motivadas pela necessidade de criar a aparência do contato físico entre o gorila e a mulher, apontando que o animador deve pautar movimentos e ações internas ao plano segundo uma aproximação da física dos demais elementos filmados. Um resíduo de uma *realidade* não mais na imagem, mas como percepção física do mundo, orienta o artista de animação a aproximar o que é manufaturado do que é captado de forma mais imediata pela câmera.

Ainda assim há barreiras. A janela dentro da qual Ann é inserida é limitada e ela não pode ser movimentar livremente pelo quadro. Os realizadores tampouco ousam movimentar a câmera nos planos onde a ilusão depende de composição de imagem sob pena de revelar o *trompe-l'œil* que foi armado. Apesar desta complexa negociação com as restrições, o espectador percebe uma *mulher junto do gorila no alto de um prédio*.

Assim que Kong retoma Ann não deixando-a escapar ele começa a descer por outro lado do telhado. Driscoll e Denham chegam ao alto do prédio um segundo após o sumiço do gorila e mostram um aporte característico do período do cinema recém acostumado com o som: trocam frases de efeito no alto do prédio parados em suas marcas antes de continuar a perseguição.

Manhattan se torna inteiramente artificial a partir desta sequência do filme, exceto por algumas poucas imagens de bombeiros e policiais se deslocando e multidões na rua e raros planos gerais. Através de maquetes e pinturas se criam os subsídios para uma cidade onde – como diz o ditado local – tudo pode acontecer, uma afirmação aqui amparada pela técnica.

Kong desce o hotel e sem que se estabeleça uma geografia precisa do seu trajeto por Midtown chega próximo a uma linha elevada do metrô com Ann em sua mão (fig. 3-116). O aspecto impulsivo da psicologia do gorila é destacado aqui, criando um conflito que motiva uma cena antológica do filme.



Figura 3-117 – plano nº61 – O ataque à elevada do metrô.

Uma das cenas mais detalhadas do filme, o ataque de Kong à elevada do metrô é a principal cena onde ele danifica elementos da cidade. Nesta cena [a] Kong tem sempre Ann Darrow na mão direita e a boneca da atriz é animada também; a linha elevada [b] apontada por historiadores como sendo a da sexta avenida tem trânsito frequente e vagões lotados, como as silhuetas nas janelas do carro demonstram; a chegada de Kong em cena é precedida por [c] alvoroço nas janelas do prédio e uma multidão em fuga nas ruas [d], ambas camadas captadas em live action e compostas de maneira que parecem passar em frente ao gorila; no outro lado da elevada [e] também há pedestres apressados no final da cena, mas são realizados com animação.

A primeira coisa que é evidente nesta cena do ataque à elevada do metrô é a quantidade de detalhes inseridos no plano (fig. 3-117) onde vemos a reação de pessoas no chão, nas janelas do prédio e na rua além da elevada, além da marionete de Ann. A cena se estende dos planos nº61 ao nº89 e embora mantenha constante a posição de câmera na vista lateral da elevada que sofre o ataque de Kong (planos nº61, 64, 66, 76,

79, 84, 89) integra fluidamente o suspense da aproximação do vagão e as reações dos passageiros no interior da composição.

Kong é perturbado por uma faísca de um metrô (plano nº61) e, embora não dê atenção aos pedestres na rua, decide descarregar sua raiva no trilho. Um vagão está à caminho (planos nº62 e 65) e está lotado (plano nº63). O gorila começa a quebrar a elevada sob os olhares apavorados dos vizinhos (planos nº64 e 66). Mais uma vez é reforçada a noção que Kong só age quando provocado ou quando responde a suas pulsões, e a cena também provoca o espectador a se preocupar com o bem-estar dos passageiros, mesmo estando evidentes os artifícios usados pelos efeitos.

O metrô continua a se aproximar sem que passageiros e condutor tenham percebido o perigo (planos nº67, 68 e 69). O condutor percebe algo de estranho em um efeito visual semelhante ao usado para apresentar a Ilha da Caveira em festa para Denham (plano nº70). Legitimando o vínculo entre o que produzido com efeitos visuais e a emoção demonstrada pelo elenco, o condutor tenta breca o vagão, assustado (planos nº71 e 72). A sugestão da ameaça já foi pedagogicamente demonstrada antes nesta sequência com as primeiras vítimas e aqui é expandida em intensidade.

Estes planos vinculam diretamente a visão do personagem animado de Kong com efeitos físicos sobre o modelo do vagão do metrô. Os passageiros percebem a freada brusca (plano nº73) mas coisa pior está adiante (plano nº74). Kong chacoalha o vagão (planos 75 a 78) fazendo ver seu rosto através da janela em fúria. A visão enquadrada de Kong é uma constante no filme, normalmente introduzindo uma situação de libertação violenta. Anteriormente ele esteve enquadrado na porta da muralha, no palco da Broadway e na janela dos quartos sempre transgredindo os limites e aqui também. A conclusão do ataque à elevada do metrô traz planos de exacerbação do horror e da violência demonstrados nas expressões dos passageiros intercalados com a saciedade da agressão que Kong promove. Ao final ele escala o prédio ao lado, levando Ann em sua mão.

3.4.2 A fuga por Nova Iorque (1976)

Após a desastrosa apresentação de Kong para a *Petrox* o gorila está livre em busca de Dwan e a caminho de um confronto com consequências trágicas. Seu trajeto por Nova Iorque, no entanto, é diferente daquele realizado em 1933 e 2005. Aqui Kong parte do distrito do *Queens* (a leste da ilha) em direção a *Manhattan*. No trajeto, Kong destrói uma linha elevada do metrô (possivelmente causando algumas mortes), engana as forças armadas que estão buscando capturá-lo ao cruzar o rio *East* caminhando por seu leito e recaptura Dwan enquanto Jack tenta convencer o prefeito da cidade a não matar Kong. Então se dirige ao *World Trade Center* e começa a escalar a torre sul. A sequência tem a duração de aproximadamente onze minutos, se estendendo de 01:45:30 a 01:56:32.

3.4.2.1 Descrição contextualizada da sequência

Após romper as paredes da arena em *Queens* e observar para onde se deslocavam Jack e Dwan, Kong está à solta em Nova Iorque. Seu propósito é ambíguo nesta sequência que o conduzirá ao *World Trade Center*. Ora Kong buscará Dwan, ora cometerá violências e ora agirá de forma quase cômica em uma oscilação entre gêneros cinematográficos.

Jack e Dwan fogem a pé do tumulto e, embora não saibamos a direção que eles tomarão, a imanência da versão anterior de King Kong sugere a ilha de *Manhattan* como um destino. Isto é confirmado quando vemos polícia, bombeiros e exército guardando a ligação da ponte *Queensboro*²⁸¹ a partir da ilha: a ponte liga o distrito a leste com *Manhattan* à altura da rua 59. As comunicações por rádio entre os policiais (fig. 3-118) sugerem que está sendo montada uma estratégia de contenção para impedir o deslocamento de Kong:

POLICIAL 1

A ponte *Queensboro* está dominada. Qual a situação no *Brooklyn*?²⁸²

²⁸¹A ponte *Queensboro* parece ter sido objeto de atenção pelos cineastas que filmaram em Nova Iorque na década de 1970. O filme *Manhattan* (Woody Allen, 1979) tem como sua imagem mais divulgada uma foto com as silhuetas de Allen e Diane Keaton sentados em um banco de costas para a câmera olhando o rio *East* com esta ponte ao fundo (Girgus, 2002, p.69-70).

²⁸²No original: *The Queensboro Bridge is buttoned up. What's the situation at Brooklyn?*

POLICIAL 2 (no rádio)

Vou dizer àquele macaco que caia fora antes que ele cruze [a ponte].²⁸³

A sugestão de uma resposta violenta a Kong faz parte conclusão trágica conhecida e esperada de sua história desde a primeira versão do filme, mas isto levanta questões. Se a *Petrox*, movida pela indicação de Fred Wilson, investiu tanto para trazer o gorila a partir do outro lado do globo, então não tem nenhuma preocupação com preservá-lo vivo? Não há nenhuma ação de relações públicas pensando no gerenciamento de crises ou mesmo o lançamento dos anestésicos que derrubaram Kong na Ilha da Caveira no momento de sua captura?



Figura 3-118 – Plano nº2 – Policiais, militares e bombeiros prontos para deter Kong.

A irrelevância destes questionamentos para o andamento da trama aponta para a economia necessária em seu desenvolvimento. Filmes que tentaram responder a estas questões com mais consequência foram esquecidos, como *O Filho de Kong* (1933) que inicia com Carl Denham endividado e respondendo a diversos processos pela incursão malsucedida do gorila pela cidade ou *King Kong Vive* (1986) onde o Kong de 1976 sobrevive à queda e é mantido em coma por dez anos.

Podemos entender este revés na apresentação como um comentário amargo e irônico a respeito da cultura de pensamento positivo manifestado anteriormente por Fred. Mesmo as intenções ecológicas e científicas de Jack desaparecem neste contexto,

²⁸³No original: *I'll tell that monkey to spread before he crosses it.*

incapaz de dar uma resposta coerente ao evento e apenas fugindo para garantir sua vida. O descrédito com o pensamento positivo e a leitura que ele pode trazer consequências terríveis tem ainda outra motivação histórica indireta. Um ano antes do lançamento deste *King Kong*, em 1975, os EUA foram derrotados na guerra do Vietnã apesar de terem promovido o conflito por mais de dez anos (Jones, 2001). A sombra da derrota possível apesar da certeza ideológica da posição defendida pelo país e do investimento humano e material tem em si um paralelo à crítica da atitude imperialista de Fred Wilson que é punido com a morte por Kong, efetivamente o ser que desejaria dominar.

A resposta rápida de policiais, bombeiros e militares à fuga de Kong ganha uma conotação distinta neste caso. Slocum-Schaffer (2003, p. 48-49) relata a deficiência dos poderes públicos municipais em manter a qualidade dos serviços aos cidadãos no período histórico correspondente ao ficcional mostrado no filme. A prontidão da mobilização aqui ganha uma leitura de resgate de valores, depositando a credibilidade da cidade em servidores públicos percebidos como distanciados de toda a confusão política²⁸⁴.

Este é também o momento em que o filme de 1976 abre mão de alguns dos acréscimos que trouxe aos pontos-chave da história de Kong e volta a incorporar elementos do original mais diretamente ainda que manifestando-se incerto com relação ao gênero onde transita. Isto complica a empatia do espectador com a trama e a própria leitura das intenções de Kong através de suas ações.

Ainda em fuga, Jack e Ann correm pelas ruas desertas do Queens e embarcam em um metrô elevado. Os demais passageiros do metrô demonstram tranquilidade mesmo quando o casal entra assustado no primeiro vagão da composição que parte em seguida. Na metade da década de 1970 todas as elevadas de *Manhattan* haviam sido desativadas, restando apenas linhas com estas características nos demais distritos de menor concentração demográfica.

O vagão tem *graffiti* em suas paredes internas e externas, algo típico do período (Castleman, 1984; Austin, 2001). Isto está menos vinculado à marginalidade do que ao

284O movimento de glorificação do heroísmo dos bombeiros de Nova Iorque após os atentados de 11/09/2001 segue uma dinâmica parecida. Ao invés de “falharem” como era percebido a respeito do governo federal e das agências de inteligência, muitos bombeiros perderam a vida no cumprimento de seu dever, sendo este sacrifício lido como um martírio em uma atualização de valores cristãos.

nascimento de uma cultura visual e sonora vinculada ao *Rap* e ao *Hip Hop*²⁸⁵. Nela a idéia de grafitar o transporte público significava tanto uma competição de visibilidade entre os artistas (que viam suas obras circularem pela cidade) quanto uma transgressão do sistema de reconhecimento tradicional das obras de arte, vinculado a galerias, museus e *marchands*.

Com o metrô em movimento, a atenção do filme retorna para Kong. Vemos ele farejar algo acompanhado do som de sirenes ao fundo. O gorila se aproxima da linha elevada do metrô, uma citação de uma cena semelhante da primeira versão do filme. Nesta releitura, no entanto, há problemas que obscurecem a compreensão das ações e intenções de Kong.



Figura 3-119 – Plano nº11 – Kong ataca a elevada construída em uma maquete.

Embora as expectativas vinculadas à adaptação de Kong praticamente exijam que ele seja mostrado destruindo alguma coisa na cidade de Nova Iorque, tais atos de violência precisam ser orquestrados pelos realizadores com um equilíbrio da não-repressão de desejos de afeto ou agressão (em Kong) e empatia temperada com horror (provocado no espectador). A cena da elevada aqui quebra este equilíbrio e esquece a delicadeza narrativa da original, recorrendo então à busca de uma representação

²⁸⁵São numerosos os filmes que mostram o metrô de Nova Iorque grafitado e usam isto como um índice de criminalidade endêmica. Talvez o mais conhecido – e reprisado – seja *Warriors*, *Os Selvagens da Noite* (Walter Hill, 1979), onde a gangue-título precisa cruzar a cidade enfrentando rivais e a polícia para defender a própria vida e libertar-se da acusação de um assassinato. Uma visão mais simpática e equilibrada da cena social e cultural do período pode ser encontrada no documentário *Style Wars* (Tony Silver, Henry Chalfant, 1983) que ouve artistas de rua, músicos e autoridades sobre o tema e tem o mérito de ter trazido uma das primeiras sequências de crédito de abertura a incorporar elementos vernaculares urbanos aos letreiros.

espetacular da força de Kong com faíscas e explosões em seu desenvolvimento e conclusão.

O gorila começa a destruir a elevada (fig.3-119) por onde o vagão com Jack e Dwan vai passar em seguida. Aos murros, quebra os trilhos aguarda de mãos abertas o vagão se aproximar. O condutor se apavora, mas pouco pode fazer. Kong breca o vagão e joga o primeiro vagão para o lado da elevada, ladeado pelos gritos de seus passageiros. Vemos cenas internas apenas do carro onde estão os protagonistas humanos que, nesta cena, passaram para o segundo volume da composição.

Estranhamente Kong parece inteiramente à vontade na cidade cujas ruas acabou de conhecer²⁸⁶. A maneira encontrada por Rick Baker para dar movimento ao figurino do gorila tem em si um andar confiante, ereto como um humano. Seu encontro com a linha elevada de metrô também é imediato e não traz nenhuma representação de decisão e incerteza no caminho escolhido até ela. A notação do faro seguido do encontro com o metrô exige que o espectador abstraia por completo qualquer dificuldade na orientação urbana e distancia personagem da platéia porque ele vemos apenas as decisões já tomadas e não aquelas por tomar.

A própria derrubada do metrô é ambígua. Porque agir com violência contra o vagão que pode ter no interior seu objeto de desejo? Isto poderia certamente machucar Dwan, quiçá matá-la. Kong teria certeza de qual carro contém a mulher e estaria agindo com desprezo pelos demais? No ataque original ao metrô Kong tem Ann Darrow em sua mão e é perturbado por uma faísca elétrica da elevada²⁸⁷. Sua raiva o leva a botar abaixo o trilho e o vagão, uma vez que não se importava com nenhum dos passageiros ali presentes. Na tentativa de reunir Dwan e Kong foi mantida a atitude de agressão do gorila, mas extravai-se aí o zelo que caracteriza a atenção entre o primata e a humana. Só restam como novidade as explosões.

286 Isto reproduz a reação do gorila no filme de 1933 mas subtrai o pânico da multidão nas ruas, empobrecendo o suspense da sequência.

287O que foi discutido na seção anterior.



Figura 3-120 – Plano nº36 – A destruição da linha elevada culmina em uma explosão.

Kong toma o segundo vagão e urrando começa a abrir seu teto como se fosse uma lata de sardinhas. Jack e Dwan escapam por uma porta de emergência e descem para a parte de baixo da elevada, ao nível da rua. Kong toma uma mulher que está vestida de maneira semelhante a Dwan e a descarta bruscamente quando se percebe enganado²⁸⁸. Joga em seguida o vagão ao lado da linha elevada. O carro explode em uma bola de fogo (fig. 3-120) seguidas de explosões e faíscas sob os urros do gorila, apesar do veículo ser elétrico e não portar combustíveis inflamáveis.

Mais forças militares e policiais se mobilizam contra Kong e as autoridades decretam toque de recolher em Nova Iorque, recomendando que os cidadãos se dirijam a abrigos subterrâneos²⁸⁹. Jack e Dwan cruzam a ponte Queensboro, à altura da rua 59 de *Manhattan* a pé. O gorila percebe que está sendo caçado ao observar helicópteros e cruza o rio caminhando por seu leito.

A solução encontrada por Kong para passar despercebido traz um fato científico à tona: gorilas reais não podem nadar, logo cursos de água como rios são limites naturais de seus territórios (Miller-Schroeder, 1997, p.45). Ainda que o gorila da ficção respeite isto, a confiança com que ele se dirige à água parece forçada. Embora tecnicamente a profundidade do East River na altura da ponte Queensboro (fig. 3-121) seja compatível com a caminhada de Kong (La Rocco, 2004; NOAA, 2009), situando-se entre 9 e 21 pés

²⁸⁸Nesta ação estão condensados os ataques a pedestres representados quando Kong escapa do teatro no filme de 1933. Lá primeiro ele vitima a mulher morena no hotel e depois ataca o vagão. Aqui as duas coisas acontecem no mesmo momento.

²⁸⁹Uma evocação de abrigos da defesa civil, originalmente planejados para guerras nucleares e presentes na maioria das grandes cidades dos EUA.

(três a seis metros e meio), não podemos assumir que Kong teria como saber estes dados ou como percebê-los na noite escura. Mais uma vez o filme solicita a simpatia do espectador com o personagem-título para sustentar o andamento da trama.



Figura 3-121 – Carta náutica da região por onde Kong transita.

Ela indica a profundidade compatível com sua caminhada. A seta indica a direção sugerida pelos planos do filme. Fonte: <http://Noaa.gov>; acesso online dia 28/12/2009.

Dwan e Jack caminham pelas ruas desertas de *Manhattan* onde, apesar das ordens de polícia e exército, não há patrulhas ou barreiras presentes. Exausta, Dwan propõe a Jack que bebam alguma coisa:

DWAN

Dez quadras a mais e teremos uma chave para um belo apartamento. Nós colocamos um rio entre nós. As pontes estão minadas e primatas não nadam. Seu livro diz isto. Por favor, me dá um drinque. Me dá um drinque ali mesmo.²⁹⁰

Jack reluta, mas acompanha Dwan a um bar subterrâneo. Ele observa as torres gêmeas do *World Trade Center* e algo captura sua atenção naquela imagem, embora o espectador ainda não saiba do que se trata. O bar está deserto, tendo sido esvaziado às pressas. Um cigarro ainda está aceso em um cinzeiro. Kong está próximo de concluir a travessia do rio e observa as torres atento.

No bar, Jack diz a Dwan que não poderá sustentá-la porque ela é uma mulher com muitas demandas de consumo. Ainda no rio Kong observa uma patrulha passar na avenida. Após se afastarem caminha em direção à costa. Nisto, esbarra em cabos de alta

²⁹⁰No original: *Ten more blocks and we've got the key to a great apartment. We've put a river between us. The bridges are mined, and apes don't swim. Your book says so. Please, buy me a drink. Buy me a drink over there.*

tensão em uma subestação elétrica, provocando faíscas e um blecaute em *Manhattan*. De volta ao bar, o casal contemporiza enquanto as luzes piscam.

JACK PRESCOTT

Está tudo bem. Provavelmente algum guarda nacional bateu com seu tanque em uma estação de força.²⁹¹

DWAN

Você se lembra do blecaute? E todos os bebês que nasceram exatamente nove meses depois? Bom, aqui vai um brinde para todos os filhos e filhas de King Kong.²⁹²

JACK PRESCOTT

Eu vou beber em homenagem a isto!²⁹³

O blecaute a que Dwan se refere aconteceu em 1965 (Olson, 1999, p.200) entre os dias nove e dez de dezembro, durando treze horas. Uma descarga elétrica atmosférica de grande intensidade derrubou em efeito dominó as distribuidoras de eletricidade de todo o noroeste dos EUA e de parte do Canadá. Embora não tenham sido registrados maiores incidentes policiais, o episódio deu origem a notícias publicadas (Abelson, 1995, p.86-88) que um número maior de bebês teria sido concebido naquela noite. Embora as estatísticas não confirmem este fato, se tornaram um boato inextinguível.

Jack conclui que Kong está a caminho do *World Trade Center* pela sua semelhança visual com o refúgio de Kong na Ilha da Caveira. Tenta então persuadir o prefeito de Nova Iorque por telefone (fig. 3-122) que o gorila não deve ser agredido, e que há um local para capturá-lo com facilidade: as torres gêmeas.

291No original: *It's OK. Probably some National Guardsman ran his tank into a powerhouse.*

292No original: *Do you remember that black-out? And all the babies born exactly nine months later? Well, here's to all the future sons and daughters of King Kong.*

293No original: *I'll drink to that.*



Figura 3-122 – Plano nº81 – O prefeito de Nova Iorque atende ao telefonema de Jack.

O gabinete do prefeito é um espaço que serve como antípoda daquele ocupado pela tribo em torno da muralha na Ilha da Caveira. Tanto a tribo quanto os políticos, assessores e militares desta cena estavam inseridos em papéis dentro de um sistema social hierarquizado e claramente definido. A partir das etnias dos participantes, no entanto, se desenha a homogeneidade de parte a parte. Lá eram todos negros jovens fazendo as vezes de orientais enquanto aqui são todos brancos de meia idade, um retrato do poder urbano norte-americano.

A dança frenética dá lugar à contenção de gestos e de emoções. O ofertório da moça feito através da porta visava lá promover a manutenção da vida, sendo inclusive sugerido pela diferença de gêneros entre o gorila e a oferenda. Aqui, a porta que se desenha atrás do prefeito é o vácuo para a morte de Kong por um grupo homogêneo de homens que poucas pulsões de vida sugerem.

Enquanto isto, Kong localiza Dwan no bar e a toma novamente na mão. Dwan parece lisonjeada com a atenção que Kong dedica a ela, uma vez que Jack a evitou nos convites para uma aproximação amorosa. A sexualidade aqui é deslocada da relação normal homem-mulher para seu status de fetiche, interdito tanto por motivos de censura fílmica quanto por uma imaginável diferença biológica entre o gorila gigante e a mulher. A relação entre a carente Dwan e o encantado Kong permanecerá platônica, embora seja conduzida nesta versão do filme com toques de malícia.

Kong caminha com Dwan na mão direita passando por uma igreja e pela biblioteca pública (na esquina da quinta avenida com a rua 42) onde há uma patrulha de soldados às escondidas:

SOLDADO

Ele está descendo pela Quinta avenida no horário previsto. A energia voltou. Fiquem quietos, escondam-se nas sombras.²⁹⁴

Kong chega então à praça entre a torre norte e a torre sul do *World Trade Center*. Troca olhares com as forças do exército em um momento de estudo de parte a parte. Jack chega de bicicleta à cena enquanto o gorila começa a escalar a torre sul.

3.4.2.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

A fuga de Kong pelas ruas de Nova Iorque até a praça do *World Trade Center* na versão de 1976 de *King Kong* tem a duração aproximada de sete minutos e vinte segundos, contando com cento e vinte e sete planos e se estendendo de 01:38:09 a 01:45:30. Entre os planos, sessenta e três deles utilizam efeitos visuais, o que perfaz 50,4% do conjunto analisado. O ponto alto da sequência é o ataque do gorila à elevadora do metrô, uma cena realizada essencialmente com maquetes e efeitos pirotécnicos.

Presença de efeitos visuais na sequência de Kong à solta em *King Kong* (1976)

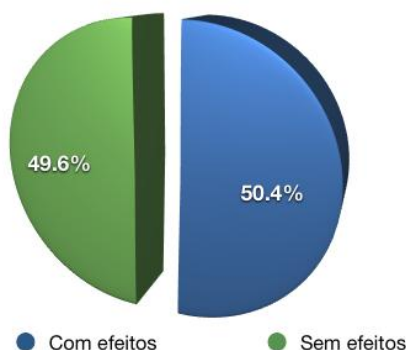


Gráfico 7 – Percentual de efeitos visuais na sequência.

Os efeitos utilizados na sequência são: figurino de Kong vestido por Rick Baker (quarenta e dois planos), maquetes (vinte e oito planos), composição de imagem (vinte

²⁹⁴No original: *He's coming down Fifth Avenue on schedule. The power is back on. Keep quiet, get in the shadows.*

planos), efeitos pirotécnicos (dezenove planos), mock-up (onze planos), efeitos físicos (oito planos).

Os efeitos aqui todos estão condicionados a Kong e suas ações, mesclando momentos onde o personagem-título é apresentado apenas por Rick Baker no figurino do gorila com um uso pontual da mão gigante articulada quando Kong recaptura Dwan. A relação com o cenário é mediada por sua construção em maquetes ou composições de imagem com planos filmados na maioria dos casos. A exceção é um momento em que um padre vê Kong passar na frente da igreja, realizada com uma simples projeção de sombra.

A sequência de Kong à solta pelas ruas de Nova Iorque na versão de 1976 do filme inicia com o gorila atacando a elevada do metrô no distrito de Queens. A escolha desta cena para iniciar a sequência tem funções práticas dentro do roteiro (reaproxima Dwan e Kong, comentado na seção anterior) mas também sinaliza um anticlímax em termos de ação.

No *King Kong* original a destruição da elevada é a última cena antes do gorila escalar o prédio final, servindo como uma espécie de definição de seu destino como uma ameaça pública e também a cena mais complexa imediatamente antes da batalha final com os biplanos. Aqui o caráter mais calmo do personagem-título buscado pelo roteirista Lorenzo Semple Jr suaviza a continuidade da cena.

A cena da destruição da elevada se estende dos planos nº6 ao nº37 não mostra com efeitos de composição de imagem, resolvendo suas necessidades com maquetes e efeitos pirotécnicos e, em um plano específico, a *mão grande*. Esta estratégia para construir os efeitos visuais está de acordo com a linha geral adotada no filme, privilegiando o uso de Rick Baker no figurino de Kong e evitando o uso do *mock-up* animatrônico (que não retorna em mais nenhum plano).

A estratégia também tem limitações. A principal delas é que a negociação entre as escalas de Kong e dos humanos na elevada do metrô é feita quase que exclusivamente por recursos de montagem, o que impede a visão em simultâneo do gorila e de suas vítimas potenciais. Estes recursos poderiam ser alcançados através de técnicas de composição de imagens, mas aqui a continuidade entre o *set* em escala e o interior dos

vagões se dá principalmente na banda sonora de gritos que acompanham as ações de Kong.

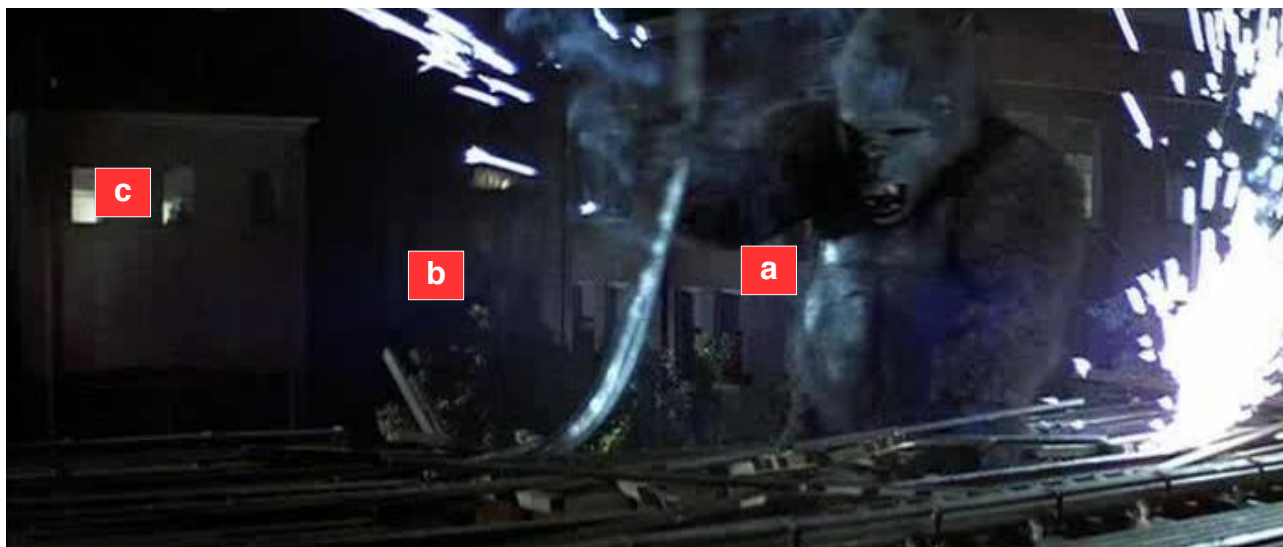


Figura 3-123 – plano nº11 da fuga de Kong pelas ruas de Nova Iorque.

Em uma releitura da destruição da elevadora do metrô de 1933 o gorila [a] rompe trilhos e ligações elétricas provocando fagulhas e explosões em um cenário suburbano [b] construído com maquetes detalhadas. Em algumas janelas [c] foram acrescentadas silhuetas de pessoas, mas elas não são animadas o que revela sua artificialidade.

Um dos grandes problemas desta cena (fig.3-123) é a ausência de reações a Kong interiores à imagem. A construção das maquetes dos prédios característicos de Nova Iorque é adequada, mas se torna evidente a ausência de pessoas, mesmo dentro de suas casas, que ficassem apavoradas às ações do gorila. O filme de 1933 mostra tais reações, utilizando como enquadramento principal da sequência da destruição da elevadora um plano com a câmera mais baixa do que aqui (o que ajuda a sugerir um tamanho maior para o gorila) e inserindo pessoas nas janelas e nas ruas fugindo e gritando de Kong que caminha na calçada através da composição de imagens.

Guillermin abre mão destes recursos e tenta substituí-los pelo uso de montagem onde as ações serão descritas em planos consecutivos no tempo. A abordagem não tira o devido proveito das imagens porque parte da força da credibilidade delas está em observá-las em simultâneo com o máximo de interação entre os elementos em cena. Aqui, a *barreira invisível* comentada anteriormente se coloca entre um plano e o próximo quando se alternam com pouca continuidade as tomadas no set em escala e com o elenco nos cenários dos vagões que são atacados.

O diretor, no entanto, busca mudar os ângulos e enquadramentos em que acontece a cena, oferecendo uma maior variedade de posições de câmera em relação ao original de 1933. Esta variação, no entanto, revela as limitações dos efeitos visuais disponíveis a este filme. Lançado meses antes de *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977), este *King Kong* não tirou proveito da progressiva digitalização dos efeitos visuais a partir dali²⁹⁵. A ambição de Guillermin revelada nesta cena era de contar com uma liberdade para posicionar seu enquadramento onde julgasse adequado e contar com os efeitos a apoiá-lo ignorando as *barreiras invisíveis* entre camadas e composições de imagem, algo que só foi alcançado quase trinta anos depois por Peter Jackson no terceiro *Kong*.



Figura 3-124 – plano nº35 da fuga de Kong por Nova Iorque.

Após escaparem do vagão do metrô [a] Jack e Dwan descem por uma escada de emergência. Efeitos físicos [b] de faíscas e fumaça sugerem uma continuidade com a destruição provocada por Kong na elevada, mas estão ausentes [c] as explosões de fogo ou mesmo alguma referência do gorila, o que estaria visível à esquerda do quadro após as espetaculares ações dos planos anteriores. A proximidade é confirmada pelo primeiro carro descartado por Kong [d] caído à direita do quadro e construído no cenário.

Mesmo contando com um grande investimento na realização do filme, a credibilidade das cenas padecem pela falta de continuidade entre elas (fig. 3-124). No plano nº35 Jack e Dwan fogem da elevada e o espectador observa um plano detalhadamente construído onde há efeitos pirotécnicos, fumaça e um vagão de metrô derrubado em um prédio parcialmente destruído. A presença destes elementos sugere uma continuidade com os momentos anteriores da cena, uma vez que desde o plano nº3 (quando Jack apressa Dwan para tomar o metrô) as situações se passam na linha

²⁹⁵ Um relato minucioso da elaboração do ferramental digital vinculado a George Lucas está em Rubin (2006).

elevada. Aqui, contudo, não há referência das explosões provocadas por Kong (no plano nº34, ao jogar ao lado o vagão) ao lado nem mesmo do gorila. A fumaça e as faíscas sugerem ser possível ocultar estes detalhes, desviando a atenção do espectador. Ainda assim se estabelece aqui uma relação problemática semelhante àquela apontada na cena da apresentação pública de Kong do filme de 1976 onde a mudança de técnicas de efeitos visuais entre planos modificava a relação espacial da arena da *Petrox*.

O próximo efeito visual significativo desta sequência envolve Kong cruzando o rio East (fig.3-125), no plano nº45. O exército e a polícia já deram ordens de toque de recolher por toda a cidade, o que esvazia as ruas e desobriga os realizadores de planejarem composições de imagem que envolvam multidões até a chegada ao *World Trade Center*.

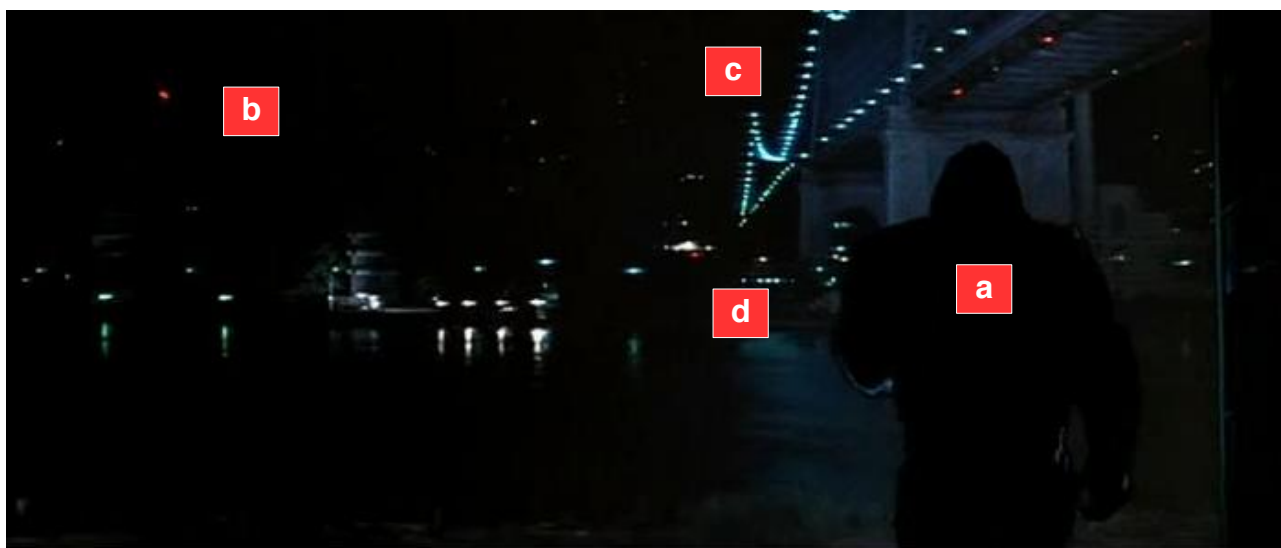


Figura 3-125 – plano nº45 – Kong atravessa o rio East.

Em um plano realizado com composição de imagens, [a] o gorila se dirige ao rio *East* em direção a [b] *Manhattan* que aparece quase que completamente às escuras. A ponte [c] *Queensboro* se apóia também [d] na ilha *Roosevelt* em meio ao rio, uma passagem que é abstraída no trajeto de Kong. Neste plano apenas o gorila foi acrescentado a uma tomada noturna, o que explica o corte do plano antes do contato dele com a água.

O plano nº45 mostra Kong se dirigindo ao rio *East* de onde cruzará em direção a *Manhattan* através de uma composição de imagem. A realização noturna do plano oferece alguns problemas à sua credibilidade. A vista da camada de fundo do plano, captada junto ao rio, é escura e mostra a cidade à noite com um mínimo de luz adicional aplicada nos pilares da ponte. Kong tem o pelo e o rosto negros, se tornando quase invisível na escuridão, mas também complicando a leitura da imagem. A *barreira invisível* aqui se manifesta mais uma vez, porque o gorila pode sugerir estar a caminho do rio, mas não pode cruzá-lo sob pena de revelar o truque.

Os limites das composições de imagens do King Kong de 1976 sempre estão muito próximos e evidentes ao espectador contemporâneo, em poucos momentos criando algo de diferente do que fora realizado quatro décadas antes. Um exemplo de uma inovação acontece no plano nº108 (fig. 3-126) onde Kong tem Dwan nas mãos em frente às torres gêmeas.

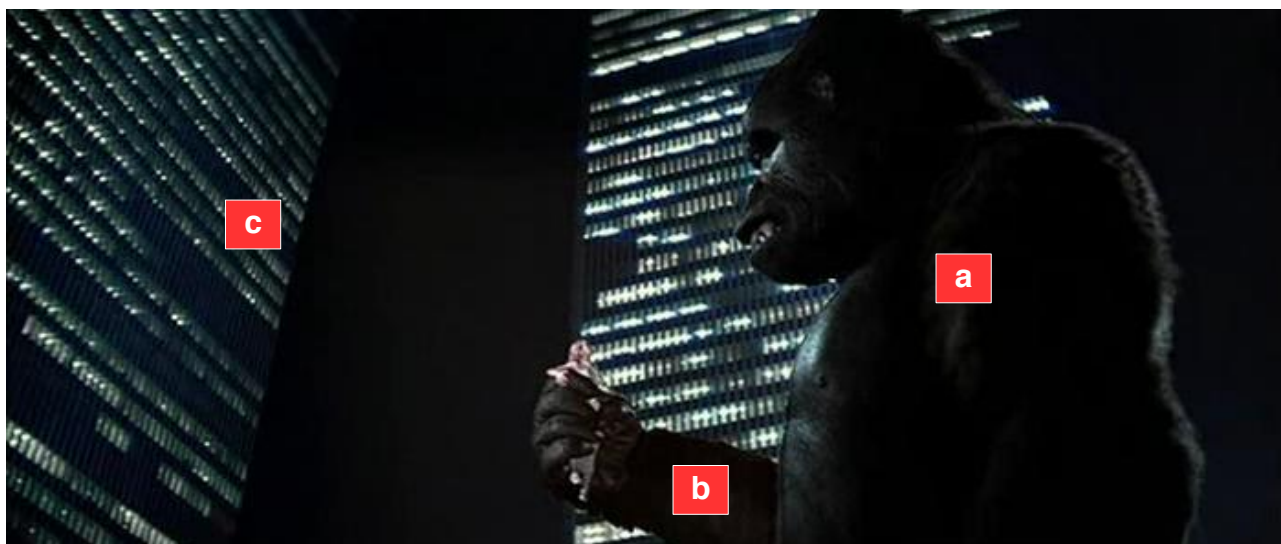


Figura 3-126 – plano nº108 – Kong segura Dwan em frente ao World Trade Center.

Ao chegar ao local que evoca seu refúgio na Ilha da Caveira, Kong [a] aqui é composto por Rick Baker usando o figurino de gorila e [b] o braço gigante que ergue Jessica Lange sobre uma tomada [c] das torres gêmeas do *World Trade Center*. Pequenas inconsistências do movimento do braço em relação ao comprimento do membro denunciam o truque, mas este é um dos planos mais felizes dos efeitos.

No plano nº108 a composição envolve três camadas: as torres gêmeas ao fundo, Dwan na *mão gigante* e Rick Baker como Kong. O gorila aqui está prestes a escalar o prédio, mas antes disto observa o olhar tenso que os militares dedicam a ele da praça em frente as torres. A atriz está insegura com o desenvolvimento dos fatos. O movimento natural de Dwan na mão do gorila, a expressividade de Baker e a imagem *documental* das torres no fundo de quadro colaboram para a construção da credibilidade deste plano.

A cena se enriquece por explorar a relação de atenção entre o gorila e as forças armadas, uma construção que se inicia quando Kong percebe os militares na sombra (plano nº111) e se estrutura através da montagem que intercala planos do rosto de Kong em *close-up* com as torres ao fundo com a resposta dos militares, primeiro observados em coletivo (planos nº112 e 114) e depois destacando o comandante da ação (plano nº118). Aqui os efeitos de composição acrescentam o *World Trade Center* ao fundo dos planos com Kong e, mesmo sendo planos sem movimentos de câmera, Guillermin usa

seis posições diferentes de enquadramento para produzir as imagens das torres, criando uma variação visual que não entra em conflito com as limitações técnicas dos efeitos.

Depois de observarem-se mutuamente, Kong se dirige à torre sul levando Dwan em sua mão direita no plano nº123 (fig. 3-127). A imagem essencialmente foi captada em um *set* em miniatura [a] que reproduz a base da torre sul e os demais prédios do complexo. Dwan é vista apenas de relance [b], aqui representada por uma boneca. A escala e a orientação da torre são compatíveis com o tamanho de Kong e com o que foi estabelecido previamente [c], mas aqui há uma diferença fundamental na iluminação da torre. A base está mais iluminada do que visto antes (nos planos nº107, 109, 116 e 120) sem que nenhum movimento especial de refletores sugira a fonte desta luz.



Figura 3-127 – plano nº123 – Kong começa a escalar a torre sul.

Embora seja evidente que filmes lidam com diferenças na continuidade com frequência dada a natureza fragmentada de sua realização, aqui destacamos a dificuldade adicional de manter estes detalhes constantes a presença de efeitos visuais faz mesclar de plano a plano *sets* em miniatura, tomadas na locação e planos criados com o auxílio da composição de imagens. As oscilações em aparência de prédios e locações em geral foram bem resolvidas neste *King Kong* com o cuidado na produção de maquetes, mas esta atenção não se estendeu à regularidade na fotografia.

3.4.3 A fuga por Nova Iorque (2005)

A versão de Peter Jackson reforça outros temas ao explorar as motivações de Kong para agir com afeição ou agressividade. Ao combinar esta preocupação em externar a subjetividade do gorila e combiná-la com cenas de ação visualmente intensas Jackson acrescenta elementos pertinentes ainda que ausentes no legado dos filmes anteriores de Kong. A sequência tem a duração aproximada de dez minutos, se estendendo de 02:31:07 a 02:41:12 contando com cento e oitenta e oito planos.

Nesta sequência vemos os momentos seguintes à estreia de Kong como espetáculo na *Broadway*. O gorila se libertou dos grilhões que Denham havia lhe imposto e está à solta em *Times Square*. Enquanto os pedestres gritam e correm para fugir dele em meio aos diversos acidentes de trânsito, Kong toma e descarta várias jovens semelhantes a Ann Darrow. Irado, soca e arremessa veículos que o perturbam. Driscoll o atrai em uma perseguição pelas ruas até que Ann reencontra Kong. Eles vão a um lago congelado no *Central Park* onde encontram um pouco de paz. Um ataque de artilharia faz Kong fugir levando Ann consigo, iniciando a escalada no *Empire State Building*.

3.4.3.1 Descrição contextualizada da sequência

Driscoll ganha a rua em meio à multidão que foge apavorada. O trânsito na avenida em frente ao teatro *Alhambra* está movimentado e confuso com os pedestres que correm em pânico em meio aos carros, ônibus e troleibus. A situação se complica quando Kong rompe a fachada do teatro em um salto, voando por entre o luminoso que o anunciara como *a oitava maravilha do mundo* e ganhando a rua enquanto os pedaços de metal, madeira e vidro se espalham pela calçada (fig. 3-128) sob a égide da *Universal Pictures*²⁹⁶.

²⁹⁶O estúdio Universal não era a produtora de King Kong, mas era responsável por um ciclo de filmes de horror na década de 1930 como *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931), *A Múmia* (1932), *O Homem Invisível* (1933) e *O Corvo* (1935) entre outros. Estas produções consolidaram a temática e as convenções do gênero (Hutchings, 2008, p.318). Com a falência da RKO, sua biblioteca de filmes passou a pertencer à Universal.

A ação do gorila é espetacular é traduz em sua intensidade o desejo de libertação dos grilhões que Denham lhe havia imposto. No entanto parece desafiar os limites da força e resistência física de Kong conforme é apresentado na conclusão do filme. Como o gorila é capaz de arrebentar uma parede e saltar por entre estruturas de vidro e metal sem sofrer arranhões ou ferimentos? Embora seja plausível acreditar em uma maior resistência de seu corpo, este gesto somente pode ser aceito através da adesão voluntária dos espectadores às suas ações. O gorila até agora respondeu com violência só a quem o atacou e protegeu Ann de todos os perigos naturais que se apresentaram na ilha²⁹⁷, o que busca motivar a simpatia do espectador. Se esta simpatia estiver ao lado de Kong, romper a parede e o luminoso será uma catarse libertadora compartilhada entre plateia e protagonista. Caso contrário, apenas um exagero gráfico em um filme repleto deles.

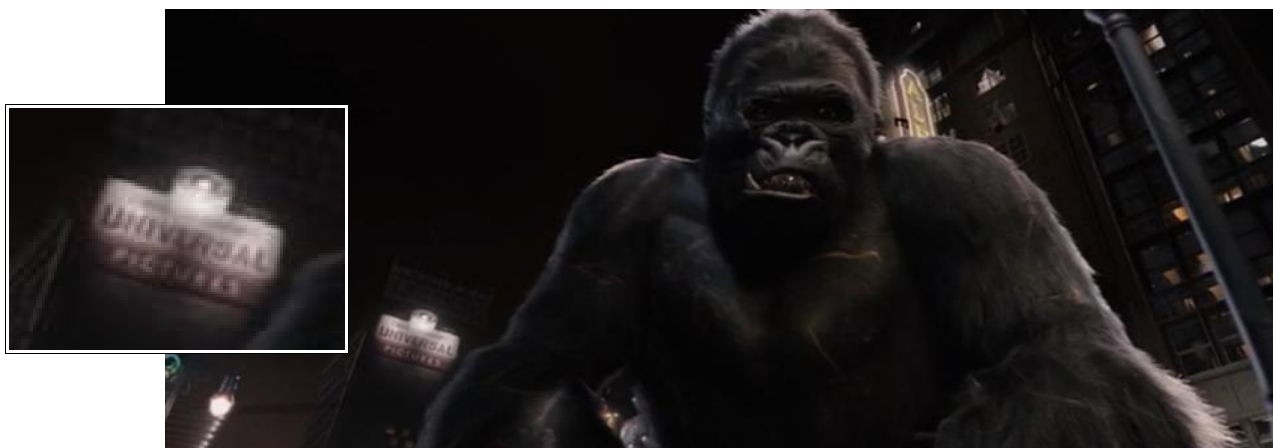


Figura 3-128 – Plano nº3 – Kong e o logotipo da Universal em 1933 (no detalhe).

A *Times Square* que Kong encontra nesta versão é também uma amálgama de referências históricas e fantasias pós-modernas da esquina em forma de 'Y' na Midtown de *Manhattan*. A ideia desta esquina ser um ponto de intenso tráfego, abundante publicidade e numerosos teatros se consolidou a partir da abertura de uma estação de metrô subterrâneo na região em 1904. Acontecendo em paralelo à maior facilidade de transporte e o desejo por diversão em massa, disputas políticas restringiram o uso de outdoors luminosos em outras avenidas e setores de *Manhattan*, concentrando os investimentos e as inovações técnicas da publicidade externa naquela área (Taylor, 1991; Sagalyn, 2003).

297 Em uma sequência não analisada no corpus de pesquisa.

A estética de *Times Square* é identificada a partir da publicidade externa e do estímulo ao consumo através de marcas destinadas a um mercado de massa como Chevrolet (automóveis), Coca-Cola (refrigerantes), Pepsodent²⁹⁸ (creme dental) e outros, todos presentes em *King Kong* e em referências do período. Este era ao mesmo tempo um cartão postal de Nova Iorque para o mundo, seu modo próprio de ser uma *cidade-luz* (Taylor, 1991, p.239) mas também uma afiliação da imagem daquela esquina ao entretenimento popular pouco sofisticado e aos apelos fáceis para chamar a atenção, o que motivava críticas a respeito da qualidade artística e cultural do que era mostrado ali (Sagalyn, 2003, p. 241-242). O elogio dos gostos atribuídos à ideia de um *homem comum* e sua celebração através do consumo e da publicidade são traços essenciais aos EUA e continuam a ser celebrados nesta esquina como o eram desde o início do século XX.

Esta refilmagem incorpora com *verve* a aparência e o espírito de *Times Square* mas ela não se restringe a reconstruir o espaço com a intenção de produzir um retrato fiel daquele momento histórico. O filme se debruça sobre os subsídios visuais daquele período e local produzindo imagens que provocam uma *impressão de passado* mas que são simplificadas e adequadas ao funcionamento da narrativa estabelecida. Como exemplo, tomemos a fachada do cinema *Embassy*, presente em diversos planos como coadjuvante (fig.3-129).

Vizinho ao *Alhambra* na ficção, o *Embassy* porta um luminoso onde afirma ser um *Newsreel Cinema*, uma sala de cinema dedicada à exibição de cinejornais. Doherty (1999, p.200) confirma a existência da sala em uma localização próxima à mostrada no filme com a programação anunciada. O cinema inaugurou em 1929 este perfil e esteve em funcionamento por vinte anos, apresentando quatorze sessões diárias de cinejornais e documentários. A seu modo a sala antecipou a televisão com jornalismo contínuo capturando plateias entre os pedestres com tempo livre ou gosto pelo formato.

²⁹⁸A marca *pepsodent* é pouco conhecida no Brasil. Até a década de 1950 era a marca de creme dental mais vendida nos EUA. Com o acréscimo de flúor à mistura de concorrentes a partir dali a marca perdeu espaço no mercado e nunca o recuperou (Parry, 2004, p. 24-33).



Figura 3-129 – Plano nº51 – O Embassy (esq.) e o Alhambra (dir.) lado a lado.

O Embassy de King Kong tem em luzes as palavras *Newsreel Theatre* em sua fachada mas não identifica o misto de programas que estavam sendo exibidos naquela noite ao contrário da prática corrente com sua contraparte na realidade do período. A construção ficcional mantém assim um limite, um *ponto de corte* dos detalhes inscritos em cada imagem. A estratégia, coerente com as representações da realização do filme de Denham durante a jornada à Ilha da Caveira, consiste em mostrar detalhes suficientes para possibilitar a identificação mas evitar adicionar detalhes demais a representação de modo que isto prejudique o andamento da narrativa.

Pedestres se apavoram²⁹⁹ ao ver o gorila em frente ao Alhambra com a fachada – mas não o luminoso – destruída. Isto que indica que o elemento digital era o letreiro, mais facilmente destruível. Kong parece surpreso com o ambiente externo, não reagindo a ele por um instante e sentindo que seus movimentos deslizam ligeiramente nos restos de gelo e neve na rua e nas calçadas. A proximidade do gorila assusta as pessoas que apressam o passo para fugir dali. A presença do gigante no meio da avenida provoca várias colisões de veículos com Kong e entre si, realizadas com o auxílio de efeitos visuais.

²⁹⁹O segundo plano que mostra um detalhe de pedestres mostra um casal de idosos de cerca de 70 anos olhando apavorados para Kong em meio ao corre-corre da rua. O casal é interpretado por Bob e Kathy Burns. Bob é um montador aposentado e colecionador de relíquias e objetos de filmes, possuidor do esqueleto de um dos modelos do gorila realizados por Willis O'Brien para o King Kong de 1933. (Nichols, 2006, p.32)

Confuso, Kong é empurrado de um lado para o outro pelas colisões dos automóveis. Ao mostrar o despreparo do gorila para lidar com o intenso tráfego urbano do coração de *Manhattan* a versão de Jackson efetivamente completa lacunas do original de 1933 mantendo uma coerência com a proposta. Kong não parece compreender exatamente o que está acontecendo, mas percebemos a irritação crescer em sua expressão com urros mais frequentes e movimentos mais bruscos. Soam sirenes e os pedestres fogem apavorados do local. Driscoll permanece alerta nos arredores.

O momento de hesitação do gorila perante a balbúrdia no trânsito estabelece pontos importantes para a construção do personagem. Primeiro ela mantém operante a ideia de que Kong possui um limiar de consciência e age com violência preferencialmente em autodefesa e não é apenas uma fera descontrolada à solta na cidade. Segundo, a pausa aponta uma lacuna na ação do personagem-título onde é possível perceber o estranhamento que o novo ambiente traz ao gorila.

A separação de entre a ação (o impacto dos carros) e a reação (esmurrá-los, jogá-los longe) estabelece um espaço onde é possível presumir a existência de uma subjetividade e um pensamento que separa Kong de outras representações de animais que apenas reagem aos estímulos do seu entorno. Estes espaços abertos à representação do pensamento do gorila são mais extensos na versão de 2005 do que nas anteriores, uma asserção ao entendimento dos gorilas *reais* como seres que vivem em sociedades organizadas e são capazes de pensamento abstrato e domínio de linguagem³⁰⁰.

O gorila desliza no chão gelado com a inércia provocada pelas batidas, incapaz de se movimentar precisamente e ficando cada vez mais irritado com as novas colisões dos veículos. Mesmo assim, Kong ignora as reações dos pedestres que fogem apressados de sua presença (fig.3-130). Embora dentro das premissas estabelecidas pela narrativa e pelo personagem seja plausível ao espectador entender a motivação de Kong (nenhum dos humanos o agrediu diretamente, logo não há propósito em agredi-los de volta), está

300A desconstrução da fantasia a respeito dos gorilas como seres ameaçadores teve como pioneira Dian Fossey (2000) a partir da década de 1970 e os seguidores de sua pesquisa de campo. Outra linha investiga as evidências da elaboração da inteligência humana como um processo evolutivo (Byrne, 1995) e busca evidências e paralelos entre as sociedades de primatas humanos e não-humanos.

também ancorada na ampla divulgação de que gorilas são herbívoros. Logo, nem mesmo a fome seria uma pulsão pertinente para atacar os pedestres e devorá-los.



Figura 3-130 – Plano nº12 – Kong ignora a presença dos demais seres humanos à sua volta.

Após uma múltipla colisão de veículos que o joga contra uma fachada de uma loja Kong começa a reagir ao trânsito, esmurrando carros e os arremessando longe, provocando mais caos. Suas tentativas de se mover são erráticas fazendo-o deslizar por todo o *Times Square*. Kong só acerta seus movimentos na inércia dos restos de neve e gelo da rua quando define um objetivo para si. Em meio aos pedestres que fogem de *Times Square* ele percebe mulheres que se parecem com Ann Darrow. O gorila dispara em direção a elas. Assim que toma uma nas mãos (fig.3-131) e percebe o engano descarta a vítima descuidadamente. Isto acontece três vezes sob o olhar apavorado de Driscoll.

Uma vez que os fatos científicos exteriores à *King Kong* asseguram que gorilas não comem seres humanos como refeição nem tampouco nutrem desejos sexuais por mulheres é necessário definir na construção da psique do personagem-título as manifestações de afeto e proteção. Segundo o realizador Peter Jackson, a relação entre Ann e Kong é marcada pelo zelo análogo ao nutrido por pais em relação a seus filhos:

Seus instintos são de matar e sobreviver, de ser o rei da selva e a espécie dominante. Então de repente Ann Darrow vem à sua vida e ele sente esta empatia e curiosidade com ela. [...] Para mim, o relacionamento se desenvolve a partir do ponto de vista de Kong para um onde ele deseja protegê-la. Se alguém tentar tirá-la dele então ele vai matar. É como um

animal protegendo sua prole. O relacionamento de Kong com Ann é assim. (Jackson em Davies, 2005, p.11)



Figura 3-131 – Plano nº32 – Kong toma nas mãos a segunda 'falsa Ann' que encontra.

Kong descartou a última das sócias de Ann mas a velocidade da corrida até ela o fez deslizar no chão gelado outra vez. Assustado e sem controle preciso de seu deslocamento o gorila esbarra com o traseiro em um troleibus. O veículo está lotado. As luzes do veículo se apagam e os vidros se quebram com o impacto. Kong fica furioso com o que julga ser um 'ataque'. Soca e empurra o vagão violentamente, inserindo parte de um braço no interior do veículo ao esmurrar a porta traseira³⁰¹.

O braço que entra no troleibus tem uma leitura marcada pela ambiguidade. Ao mesmo tempo é uma instância a mais de ameaça para os passageiros, interpretada como tal pelo elenco e também uma demonstração prática que Kong não está inteiramente preparado para lidar com o ambiente urbano e que suas ações podem ter consequências inesperadas. Nos momentos seguintes, ainda tomado pela raiva, ele tem dificuldades em tirar o braço do interior do veículo, o que sublinha que seu objetivo não era prejudicar os passageiros, mas 'punir' o troleibus que o assustou³⁰².

Ann sai à frente do teatro *De Luxe* onde se apresentou. Sons de sirenes são ouvidos e veículos militares e policiais cruzam pela sua frente. A roda de um carro passa

³⁰¹O ataque ao troleibus relê os conflitos de Kong com o metrô de linha elevada de 1933 e 1976.

³⁰²A reação agressiva a um susto é análoga à motivação ao ataque à linha de metrô, onde o que atíça Kong é uma faísca provocada por um vagão de metrô que o atinge.

por cima do cartaz da estreia de Kong no *Alhambra* e ela deduz a origem da movimentação nas ruas. Ela sai correndo pela rua em direção a *Times Square* mesmo usando um vestido leve e saltos altos, roupas inadequadas para o frio. Ann, no entanto, não está longe do tumulto provocado por Kong. Em um plano anterior quando um carro colide com uma banca de revistas que tem a marca do *The New York Times*³⁰³ ao fundo está o teatro onde *De Luxe*.

Em frente ao *Alhambra* Driscoll assovia e chama um táxi. O veículo derrapa e o taxista abandona o veículo, fugindo a pé³⁰⁴. Kong continua a agredir o troleibus com seu braço direito para dentro e sacudindo-o como se quisesse forçar um animal selvagem a largar seu membro. Driscoll – até agora um herói relutante – se aproxima com o táxi, passando por entre as pernas do gorila e parando em frente a ele em desafio.

Kong percebe a provocação e reconhece Driscoll. A irritação cresce no gorila até que ele joga o troleibus para o lado e parte em sua perseguição, furioso. Driscoll foge em marcha-a-ré em alta velocidade desviando agilmente dos demais veículos que seguem na rua enquanto Kong abre espaço esmurrando-os para fora de seu caminho.



Figura 3-132 – Plano nº83 – Driscoll atrai Kong para longe de *Times Square* em alta velocidade.

Driscoll faz um cavalo-de-pau e tem Kong a suas costas agora, desenvolvendo mais velocidade (fig. 3-132). O gorila continua a esmurrar os carros para fora do caminho,

303Cuja redação *fica* na rua 43, lado oeste, região de *Times Square* (Adler, 1981, p.3).

304Esta aqui é uma pequena alusão à versão de 1976 de King Kong onde acontece algo semelhante quando Jack Prescott e Dwan buscam fugir do gorila. Um motoqueiro derrapa e cai na frente deles, fugindo a pé de deixando o veículo para trás sem maiores explicações.

pegando um e jogando contra o carro do roteirista que derrapa em uma dobrada de esquina escapando por pouco de uma múltipla colisão provocada por Kong. O táxi avança em alta velocidade tomando uma calçada como via, espantando os pedestres que por ali passam. Kong está poucos metros atrás, derrubando fachadas pelo caminho e abrindo espaço pela força bruta. O trânsito engarrafado faz Driscoll perder velocidade e Kong pega seu táxi, arrancando parte da capota. Não consegue, no entanto, detê-lo e a perseguição continua pelas ruas e esquinas de *Manhattan*.

As habilidades de pilotagem de carro em alta velocidade que Jack Driscoll manifesta de um instante para o outro nesta sequência não são respondidas pela construção do personagem até aqui³⁰⁵, onde o roteirista sempre é situado como um homem de muitas letras e pouca ação. A corrida de Driscoll em busca de Ann no *Alhambra*³⁰⁶, no entanto, mostra que os personagens de *King Kong* não precisam apenas atender ao desenvolvimento de seus conflitos durante a narrativa, mas também cumprir algumas convenções dos gêneros cinematográficos.

Segundo a definição das características do gênero *aventura* (Pinel, 2000) é preciso haver pelo menos um herói, um lugar e uma ação cercada de perigos. Aqui *todos* os personagens cumprem com esta estrutura em um momento ou outro, desenrolando seus conflitos de acordo com tais parâmetros. Driscoll corre para buscar Ann, as multidões correm de Kong, Baxter corre para se esconder, Denham não corre e naufraga com seu espetáculo, Ann corre para atrair Kong, e este corre em busca do roteirista. Todos correm e nenhum deles caminha rumo aos seus destinos. A manifestação da intensidade física confirma uma das marcas da aventura.

O gênero também investe os personagens de conhecimentos que não precisam estar contextualizados em uma narrativa pregressa desde que ofereçam ao espectador uma experiência dramaturgicamente relevante e sensorialmente intensa. Driscoll, por exemplo, demonstra saber dirigir como um ás para que a perseguição se torne visualmente mais intensa e excitante. Em uma inversão tipicamente pós-moderna é o ator de aparência distinta do galã clássico, Adrien Brody (Jack Driscoll) que enfrenta as cenas de ação enquanto Bruce Baxter permanece heróico apenas nas representações de seus filmes passados.

305Tanto nas cenas analisadas quanto nas não analisadas no corpus da pesquisa.

306Faz parte da análise da sequência da apresentação pública de Kong na versão 2005.

Driscoll segue por um beco estreito, o que atrasa Kong por instantes. Logo estão novamente junto de uma linha elevada do metrô, onde o gorila consegue esmurrar o carro de modo que este gira no ar e cai³⁰⁷, enguiçado e com Driscoll desacordado em seu interior. A ira de Kong se esvai uma vez que “liquidou” o objeto de sua raiva e ciúme, quem dele tirou Ann Darrow e poderá possuí-la de uma maneira que a ele é interdita.

A conclusão da fuga pelas ruas de *Manhattan* aponta ainda uma outra instância com que o King Kong de 2005 dialoga: a do compromisso de uma refilmagem que busca atender a comunidades de fãs atentos a detalhes das versões anteriores, em especial à de 1933. Erb (2005) investiga o comportamento dos fãs de *King Kong online* através de mensagens em fóruns de discussão, nuanceando os comentários de elogios e críticas. Para ela, ambos têm valor porque são investidos de uma intensa e minuciosa atenção a detalhes do filme. A atenção a este tipo de diálogo de que também faz parte o realizador Peter Jackson – que atribui ao primeiro Kong a descoberta de sua vocação para o cinema (Davies, 2005, p.11) – motiva a locação da conclusão do conflito entre Driscoll e Kong.

A cena onde Kong ataca uma linha elevada do metrô é um ponto central da sequência do gorila à solta na cidade da versão de 1933, sendo analisada em outro ponto deste trabalho. Kong chega até a elevada no primeiro filme com auxílio da montagem. Após uma elipse de tempo em sua perseguição, ele já está ao lado da linha. Aqui esta estrutura é complicada por uma relativa fidelidade à geografia de *Manhattan* (não havia elevadas em Times Square) e uma necessidade de manter a coerência de tamanho de Kong (a proporção entre o tamanho do gorila e da elevada não pode mudar) ao longo do filme. Logo, a alusão à linha elevada acaba ganhando um espaço como locação na cena sem ser responsável por mudar os rumos do confronto.

A agressividade se dissipa na expressão do gorila e sua atenção se dirige para uma etérea silhueta que se aproxima. É Ann Darrow, objeto de seu desejo e pivô do ciúme, que caminha em sua direção (fig. 3-133). Ann se aproxima, toca Kong com os olhos marejados e ele a toma na mão direita. Trazendo-a bem perto do rosto, ela sorri e

307A necessidade de manter o gênero de aventura operativo envolve também manter o 'herói' vivo, ainda que temporariamente desacordado. Em um período onde os carros não tinham muitas medidas de segurança nem tampouco cintos para prender os motoristas aos bancos em caso de colisões, é provável que Driscoll fosse arremessado através do vidro para fora do veículo em uma situação semelhante *no mundo real*. Efeitos visuais, neste caso e em vários outros do filme, cumprem com sua precisão ao mostrar a *aparência*, vinculando o movimento e à física às demandas da dramaturgia, gênero e intertextos.

toca o seu nariz. Os olhares de parte a parte deixam transparecer uma empatia entre a bela e a fera, uma relação de posse, mas também de proteção.



Figura 3-133 – Plano nº121 – Ann Darrow se apresenta a Kong.

Neste momento o filme delicadamente faz um interlúdio em seu gênero de aventura e se prepara para lançar as bases da tragédia final. O retorno de Ann tem o peso da maior vitória possível para Kong pois somente acontece quando ele deixou de procurá-la agressivamente e venceu a seus adversários que ameaçavam dividir a atenção da atriz (Driscoll, Baxter) ou oferecer a ele uma substituta indesejada (Denham). A entrada serena de Ann de volta à cena sintetiza seu significado para Kong: ela é capaz de mostrar a ele algo além da violência e da selvageria.

Kong caminha pelas ruas desertas levando Ann em sua mão até chegar em um lago congelado no *Central Park* (fig. 3-134). O gorila se senta sobre o leito gelado e desliza fazendo pequenos impulsos, agora dominando a inércia do gelo. Ele está brincando com Ann e ela entende a brincadeira, rindo com ele. Kong rodopia, desliza de barriga e brinca como uma criança que está se acostumando com o gelo e a neve.



Figura 3-134 – Plano nº146 – O *Pas de Deux* de Ann e Kong no lago congelado.

A brincadeira sobre o gelo de Kong em meio às árvores decoradas para o Natal evoca um balé. Ao seu modo é um *pas de deux* onde acontece um diálogo entre o gorila e a humana. Ela aprende a confiar nele mesmo quando não está defendendo sua vida e ele experimenta um aspecto lúdico pouco presente em sua existência. O lúdico, a ação sem propósito que não a diversão, ganha aqui um parentesco com uma conhecida cena de balé no parque ao som de *Dancing in the Dark* com Tony Hunter (Fred Astaire) e Gabrielle Gerard (Cyd Charisse) no filme *Na Roda da Fortuna* (The Band Wagon, dir. Vincente Minnelli, 1953)³⁰⁸.

Nesta cena, Astaire e Charisse estão se aproximando. Eles passeiam à noite no Central Park e estão vestidos com elegância. Passam por um conjunto musical que toca para alguns casais dançando mas aquilo não os motiva. Se dirigem a um local solitário no parque e em meio à caminhada a bailarina insere um movimento de dança. Astaire a acompanha e a coreografia se torna mais complexa, fluindo sem parar até tomarem uma carruagem para sair do parque (fig.3-135).

³⁰⁸A cena é citada em diversos filmes e antologias dos melhores momentos da era de ouro dos musicais. Mais recentemente foi incluída em *Santiago* (João Moreira Salles, 2007) como uma das preferidas do mordomo.



Figura 3-135 – Cyd Charisse e Fred Astaire em *Na Roda da Fortuna* (1953).

Ann veste branco como Charisse. Kong ganha uma capa branca de neve ao final da brincadeira. Solitários do início ao fim da cena e situados em um cenário tão artificial quando o do musical³⁰⁹, Ann e Kong encontram um caminho que poderia apontar para a salvação do gorila sem sua execução. Ele é capaz, enfim, de aprender a desfrutar algo mais do que a mera existência pautada pela sobrevivência.

A confirmação desta possibilidade no gorila abre o caminho para uma leitura trágica do confronto final entre Kong e o exército. Aos olhos do espectador ele tem uma chance para a remissão de todas as agressões que cometeu mas ela será negada pela sociedade e pelos poderes constituídos do estado por não haver mais diálogo entre as partes. A tragédia reside no movimento da trama onde Kong descobre a serenidade e a sociedade responde a ele com uma agressividade mais intensa e inflexível do que a que gorila é capaz de praticar. Um momento após descobrir a paz Kong não terá mais chances de encontrá-la de novo, precisando retornar à busca pela sobrevivência em um ambiente onde está em desvantagem.

Uma ogiva explode ao lado de Kong, partindo a camada congelada do lago e arremessando-o para a margem. Um general dá ordens para que sejam disparadas as próximas cargas. O gorila sai em disparada pelas ruas, tomadas agora por veículos militares que disparam contra ele. Kong escala um arranha-céu em construção escapando das balas e corre pelos telhados, desviando das ogivas e rajadas. À sua frente se desenha o *Empire State Building*, iluminado e claramente o ponto mais elevado da cidade.

309A artificialidade do cenário é pautada pela tecnologia disponível para cada período do cinema. Em *Na Roda da Fortuna* (1953) estão evidentes o tamanho do estúdio utilizado e as estratégias para tentar expandir tais restrições como as maquetes de prédios no horizonte. Em *King Kong* a mescla entre maquetes e detalhes de animação digital atualizam a aparência da cidade com mais detalhes.

Acostumado a descansar no penhasco mais alto da Ilha da Caveira³¹⁰, é para lá que Kong se dirige levando Ann consigo.

3.4.3.1 Análise dos efeitos visuais na sequência da fuga por Nova Iorque em 2005

Um dos grandes destaques desta versão de King Kong são as visões de Nova Iorque. Minuciosamente detalhadas e repletas de informação, as ruas da cidade são uma releitura pós-moderna em brilho *neon* difuso e cores saturadas do que seu contraparte real um dia pode ter sido. *Times Square* (fig.3-136) com o *Alhambra* no centro à direita do quadro é mostrada com uma riqueza de detalhes noturnos que jamais seria possível captar à noite em 1933 por limitações da sensibilidade à luz das emulsões das películas cinematográficas³¹¹.



Figura 3-136 – Plano nº3 – Uma visão geral de Times Square antes do gorila se libertar.

Higgins (2007, p.177) estima a sensibilidade das películas preto-e-branco do período do *King Kong* original em torno de 20 ISO e os processos *Technicolor* desenvolvidos até o final da década de 1930 em torno de 12 ISO, suficientes apenas para o registro de cenas externas em dias de muita luz ou cenas internas com intensa iluminação. Como referência, as películas cinematográficas utilizadas na realização do *King Kong* mais recente contavam com a sensibilidade de 200 ISO a 500 ISO (Gray, 2005), permitindo a captação com menos luz e o registro menos invasivo de situações

³¹⁰Mostrado em cenas que não fazem parte do *corpus* de pesquisa desta tese.

³¹¹ Isto é aludido por Denham em uma sequência do *King Kong* de 1933 logo após o rapto de Ann. Denham observa a movimentação na ilha e lamenta não ter um filme sensível o suficiente para captar imagens à noite apenas com a iluminação natural.

efêmeras – como o movimento na rua que é meticulosamente reconstruído através da composição de imagens aqui.

A Nova Iorque deste *King Kong* é, portanto, uma reconstrução de um passado através de uma simulação e condensamento de detalhes inspirados em referências fotográficas e arquitetônicas que oferece ao espectador a ambição de uma visão integral do período onde a ambição é não haver restrição alguma ao que possa ser explorado durante a realização como afirma o *designer* de produção Grant Major (Gray, 2005):

A paleta de cores de Nova York é geralmente de marrons e cinzas opacos, temos evitado cores primárias assim como brancos e pretos. Peter queria que o *set* fosse uma versão totalmente realista da Nova Iorque da Depressão. Nós fomos buscar de uma cidade dura também – há um monte de gente e carros disputando espaço. Uma de nossas outras considerações principais era evitar o que eu descreveria como uma Nova Iorque 'cenográfica' onde as ruas são fechadas, então muitas das nossas ruas serão estendidas digitalmente. Peter queria ser capaz de rodar este filme de época de uma maneira contemporânea, de ser capaz de apontar as câmeras virtualmente em qualquer direção e não ver nada exceto Nova Iorque, seja no *set* ou digital.

O *realismo* a que Major alude deve ser entendido dentro do contexto específico de seu ofício. Sua profissão, *designer* de produção, envolve a elaboração visual e prática de cenários, figurinos e demais elementos aparentes no filme (Lobrutto, 2002) em diálogo constante com as demais áreas e com o diretor. Seu *realismo*, portanto, consiste na aferição do que é semelhante entre as imagens que toma por referência e as que construirá para o filme, não se restringindo a tecnologias de captação de imagem em movimento do período. Esta *cepa* de realismo relacionada ao *design* de produção aproxima a recriação da cidade da construção de um modelo em um parque temático ou de reproduções de prédios em *Las Vegas* onde a aparência é razoavelmente fiel ao original mas o uso de tais elementos não tem nada de realista.

Uma diferença fundamental da *Empire State Building de Las Vegas* para o recriado em *King Kong* é que o último apenas precisa ser funcional como uma imagem com que interajam os personagens através da composição de imagens. Assim ele consiste apenas em aparência, podendo ser manipulado à vontade em sua construção e destruição. Os *sets* de Nova Iorque foram parcialmente produzidos em estúdio (fig. 3-137) e complementados com modelos digitais dos prédios e do horizonte das ruas. A construção *material* do *set* se estendia pouco acima do térreo dos prédios mostrados, um limite

sugerido por ser a escala onde o elenco interagiria de maneira mais frequente. Apesar de utilizar em centenas de planos os recursos de composição, Jackson também tira proveito de dirigir a ação principal em frente às câmeras quando adequado.



Figura 3-137 – O set “físico” de Nova Iorque (Ward, 2005).
Observe-se a fachada do teatro *Alhambra* no centro à direita.

Os sets de Nova Iorque foram sendo montados e desmontados ao longo de meses, reproduzindo segmentos de ruas e fachadas diversas que tornavam-se então subsídios para as composições de imagem dos planos. Não há um único plano captado na cidade original.

Após Kong se libertar de seus grilhões e saltar à rua atravessando o luminoso que o anunciava na fachada do *Alhambra* (planos nº2 e 3) Jackson habilmente complementa esta ação visualmente espetacular³¹² com planos de reação dos pedestres (planos nº4 e 5) que demonstram surpresa e medo conforme o esperado. A interação de Kong com carros e multidões na rua é algo identificado no filme de 1933 mas expandido grandemente aqui. O plano nº6 mostra o susto ao rosto de um motorista que colide desgovernado com Kong no plano nº7.

O plano nº6 retoma o tema da obsessão pela continuidade e memória através da composição de imagens já comentado anteriormente. Na visão do interior do carro os pontos principais de atenção são a expressão do motorista e de um casal no banco traseiro, mas também estão presentes vistas desfocadas de Nova Iorque por todas as janelas além de reflexos difusos no para-brisa. O acréscimo de tais detalhes através de composição (que complementa os andares e controla os reflexos de acordo com a

³¹² Cujá credibilidade discutimos na seção anterior.

necessidade de cada plano) opera reforçando a idéia de continuidade de espaço e busca dar aos planos a notação abreviada de uma materialidade onde a proposta é que se acredite nas ações e reações propostas também por sua confirmação em pequenos detalhes.

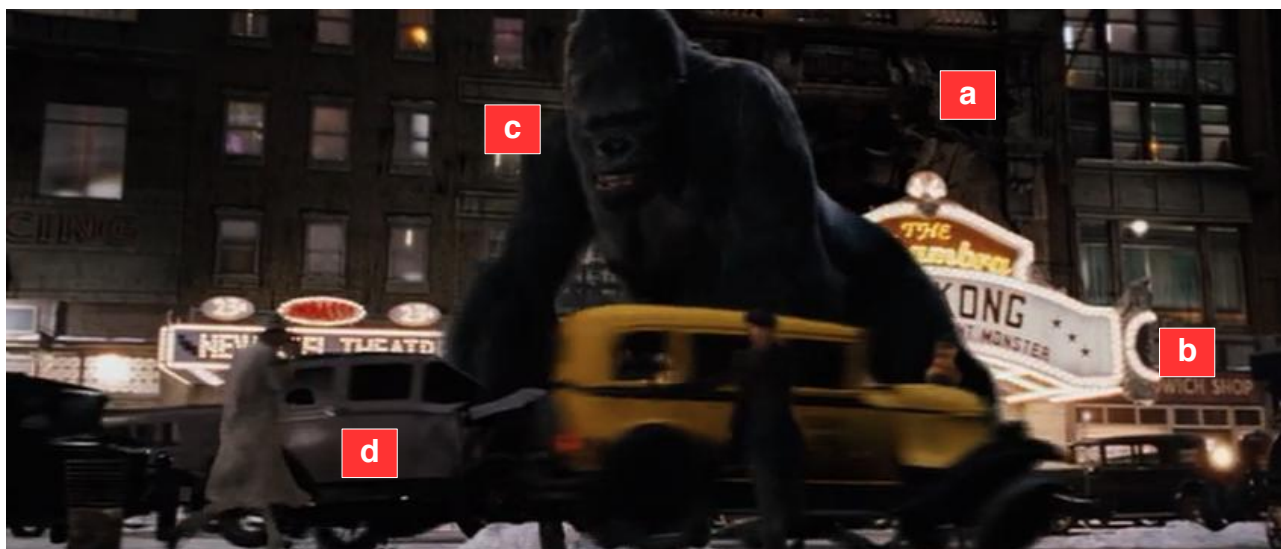


Figura 3-138 – Plano nº10 – Kong está confuso com o tráfego em frente ao *Alhambra*.

Uma interessante estratégia de decupagem de Jackson realizada através da composição de imagens é mostrada no plano nº10 (fig. 3-138). No plano, Kong ainda está confuso com o movimento da rua e inseguro sobre como se movimentar. Este plano sustenta a continuidade com as ações anteriores [a] mantendo o buraco na parede do *Alhambra* no quadro e outros marcos referenciais [b] da região apresentados previamente ao mesmo tempo em que sugere ao espectador o desenvolvimento seguinte [c] através do olhar de Kong. Sua não-reação por alguns segundos – comentada na seção anterior – dá pistas de seu pensamento que é compartilhado com o espectador do filme ao colocarem-se em sua frente [d] carros e pedestres em pânico, captados ou animados individualmente e somados à imagem através de várias camadas de composição. McKee (2002) afirma que o espectador se aproxima ou se afasta de um personagem ao avaliar suas reações. Neste plano Jackson recupera o passado imediato e abre espaço para decisão a respeito dos próximos passos ao invés de mostrar apenas uma reação irada de Kong acontecendo, convidando a uma aproximação entre a plateia e o gorila.

Em breve os carros terminam por irritar Kong, que vira alguns mas não consegue ainda se mover de maneira hábil, deslizando desajeitadamente em *Times Square*. Esta ação de deslizar sem controle, mostrada no plano nº23, o mostra em um grande plano

geral e reprisa várias das reações de populares e veículos mostradas antes em planos organizados no tempo através da montagem, aqui sendo realizadas em animação digital reunida através de composição e se estendendo até onde o horizonte do plano mostra. O plano nº23, ao recuperar estes movimentos e os apresentá-los em uma escala maior, funciona como uma espécie de *coda*, permitindo que Kong mude de atitude a partir daqui.

Jackson alterna entre planos onde a composição de imagens pode construir uma ação relevante na interação em simultâneo dos elementos em quadro com o mais convencional desdobramento das ações através da montagem. Ocasionalmente o diretor recupera os golpes de vista do ilusionismo de palco, determinado a mostrar que os resíduos da aparência da materialidade das imagens de seu *King Kong* são apenas convenções que deixam o espectador mais à vontade para aceitá-los. Quando Kong passa a buscar mulheres que se assemelhem com Ann entre os pedestres, sua segunda vítima é mostrada no plano nº32.

O plano mostra Times Square ao fundo e uma mulher correndo em direção à câmera. Kong a percebeu no plano anterior e se desloca na direção dela, aproximando-se da câmera também. A atriz olha para trás e apressa o passo, sendo coletada por Kong que, quando a oculta com o movimento da mão, a substitui por um dublê digital. A certeza desta substituição não está na aparência da mulher em sua mão, mas nas ações violentas que são feitas com a réplica da imagem de seu corpo, que culmina com seu descarte pelo gorila. Quando está na mão de Kong não vemos seu rosto, o plano privilegia a expressão frustrada e confusa do gorila, um reconhecimento de uma pequena *barreira invisível* que faz a credibilidade dos dublês digitais em geral serem usados em planos onde a ênfase é o movimento e não a expressão facial.

O plano nº32 destaca também uma característica da decupagem auxiliada por efeitos visuais e composição de imagens: não apenas cada plano enfatiza um conteúdo específico, mas também incorpora ações secundárias que mantêm uma coerência com os planos vizinhos a ele no desenvolvimento do filme e contribuindo para a tessitura de continuidade. Enquanto Kong persegue a mulher – ao longo de 3s dos 6s da duração do plano – ele afasta com violência dois carros, um deles provocando uma batida em outros dois. As pessoas continuam correndo, mas aqui não em frente à câmera. A decisão já foi tomada no plano anterior e aqui vemos apenas seu desenlace.

Driscoll desafia Kong a persegui-lo e abandonar o troleibus, parando frente a frente com o gorila dentro de um táxi (fig. 3-131) nos planos nº67 a 72. Um ponto de destaque deste momento é outra vez o equilíbrio entre o *close-up* do roteirista no plano nº70 (quadro superior à esquerda) e aquele de Kong no plano seguinte (quadro superior à direita). A expressão do desafio entre os dois personagens, motivado pela disputa da atenção de Ann Darrow é dado nas nuances de interpretação de Adrien Brody e do gorila (que amalgama Andy Serkis e os animadores). Aqui também surge uma pausa onde o espectador tem a possibilidade de construir sua expectativa a respeito do desenvolvimento posterior da ação. A segurança que a tela fornece, protegendo o espectador de consequências físicas do que acontece nela, estimula a maioria a apostar no desenvolvimento mais intenso e movimentado possível.



Figura 3-139 – Planos nº70, 71 e 72 – Driscoll desafia Kong e o gorila aceita.

O equilíbrio no enquadramento dos *close-ups* de Kong e Driscoll (fig.3-139) sugere que o roteirista é um oponente à altura para o gorila neste momento do filme enquanto sublinha uma importante relação de tamanhos. Não há informações claras que permitam determinar o tamanho de Kong como distinto daquele de um gorila normal se observarmos apenas o par de *close-ups*. A vantagem física de Kong é retomada no plano

nº72 que desenha o eixo proposto pelo olhar na montagem através da composição de imagens e dá ao gorila uma demonstração de força ao soltar o troleibus e destacar o susto dos passageiros em seu interior (planos nº73 e 74).

A perseguição se estende pelos próximos planos até a *vitória* de Kong com a capotagem de Driscoll no plano nº110. A corrida pelas ruas do *Midtown* de Manhattan privilegia a ação em espaços apertados e próximos de objetos que possam quebrar ou ser destruídos, o que colabora com a demonstração de velocidade do táxi, a credibilidade da destreza insuspeita do roteirista como piloto e a demonstração de força e raiva do gorila. A imagem de Driscoll desmaiado no plano nº113 encerra o desafio e Kong recebe Ann Darrow como prêmio.

A Nova Iorque vazia mostrada dos planos nº116 a 165 serve como uma metáfora para o afeto que surgiu entre ambos. A detonação de uma ogiva no plano nº166 os coloca em fuga pela cidade. Entre estes planos destaca-se o nº182 que cumpre uma função análoga ao plano nº105 da jornada à Ilha da Caveira. Naquele plano um movimento de câmera virtual cruzava a ilha desde os esquifes do Venture até o altar do oferenda de Ann. Aqui acompanhamos Kong que salta entre os prédios em meio ao disparo de obuses pelo exército. O gorila ultrapassa a câmera e seu objetivo fica claro: o *Empire State Building*, o único prédio cujo cume extravasa a borda do enquadramento.

A compressão de diversas ações em um único plano é uma forma de decupagem peculiar a Jackson que a utiliza de maneira complementar à montagem convencional. Seus limites residem em abrir mão da montagem em prol da animação e da composição de imagens. A força da montagem em mover a história através de elipses de tempo e espaço entre os planos, provocando o espectador ligar os elementos díspares entre si é reduzida em planos como o nº182. Sua principal vantagem é, enfim, apresentar ações que se passam em um mesmo local e momento demonstrando desdobramentos visualmente intensos para a narrativa. Este plano, enfim, reconstrói o efêmero buscando nele o extraordinário.

3.4.4 Análise comparada dos efeitos visuais nas sequências

As três sequências que mostram King Kong à solta pelas ruas de Nova Iorque são heterogêneas entre si em sua construção e desenvolvimento. Unidas pelos pontos de início, quando o gorila sai tempestuosamente do espetáculo onde era a estrela, ao final, quando escala o prédio onde será atacado, as demais situações apontam as diferenças entre os três Kong.

Estas diferenças podem ser motivadas pelo contexto desta sequência. Ela é, entre as cinco que analisamos, a que mais coloca o gorila em contato com a necessidade de representar um cotidiano que seja reconhecido por suas plateias. Na jornada à ilha da caveira pouco há de realismo necessário, uma vez que o grande tema é arremessar-se ao desconhecido. No encontro com Kong o espectador está inteiramente na ilha da caveira. Se a história for coerente, ele será envolvido por ela. Na apresentação pública de Kong o gorila é enquadrado em suas ações pela representação das convenções de um espetáculo interior ao filme. Por fim, o alto do prédio também é uma circunstância onde o surrealismo inerente ao conflito com os aviões ou os helicópteros descola os acontecimentos de um paralelo estrito com a realidade.

É quando Kong toca o solo de Manhattan que as expectativas são despertadas, porque o gorila estará em contato também com o amplo repertório cinematográfico sobre Nova Iorque que nutre a imaginação mesmo de quem nunca visitou a cidade. Desta maneira, a sequência é a que mais invoca a cara de seu tempo em cada uma das versões do filme.

O cotidiano da Manhattan de 1933 é o de uma cidade de arranha-céus e ruas que excluem qualquer elemento de natureza sem oferecer um ponto de fuga ou um horizonte para onde a ansiedade possa ser aliviada. Os planos da cidade trazem um caráter labiríntico e claustrofóbico o que torna a progressão do gorila pela cidade algo imprevisível. No início da sequência da batalha final o primeiro plano é um grande plano geral da escalada com uma vista em direção ao sul da ilha. Um contraste que sinaliza o fechamento adiante. A ideia de uma selva de pedra também funciona como espelhamento de sua contraparte na ilha da caveira (atendendo a uma premissa de coerência narrativa)

e explora a experiência do progresso e da diferença trazida pela arquitetura do modernismo a uma comunidade ainda acostumada a outra escala de prédios.

A Manhattan de 1933 foi realizada com maquetes, solução motivada pela necessidade de casar a escala do cenário com a escala do boneco de Kong. O resultado é adequado ao filme, mas revela ao espectador algo significativo: as imagens dos prédios da cidade nesta sequência são de um conjunto de edifícios que parecem Nova Iorque. Ao afirmar que parecem Nova Iorque é necessário sublinhar que eles não foram modelados à imagem e semelhança de prédios reais, mas a uma amálgama do imaginário a respeito do que seriam as ruas do distrito de Manhattan.

Neste ponto 1933 e 2005 estão irmanados, ainda que separados pela tecnologia. A Weta, empresa de efeitos visuais que produziu as imagens de 2005, construiu uma Nova Iorque digital onde os prédios são em sua maioria compilados a partir de um banco de dados elaborado a partir de registros fotográficos e informações de urbanismo (White, 2006). O Citybot³¹³ elaborou bairros que pareçam com a cidade, complementados pelos prédios mais conhecidos que foram modelados especificamente. A diferença principal entre as duas equipes talvez seja que a de 1933 usou para isto sua intuição e alguma pesquisa e seu trabalho se encerrou quando foi concluído o filme enquanto a de 2005 produziu uma ferramenta semi autônoma de criação de novas imagens. A primeira nos tranquiliza com a ideia de uma autoria que em algum momento esculpiu os prédios em madeira e vidro; a segunda inquieta por verter parte desta autoria ao programa, o que afasta ainda mais as imagens do terceiro Kong dos conceitos originais do cinema.

O segundo Kong mostra uma Nova Iorque que tira proveito da noite, período em que se passa a sequência. As locações naturais usadas pelo filme parecem ter sido captadas praticamente com a luz natural disponível à noite, o que resulta na maioria dos prédios serem representados por silhuetas escuras. Aqui Kong estabelece desde cedo um objetivo ao ver as torres gêmeas do World Trade Center. Isto impõe a ele um trajeto linear e coerente que é representado de uma forma abreviada.

313 A definição da tarefa em White (2006) era: "Para o King Kong de Peter Jackson a Weta Digital foi dada a tarefa de recriar a Nova Iorque de 1933. O objetivo deste projeto era criar um ambiente de realismo fotográfico tão exato quanto possível com a cidade daquela época. Nós passearíamos por suas ruas apinhadas e voaríamos alto acima dela. Quando o projeto foi completado mais de 90.000 edificações em 3D digital seriam construídas com mais de 22 milhões de componentes. "

Talvez pelo medo de representar a pequenez de Kong frente aos numerosos arranha-céus de Manhattan na década de 1970 ele pouco é mostrado no interior da ilha. Há apenas dois planos em que é visto com clareza próximo de prédios (nº97 e nº101). Nos planos em que o espectador percebe a movimentação do exército, passado em frente à biblioteca pública da cidade (nº102 e 103) não é visto o gorila, apenas é comentado pelo soldados.

A comparação entre as ruas de Nova Iorque representadas nos três Kong destaca a possibilidade de criar situações de conflito físico quando a produção se afasta do real e se dirige aos efeitos visuais. As cidades modeladas tridimensionalmente em 1933, 1976 e 2005 (fossem materiais ou não) ofereceram aos realizadores a possibilidade da ousadia, algo que prejudicou o segundo filme por se ater a uma representação mais realista.

Os conflitos de Kong com os elementos nas ruas da cidade também variam amplamente entre os três filmes, sendo constante aqui também uma relação de proximidade entre o primeiro e o terceiro. No entanto, é o segundo filme que coloca Kong frente a frente com um metrô novamente e não o de Peter Jackson. A trajetória entre eles pode ser mapeada pela análise das transformações desta situação interior à sequência.

No primeiro Kong a destruição da elevada é segunda cena mais complexa do filme, atrás apenas da batalha com os biplanos. Ela utiliza a composição de imagens para inserir na esquina seres humanos que representam diversas emoções possíveis ao espectador: nas janelas do prédio os moradores observam tudo impressionados mas atentos; no chão o gorila é precedido por muitas pessoas fugindo; pedestres imploram para entrar no prédio e vários são rechaçados, etc. em um mosaico que convida ao espectador se posicionar em meio ao que acontece. Não há apenas medo nas ruas, mas também egoísmo e curiosidade.

Estes detalhes não são perceptíveis à primeira vista. Somente são percebidos ao evitar olhar para o gorila e procurar o que mais acontece nos quadros. A riqueza deste pequeno caos humano imbuído de coerência interna recompensa o espectador. Ao mesmo tempo, tecnicamente a composição afirma a presença de Kong e das pessoas no mesmo espaço e no mesmo momento, estabelecendo assim uma relação de ação e reação interna ao plano que se reforça mutuamente.

O segundo filme abre mão de operar com este tipo de mensagens secundárias quando mostra o ataque ao metrô. Além das inconsistências narrativas já comentadas anteriormente, ele se centra em acompanhar a ação principal do gorila tornando-a maior e mais explosiva sem colocar em cena coadjuvantes que possam interagir com ela e dificultando assim a adesão do espectador. A cidade deserta que Kong encontra reforça um caráter mais brando do gorila expresso pelo roteirista mas perde neste processo a possibilidade de explorar a interação entre Kong e Nova Iorque.

O Kong de Guillermin traz uma preocupação que frutificaria em fantasia na versão de Jackson. Um dos motivos para a elevada não estar situada mais em Manhattan é que as últimas haviam sido desativadas na década de 1950 na ilha. A convenção da aderência ao discurso de naturalização somada às características de proximidade com o cotidiano desta sequência a conduzem a impedir que fosse inventada uma elevada onde a realidade não pudesse confirmá-la. Da mesma maneira, o terceiro Kong inclui a elevada mas só apenas onde ela estaria posicionada de forma coerente ao mapa. Times Square não era servida por elevadas, mas por troleibus. A necessidade de ancorar a sequência não mais em uma referência direta ao original mas em sua adaptação mediada pelo lastro dado pela pesquisa torna a sequência do terceiro Kong mais realista em termos espaciais do que o primeiro filme.

3.5 A batalha final

A conclusão dos três filmes de *King Kong* converge para a batalha no alto do prédio mais alto da cidade – e do mundo – em seu período. O conflito de gigantes do *maior primata* com a *maior construção* sublinha em uma hipérbole o debate da sequência: um confronto entre o primitivismo e a modernidade, entre o indivíduo sem sociedade e o coletivo sem identidade individual quando um invade o território do outro ou a ele é trazido a força. A reafirmação da engenhosidade humana que culmina com a morte de Kong traz o sabor da tragédia porque o espectador pode se identificar tanto com as pulsões irreprimidas mostradas pelo gorila quanto pelo prodígio e os confortos da civilização ao mesmo tempo, sofrendo ao ver a narrativas postulá-las como excludentes quando ambas fazem parte de si.

A sequência é, em todos os filmes, aquela que usa efeitos visuais de uma maneira mais intensa e numerosa. Assim como na sequência anterior não apenas o gorila envolve técnicas de efeitos, mas também a visão da cidade. O primeiro filme usou pinturas como o fundo da cidade para a maioria dos planos; a versão de 1976 privilegiou composição com tomadas reais de Nova Iorque e o terceiro optou por recriar uma detalhada maquete digital tridimensional da cidade.

3.5.1 A batalha final (1933)

O combate final no alto do prédio é uma cena que tem uma existência autônoma, sintetizando *King Kong* mesmo quando traduzida apenas em seus elementos mais sintéticos. Como ilustração, Glut (em Woods, 2005, p.151-152) cita que em 1933 foram produzidos quatro desenhos animados envolvendo paródias de King Kong sendo o mais famoso deles um protagonizado por Mickey e Minnie. O desenho *The Pet Store* (1933)³¹⁴ envolve Mickey buscando emprego em uma loja de animais. O dono sai para fazer compras e deixa o casal sozinho na loja para testá-los. Quando Beppo, um gorila coadjuvante em poucas curtas Disney do período³¹⁵, lê uma matéria sobre *Kong* em uma revista, copia suas atitudes e foge de sua jaula, subindo no topo de uma pilha de caixas levando Minnie em sua mão. Após ser *alvejado* por frutas e objetos lançados por pássaros ele desiste da brincadeira e Mickey e Minnie fogem da loja com medo das consequências da confusão que deixam para trás. As referências telegráficas à cena final de Kong apontam para seu amplo reconhecimento, lembrança e relevância continuada às plateias.

Ela se estende por cerca de seis minutos e cinquenta segundos, de 01:37:00 a 01:43:52 e conta com 84 planos.

314 O curta tem o nome alternativo de *The Gorilla Tamer* (O domador de gorilas) e não foi lançado em DVD no Brasil, embora cópias possam ser encontradas em serviços online como o Youtube.

315 Beppo é anterior a Kong. Sua primeira aparição é em 1930 no curta *The Gorilla Mystery* onde é caracterizado como um fugitivo do circo. Em 1933 ele retorna como uma charge de Kong para mais dois curtas e é esquecido como coadjuvante. Seu último filme, *Mickey's Mechanical Man*, o coloca em uma luta de boxe com um robô sob a alcunha profissional de *The Kongo Killer*. O conflito entre o primitivismo e a modernidade se traduzia mesmo em desenhos infantis.

3.5.1.1 Descrição contextualizada da sequência

Em uma delegacia, um relógio na parede aponta cinco para as quatro horas da manhã. Ali Jack Driscoll (Bruce Cabot), Carl Denham (Robert Armstrong), poucos policiais e alguns jornalistas ouvem notícias a respeito de Kong que chegam pelo rádio enquanto ponderam sua derrota perante o gorila que acabou com o espetáculo na noite de estreia, causando prejuízos e mortes pela cidade.

VOZ NO RÁDIO

Kong está escalando o *Empire State Building*. Ele ainda está carregando Ann Darrow. Isto é tudo.³¹⁶

CARL DENHAM

Isto nos derrota.³¹⁷

A versão original de *King Kong* não desperdiça tempo em contar a história, o que aparece mais uma vez nesta cena. A economia telegráfica do comunicado do rádio somada à aparente falta de perspectivas dos protagonistas humanos – uma vez que a polícia não conseguiria atingir Kong no topo do prédio mais alto da cidade – estagna o filme que mais uma vez demonstra mais uma vez suas limitações de espaço e decupagem quando não conta com os efeitos visuais. A delegacia de Nova Iorque é reduzida a uma pequena sala com pouco mobiliário e reduzida figuração.

Enquanto Denham se mostra desanimado, Driscoll tem a idéia que irá redirecionar os rumos do filme e propiciar o final que se tornou a imagem mais divulgada de *King Kong*: o gorila no alto de um prédio sendo atacado por biplanos:

JACK DRISCOLL

Uma coisa que a gente ainda não tinha pensado³¹⁸.

CARL DENHAM

O quê?³¹⁹

³¹⁶No original: *Kong is climbing the Empire State Building. He is still carrying Ann Darrow. That is all.*

³¹⁷No original: *That licks us.*

³¹⁸No original: *One thing we haven't thought of.*

³¹⁹No original: *What?*

JACK DRISCOLL

Aviões. Se ele largasse Ann e eles voariam perto para alvejá-lo sem atingir a ela³²⁰...

POLICIAL

Você está certo. Aviões! Chame a base aérea³²¹.

A começar por Driscoll, todos os presentes na sala saem correndo pela porta em direção ao novo plano. A porta que é aberta no fundo do quadro evoca um estúdio simples e com um cuidado apenas superficial à direção de arte. Não há adereços, movimento ou mesmo sujeira na sala da delegacia ou no corredor para onde se dirigem os personagens. A cena inteira, a primeira da sequência que culminará com a morte do gorila, dura pouco mais de trinta segundos incluindo as fusões entre seu primeiro plano e o último.

Fazer as notícias chegarem por rádio tem uma conotação fortemente contemporânea para um filme realizado na década de 1930. O rádio era *o meio de comunicação mais ágil a que a população tinha acesso*. Jornais somente dariam a notícia na sua próxima edição, a televisão ainda estava em testes nos EUA e o cinema repercutiria os acontecimentos dentro de algumas semanas nas edições dos cinejornais. A sensação de abstração das distâncias e a comunhão com o imediato era depositada no rádio, especialmente em seu uso como uma ferramenta direcionada como a faixa policial a que os protagonistas ouvem.

O rádio enquanto meio de comunicação e espetáculo era tematizado em diversos filmes do período próximo a *King Kong* (Balio, 1995, p.231). Um exemplo típico está na película *The Big Broadcast* (Frank Tuttle, 1932) que apresentava a história de um gerente de estação às voltas com credores e a necessidade de manter a empresa no ar, o que oportunizava a apresentação de diversos números musicais de astros e estrelas do período como Bing Crosby³²² e Cab Calloway³²³. O sucesso deste filme gerou mais três

320No original: *Airplanes*. If he should put Ann down and they fly close to pick him without her.

321No original: *You're right*. Planes. Call the field.

322 Bing Crosby (1904–77) foi um cantor e ator norte-americano, precursor e contemporâneo a Frank Sinatra. Crosby teve uma carreira de grande sucesso dos finais da década de 1930 até o início da década de 1960.

323 Cab Calloway (1907–94) foi um cantor e *bandleader* norte-americano, conhecido por cantar incorporando improvisos onomatopaicos (*scat singing*) e por vestir-se elegantemente. Seus maiores sucessos são “Minnie the Moocher” (1931) e “Jumpin’ Jive” (1939), tendo a primeira sido reprisada em um número musical de *Os Irmãos Cara-de-Pau* (John Landis, 1980).

continuações nos anos seguintes, todas simplórias na trama mas ricas em estrelas amplamente conhecidas de seus públicos. A capacidade do cinema de se adaptar e beber das mais variadas fontes se configurava aqui como uma preocupação em manter-se relevante frente às demais mídias.

O rádio também é a principal ferramenta de comunicação do então presidente dos EUA Franklin Delano Roosevelt. O trigésimo segundo presidente é apontado como o primeiro a tirar proveito dos meios de comunicação de massa buscando estabelecer um diálogo amistoso e direto com a população (Doherty, 1999, p.77) através das “conversas ao pé da lareira” onde apresentava suas propostas políticas.

Roosevelt foi governador de Nova Iorque nos anos anteriores à sua eleição para presidente, administrando as primeiras respostas ao *crash* econômico de 1929 em *Wall Street*. Isto – além de suas habilidades políticas e de comunicação de massa – lhe garantiu o prestígio necessário para conquistar o cargo em que permaneceu por quatro mandatos de 1933 até 1945. O rádio que aparece em *King Kong*, portanto, era um símbolo de seu tempo, reunindo agilidade, tecnologia e a impressão de ser o canal mais direto com o poder que o cidadão comum teria acesso salvo o voto democrático.

Quatro aviões decolam de uma pista vizinha a *Manhattan*, a leste da ilha. Enquanto os biplanos ganham velocidade na pista o fundo do quadro mostra uma ilustração pouco fiel do *skyline* de *Manhattan*. Nesta silhueta se destaca o *Empire State Building* como o prédio mais alto do conjunto, à esquerda do quadro com uma ponta mais clara do que os demais.

Os biplanos decolam simultaneamente da pista como se fossem uma equipe de vôo acrobático, e nenhuma equipe de apoio em solo é vista durante a decolagem nem tampouco os pilotos são identificados individualmente. Esta é uma estratégia de representação que coloca os aviões em coletivo como os antagonistas de Kong, e não os pilotos destes aviões. Uma vez que falte identidade nos comandantes do avião, deposita-se o protagonismo sobre Driscoll pela autoria da idéia. Isto o credencia a reencontrar Ann no final da sequência como um protagonista vitorioso.

A apresentação de biplanos como as armas escolhidas para enfrentar Kong é uma indicação da estagnação do *design* da indústria bélica norte-americana no período entre

guerras. A aparência e funcionamento das aeronaves de uso militar era pouco diferente daquelas usadas na primeira guerra mundial aproximadamente quinze anos antes (Lorell, 2003, p.29) o que aponta uma baixa competição e demanda no mercado interno (p.30) o que deu aos governos totalitários da Europa um diferencial bélico tecnológico no início da segunda guerra mundial poucos anos depois. Portanto, embora representassem o auge da aeronáutica de guerra de seu período, estes biplanos também nos apontam um mundo esquecido, feito obsoleto após o conflito iniciado em 1939.

Kong, ao seu modo, também é fruto de uma fantasia de que haveria bolsões e áreas do mundo onde o “tempo não passaria” e seria possível isolar-se dos avanços da tecnologia e da barbárie que se apresentariam no final da década de 1930. Esta fantasia primitivista permanece em choque o tempo inteiro durante o filme onde entra em atrito constante com os símbolos de uma orgulhosa modernidade.

As primeiras luzes de um dia nublado desenhavam *Manhattan* vista de *Midtown* para o sul da ilha. Kong escala o *Empire State Building*³²⁴ na face que dá para a sexta avenida e se aproxima do topo do prédio. Esta face escalada por ele é coerente com a direção com que o gorila sai de quadro na conclusão da destruição da linha de metrô ocorrida na sequência anterior. Lá Kong sai pela direita do quadro sendo enquadrado por uma câmera que se dirige ao norte, começando a escalar um prédio não definido. Aqui, vemos a câmera posicionada em direção ao sul com Kong subindo a face direita do prédio (sua face leste). Um pequeno detalhe que diz muito a respeito dos cuidados tomados pelos realizadores em manter um espaço coerente para orientar os espectadores.

Os biplanos se aproximam do alto do prédio em formação à medida que Kong termina de subir no mastro de dirigíveis (depois usado como torre de televisão). Quando chega no ponto mais alto também os aviões estão prestes a começar a metralhá-lo. Kong aproxima Ann do seu rosto e ela esperneia em sua mão, uma expressão do afeto desigual entre ambos. Os pilotos sinalizam para não atirar ainda enquanto a atriz correr riscos

324Kingwell (2007) menciona que o prédio foi ao mesmo tempo um sucesso e um fracasso comercial.

O deque de observação recebe uma numerosa quantidade de visitantes desde os primeiros dias, mas havia apenas 23% de salas de escritórios alugadas nos primeiros anos (p.13), um número sempre cresceria abaixo das expectativas. Os visitantes pagaram as despesas de manutenção do *Empire State* muito mais do que seu propósito original, fato que dá ao prédio uma dimensão de um símbolo que atualiza seu prestígio e os discursos de modernidade a ele vinculados, tornando-se esta sua principal atividade. Kingwell (2007) também comenta a relação entre o *Empire State* real e o King Kong ficcional e afirma que o gorila é “a coisa mais próxima que o prédio tem de um fantasma que o habita constantemente”(p.166).

diretos. O gorila a deposita cuidadosamente na borda do cume do prédio, subindo então ao topo e emitindo seu urro característico enquanto bate as mãos no peito. Isto o coloca pronto para o combate.

Com esta demonstração de um “acordo de cavalheiros”, os aviões se posicionam para atirar. As três primeiras rajadas de metralhadora são disparadas em vôos muito próximos a Kong, mostradas em planos que representam o ponto-de-vista do piloto do biplano. A câmera passa perto de Kong e o gorila tenta agarrar os aviões, sem sucesso.

Os aviões continuam a dar voltas em torno de Kong e ele parece confuso com o movimento. Embora o modelo animado não mostre de maneira clara os ferimentos progressivos que o gorila recebe, suas reações ficam menos ágeis a cada onda de ataque. Kong é bem sucedido ao derrubar um dos aviões. Os próximos ataques o debilitam mais, revelando feridas de balas em vários locais do corpo. As ondas de ataque continuam até ele descer do cume até o ponto onde Ann estava, despedindo-se dela e caindo do alto do prédio esbarrando nos diferentes níveis da construção até o chão. Em seguida Driscoll, Denham e dois policiais chegam ao topo também. O reencontro dos noivos é afetuoso, mas quase silencioso.

JACK DRISCOLL

Ann, você está bem?³²⁵

ANN DARROW

Jack!

Permanecem abraçados enquanto uma fusão nos leva a uma aglomeração ao nível da rua, onde uma multidão observa o cadáver de Kong. Policiais os contém enquanto Denham tenta passar. Quando é reconhecido, se aproxima de seu objeto de cobiça agora inerte.

CARL DENHAM

Tenente, eu sou Carl Denham.³²⁶

³²⁵No original: *Ann, are you all right?*

³²⁶No original: *Lieutenant, I am Carl Denham.*

MULHER

Denham? Oh, este é o homem que capturou o monstro.³²⁷

POLICIAL

Bem, Denham, os aviões o pegaram.³²⁸

CARL DENHAM

Oh, não, não foram os aviões.³²⁹

CARL DENHAM

Foi a bela que matou a fera.³³⁰

O comentário de Denham, usado para pontuar o desenvolvimento do filme, é a última frase falada antes do cartão de *The End*. As alusões ao vigor masculino e sua corruptibilidade pela proximidade com a mulher parecem estranhas a plateias contemporâneas que buscam então uma leitura deste tema como uma *adaptação da fábula* e também ali nada encontram.

Embora a temática e a maneira como Denham (e, por extensão, os realizadores Cooper e Schoedsack) a desenvolvem possa sugerir um chovinismo em suas posturas (o que é motivo de uma piada no Kong de 1976) há algo ulterior à discussão do relacionamento entre homens e mulheres neste filme.

A demonstração de excesso de vigor somado ao primitivismo e a valorização da verdade como sendo um fator da impulsividade onde a reflexão é neutralizada são traços comuns a diversas ideologias totalitárias. Embora não seja em absoluto um filme de Leni Riefenstahl, este King Kong era o filme preferido de Adolf Hitler (Waite, 1977, p.9; p.239) e era interpretado pelo ditador como uma demonstração de um personagem que era só emoção e impulso poderia chegar ao topo do mundo, vigoroso e nutrido por sua raiva. Ann para Hitler ganhava a leitura de uma jovem ariana que só encontra proteção em seu grande Führer.

³²⁷No original: *Denham? Oh, that's the man that captured the monster.*

³²⁸No original: *Well, Denham, the airplanes got him.*

³²⁹No original: *Oh, no, it wasn't the airplanes.*

³³⁰No original: *It was beauty killed the beast.*

Uma obra cinematográfica é naturalmente polissêmica e se presta a infinitas interpretações, mesmo as que nos desagradam. King Kong não é um filme de propaganda nazista nem tampouco democrata. O que Cooper e Schoedsack refletiram em sua obra foi o clima do período entre guerras quando a aparente paz era secundada pelo crescimento das ditaduras na Europa, a implementação de programas ideológicos racistas e seu armamento até a invasão da Polônia em 1939. A cidade pródiga do modernismo e da aerodinâmica na arquitetura, Nova Iorque, estava mais próxima do primitivismo do que a utopia do progresso poderia sugerir.

3.5.1.2 Análises dos efeitos visuais da sequência

A sequência que identifica o filme King Kong, o conflito no alto do *Empire State Building* tem na versão de 1933 a duração aproximada de seis minutos e cinquenta e três segundos, contando com oitenta e quatro planos e se estendendo de 01:37:00 a 01:43:52. Entre estes planos, cinquenta e três deles utilizam efeitos visuais, o que perfaz 63,1% do conjunto analisado. Entre as sequências analisadas, esta é a que tem mais planos com efeitos visuais, destacando-se a animação em *stop motion* que dá movimento a Kong, aos aviões e à câmera em diversos planos.

Presença de efeitos visuais na sequência final de King Kong (1933)

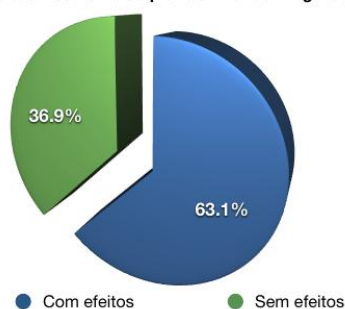


Gráfico 8 – Percentual de efeitos visuais na sequência.

Os efeitos utilizados na sequência são: composição de imagem (quarenta e quatro planos), maquetes (vinte e nove planos), pintura matte (vinte e sete planos), animação (vinte e seis planos), mock-up (vinte e um planos) e efeitos físicos (doze planos). Cada plano pode – e frequentemente tem – diversos efeitos combinados para criar a imagem final.

Os efeitos desta sequência são responsáveis por criar a cidade (através de uma pintura), o gorila e os aviões (modelos na maioria dos casos) e a presença de Ann no

quadro (através de composição de imagem) entre outros detalhes. Sem efeitos de quaisquer espécie, restariam apenas os planos dos aviões se preparando para atacar vistos à distância, uma vez que até os tiros disparados são produzidos em estúdio. Esta é uma sequência onde os efeitos, a decupagem e a montagem estão construídos de forma interligada potencializando-se mutuamente.

O plano nº7 da sequência, o primeiro após Driscoll propor a solução para abater Kong mostra quatro aviões em uma pista próxima a Manhattan prontos para a decolagem. Relatos dos bastidores contam que o co-diretor Schoedsack subornou pilotos para que eles colaborassem em meio ao racionamento de combustível da depressão econômica (Goldner e Turner, 1975). A visão de Nova Iorque neste plano desenha o objetivo a ser alcançado por eles e o plano, uma meta que se estabelece na organização gráfica do enquadramento. O prédio onde está Kong está à esquerda na silhueta da cidade e os aviões estão alinhados nesta direção, respeitando convenções de eixo de ação que àquela altura já eram estáveis.



Figura 3-140 – Plano nº7 – Os aviões se preparam para decolar.

O plano nº7 é realizado com uma composição de imagens de duas camadas. Os biplanos [a] foram captados iniciando a decolagem, diagramados de maneira que os quatro aeroplanos fossem visíveis. Esta preocupação com a diagramação do quadro fez com que dois deles (o par mais à direita) decolasse na margem da pista e sobre a grama. A vista de Manhattan [b] é uma representação livre do *skyline* da ilha, buscando dirigir o olhar do espectador para a área mais detalhada e contrastada à esquerda da imagem. A composição entre os aviões e a visão dos prédios foi realizada com um *glass shot* onde a parte superior foi pintada em uma chapa de vidro e posicionada com precisão à frente da câmera. A zona de transição entre a pintura e o plano rodado no aeródromo [c] é a zona mais escura no centro do quadro onde é possível ver algumas construções nas imediações da pista e um brusco salto da perspectiva rumo a Manhattan. Aqui o *Empire State Building* [d] reina solitário como o ponto mais alto da cidade e o único prédio com uma cumeeira clara (fig. 1-140).

A composição de imagens do plano nº7 cumpre o papel de apontar o trajeto adiante para o desenrolar do conflito. Uma vez que os detalhes já eram conhecidos do público, tendo sido informados pelo rádio logo antes, a notação abreviada e visualmente imperfeita do plano não traz maiores problemas de interpretação. O plano, no entanto, se esforça em demonstrar a continuidade da determinação de Driscoll e os demais na delegacia ao fazer uma fusão do plano nº6 que mostra sua saída correndo da sala para o nº7 com a decolagem e a nº8 onde os aviões concluem a decolagem em direção à câmera, ultrapassando-a.

A economia narrativa do primeiro *King Kong* aparece na maneira como usa elipses de tempo e espaço entre os planos. Após a decolagem dos biplanos, no plano nº9 o gorila está quase no topo do prédio e no plano nº10 Driscoll, Denham e um policial estão na entrada do *Empire State*. A aproximação dos aviões é pontuada por seu maior tamanho na tela entre os planos nº11 e 13 e a partir do nº14 eles já dividem a imagem com o personagem-título. Entre o plano dos aviões começando a decolar e sua chegada no espaço aéreo próximo ao prédio se passam apenas 50s.

A escalada de Kong no *Empire State Building* nos planos nº9 e nº14³³¹ foi realizada através de uma composição de imagens que combina a animação de um modelo do gorila com uma imagem captada em locação do prédio (fig. 3-141). O plano mantém as

331 O enquadramento e o efeito são retomados no plano nº77 quando Kong cai da torre.

convenções técnicas do período, necessitando manter a câmera travada na posição para alcançar o registro entre os elementos da cena e operando aqui como um *establishing shot* que situa o espaço onde vai acontecer a batalha final.

No entanto, estes dois planos trazem algo de novo também. Até aquele momento a maioria dos planos com composição substituíam uma parte grande – senão todo – do cenário, fazendo os personagens humanos interagirem com a marionete de Kong invertendo os tamanhos ou criando uma interação entre projeção e cenários em escala. Aqui esta relação se inverte e nos planos nº9 e nº14 são os elementos animados que são acrescentados a um cenário captado na locação real. O risco da composição não ser convincente e a necessidade de demonstrar a altura do prédio conduzem o enquadramento para um grande plano geral onde Kong e os biplanos aparecem como silhuetas.



Figura 3-141 – Plano nº14 – Kong chega ao cume do prédio, os biplanos se aproximam.

O plano nº14 mostra Kong [a] prestes a alcançar o cume do *Empire State* enquanto os biplanos [b] se aproximam para enfrentá-lo. A aproximação dos biplanos mantém o

eixo estabelecido no plano nº7, fazendo-os entrar pela direita do quadro. O plano foi rodado em direção ao sul [c] de Manhattan e há pequenos detalhes em movimento na cidade como chaminés e um discreto movimento de nuvens. A orientação sul da ilha tinha menos detalhes à mostra do que a norte (onde seria visto o Central Park e os prédios que o emolduram), leste (onde estaria Nova Jérsei) ou oeste (onde se veria Queens). Ao escolher este enquadramento o realizador também tirou de cena o *Chrysler Building*, situado a leste do *Empire State* e seu principal concorrente do período em altura e incorporação de arquitetura *Art Deco*.

Estes planos foram objeto de controvérsia, gerando explicações completamente equivocadas no período a respeito de como teriam sido realizados. Embora o gorila em *stop motion* fosse aceito como um personagem apesar do fracionamento de seu movimento, a composição de imagens de elementos animados com diversos filmados não era *integralmente compreendida* pelas plateias e a ideia de que era necessário ter um ator em figurino de gorila permaneceu como um rumor em torno do Kong de 1933. Segundo Glut (2005, p.65) a lógica por trás deste boato fazia algum sentido: por que se preocupar para usar o processo trabalhoso de animação para um plano em que o gorila mal podia ser visto? A história foi reforçada por uma matéria na edição de abril de 1933 da revista *Modern Mechanix and Invention* (fig. 3-142). O texto prometia revelar os segredos dos efeitos visuais aos leitores de uma maneira semelhante a publicações de divulgação científica contemporâneas e mostrava uma ilustração de um ator em um figurino de gorila escalando uma réplica de uma face do *Empire State Building* construído no chão do estúdio.

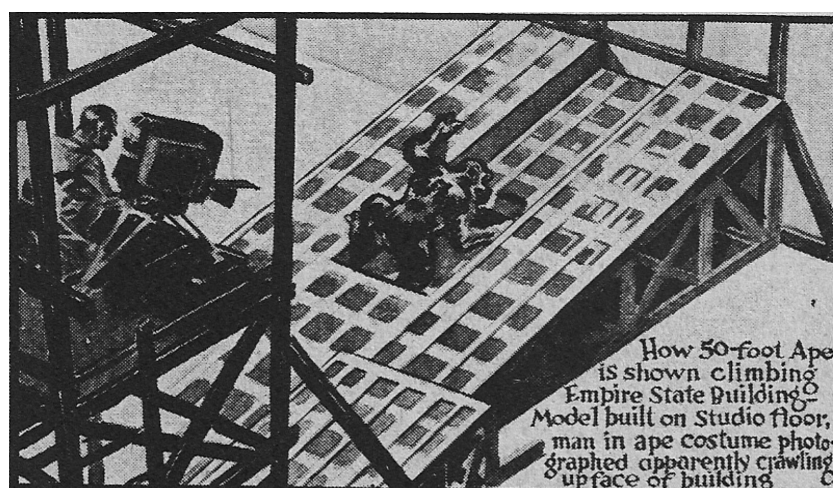


Figura 3-142 – Parte da matéria equivocada a respeito dos efeitos visuais publicada logo após a estreia do filme e fonte de inúmeros boatos. Fonte: Famous Monsters, 1975, p.29.

O boato foi reforçado por uma série de atores que alegaram ter interpretado King Kong segundo Glut (2005, p.65-66). O mais notório deles foi Charles Gemora, um ator filipino que se especializou em retratar gorilas no cinema, tendo realizado vinte e seis filmes interpretando tais papéis. Quando faleceu, o obituário New York Times foi intitulado – erroneamente – “King Kong morre aos 58 anos de idade” e declarou que o ator tinha desempenhado o papel. Secundando a refutação do boato, observamos que o plano que seria produzido pelo enquadramento parte da matéria da revista *Modern Mechanix*, não faz parte da escalada de Kong em 1933. Ele é, no entanto, semelhante a planos das sequências correspondentes nas versões de 1976 ou 2005. A matéria exibiu o que *desejaria ter visto* nas imagens da década de 1930 e não o que elas *realmente mostraram*.

As ondas de ataques dos biplanos mesclam cenas captadas com os aviões contratados por Schoedsack, cenas em estúdio e cenas de animação. A decupagem das cenas dos ataques sempre segue uma fórmula definida onde é mostrado um dos aviões saindo de formação, se posicionando para disparar, confrontando o gorila e se evadindo rumo a uma nova formação.

Os planos que mostram os aviões reais em vôo evitam mostrar qualquer referência da cidade abaixo, facilitando seu uso em diferentes momentos e sinalizando sua captação em outro lugar que não sobre Nova Iorque. Neste ponto, a decupagem aérea de Kong é menos sofisticada que a do filme *Asas* (William Wellmann, 1927) um filme de guerra mudo passado na primeira guerra mundial sobre um triângulo amoroso entre dois amigos que se tornam pilotos competentíssimos combatendo a força aérea alemã sobre a França e disputam o amor da mesma garota (Block; Wilson, 2010, p.110-111). Este filme, o primeiro vencedor do Oscar de melhor produção cinematográfica³³², contou com cenas captadas com câmeras acopladas a biplanos reais pilotados pelo próprio elenco e batalhas aéreas simuladas com detalhadas coreografias.

Apesar desta desvantagem na decupagem. *Kong* oferece algo a seus espectadores que deixou sementes no cinema: a ideia que efeitos visuais podem proporcionar uma *experiência sensorial* aos espectadores em planos e sequências que

332 O prêmio de *melhor filme enquanto produção artística* foi para *Aurora* (F.W.Murnau, 1927), sendo as duas categorias separadas na primeira edição do evento.

têm um poder de atração em si e podem operar de maneira quase que independente dos demais trechos do filme. A sequência da batalha no alto do *Empire State Building* incorpora elementos disto, perceptíveis explicitamente na montagem dos ataques dos biplanos (fig. 3-143).

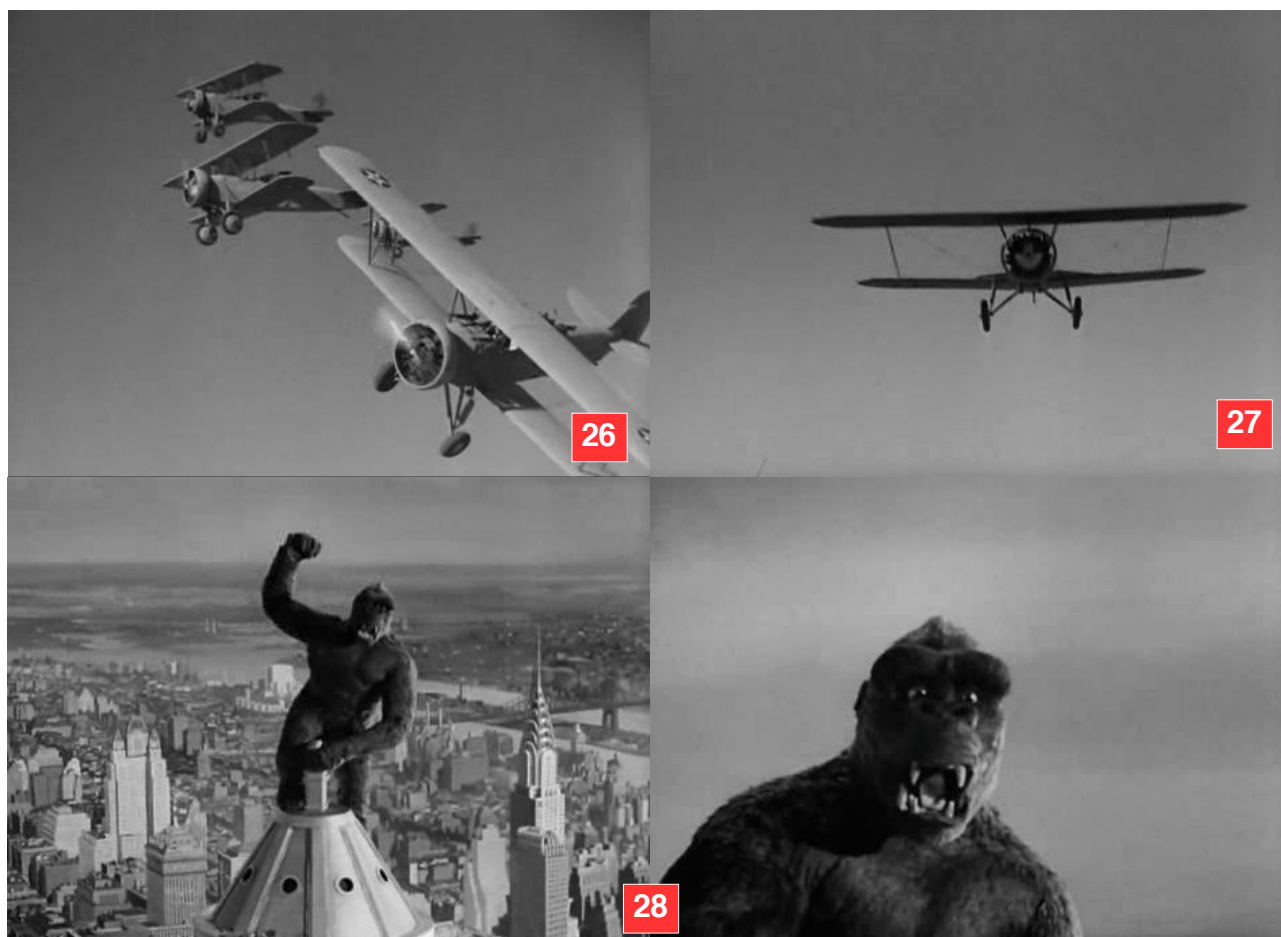


Figura 3-143 – Planos nº 26, 27 e 28 – O rasante em Kong.

O deslocamento e posicionamento dos biplanos, feito pela primeira vez nos planos nº26 e 27 da sequência, segue as convenções de montagem do período e não provoca maior impacto. O plano nº28, no entanto, nos coloca no ponto-de-vista do piloto que passa rasante a Kong e que por pouco, muito pouco não é pego pelo gorila que ruge irritado em close.

O impacto é produzido por três motivos principais. Primeiro, o filme de Kong utiliza câmera parada na grande maioria dos planos onde o gorila aparece como uma forma de animação. Há motivos técnicos para isto (não revelar problemas de composição, evitar mostrar um movimento fracionado da câmera) mas aqui quaisquer limitações são esquecidas pela expressividade da raiva de Kong na passagem de um enquadramento de

corpo inteiro (que revela até Ann Darrow no platô também animada) a algo próximo de um close-up.

Segundo, a aproximação desperta curiosidade e medo ao mesmo tempo. Sempre a raiva de Kong foi dedicada a algum objeto ou personagem. A aproximação tira todos os elementos do quadro até somente restar o espectador e o gorila furioso frente a frente. Terceiro, Kong 'olha' diretamente para a lente em um filme onde isto não acontece em momento algum dado o respeito pelas convenções de decupagem do período. Perceber-se *olhado* pelo gorila no auge da batalha faz lembrar que a atenção que o espectador dedicou à tela nunca fora retribuído por nenhum personagem humano até então.

Os planos que mostram a aproximação de Kong com a câmera em movimento são três: nº28, 33 e 37. Cientes de que a repetição da decupagem tiraria a novidade os realizadores mostram os próximos ataques a Kong de maneiras diferentes, privilegiando a percepção de que o gorila está perdendo suas forças e não sendo capaz de responder aos biplanos.

Isto é realizado com a animação do modelo demonstrando menos agilidade e raiva e a intercalação de planos das metralhadoras disparando em direção à câmera. Ao todo são seis planos frontais do avião (nº45, 48, 53, 56, 66 e 75) com os mesmos pilotos no *cockpit* abrindo fogo em direção ao espectador³³³. Comum a todos estes planos estão as abreviações de construção do *mock-up* usado para simular o biplano em estúdio. Na base do plano de ambos os lados é visível um degrau pouco aerodinâmico que não faz parte dos modelos animados. Tampouco o biplano onde senta a dupla possui hélice, visível nos planos captados com os biplanos verdadeiros em vôo.

Não é incomum que tais detalhes passem despercebidos e os planos frontais do biplano ganhem asas tanto pelo conhecimento mínimo a respeito de aviação presente nas plateias quanto pela contiguidade com os planos onde é visto voando, mesmo que sejam realizados com animação. A sequência nos mostra que construir laços de ação e reação coerentes entre planos opera de uma maneira poderosa, podendo ocultar tantas informações quanto as que exhibe.

333Ainda que atirar em direção à câmera seja algo conhecido desde O Grande Roubo do Trem (Edwin Porter, 1903) a construção da debilitação de Kong frente ao ataque constante dos biplanos coloca o espectador ao lado do gorila.

A batalha aérea em torno do *Empire State Building* também sublinha que os planos onde Kong enfrenta os biplanos utilizam a composição de imagens para reunir ações, reações e cenário no mesmo plano (fig. 3-144). Assim buscam reafirmar os contrastes de tamanho entre os ali representados e também afirmar um *efêmero* incerto, experimental nas técnicas usadas para fazê-lo mas presente mesmo assim perante o espectador.

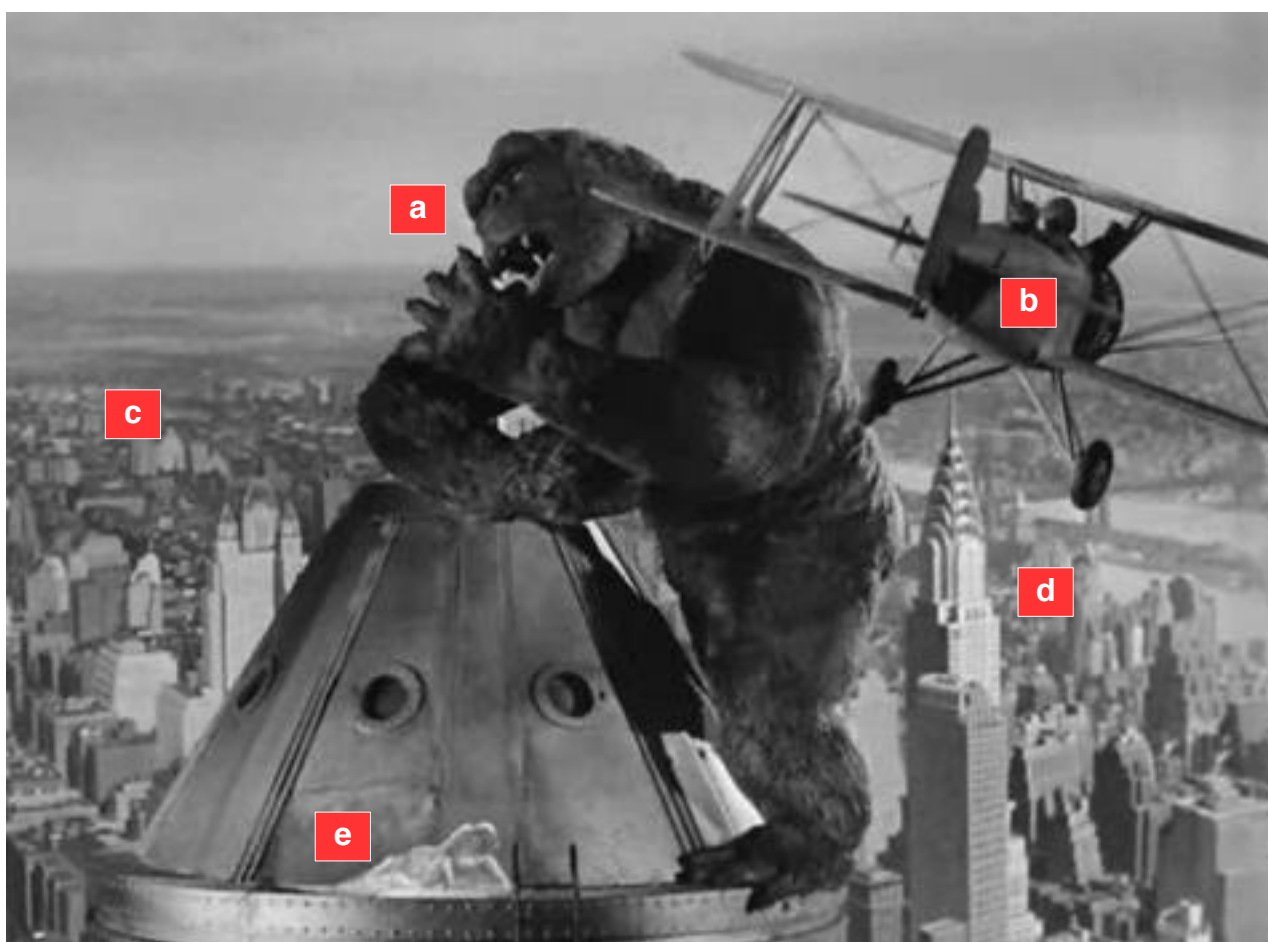


Figura 3-144 – Plano nº76 – Kong sofre com os últimos tiros antes de cair.

O plano nº76 exemplifica a composição como uma forma de reunir espaço, ação e reação na construção de um efêmero onde [a] Kong urra sem forças para reagir às agressões que [b] os biplanos lhe impõem. Manhattan [c] é vista à distância em uma grande pintura sobre vidro usada em lugar da projeção de cenários. Na direção em que está posicionada agora, o [d] Chrysler Building dá um ponto de referência clara³³⁴, ainda que os prédios em seu arredor sejam criações genéricas, não fiéis a registros fotográficos do período. Na parte de baixo, Ann Darrow observa o desenrolar dos fatos sendo inserida

³³⁴ Uma outra referência que o Chrysler dá é a ponte Queensboro (ponte da rua 59) que dá acesso ao distrito do Queens, local onde se passa a apresentação pública do *King Kong* de 1976.

no plano através de uma micro projeção em uma tela de látex embutida no modelo do cume do prédio. É possível ver os limites da tela em um retângulo que enquadra Ann.

As limitações da tecnologia do período não intimidaram Cooper, Schoedsack e O'Brien em tentar escondê-las nesta cena final. Ao contrário, eles à deixaram expostas e convidaram o espectador que completasse os espaços em branco, oferecendo a ele tanto a simultaneidade dos elementos trazidos pela composição de imagens quanto ações e reações a eles construídos através da montagem. Esta mescla é poderosa pela capacidade da composição de agregar elementos a cada plano, aumentando a intensidade do conflito, ou mesmo a riqueza do que está em jogo.

Os realizadores, por exemplo, poderiam escolher mostrar o ataque a Kong em planos inteiramente separados onde o espectador veria [a] o biplano filmado em vôo, [b] disparando e [c] Kong reagindo ao tiro sem que houvesse a continuidade de movimento e a proximidade dada por um biplano em miniatura que cruze de um plano a outro. Neste caso, a distância estética entre a animação, a composição e os efeitos visuais se alargaria e estabeleceria uma relação direta de comparação entre eles, prejudicando a leitura da sequência como um todo.

Os diretores, no entanto recusaram o plano da morte de Kong onde ele cai em direção ao solo (fig.3-145), substituindo-o por uma visão lateral do *Empire State* com uma pequena marionete em um enquadramento semelhante aos planos nº9 e 14. No plano o recorte do corpo de Kong se tornou transparente à coluna. A sugestão de materialidade construída ao longo da sequência seria perdida e o plano ficou para trás.



Figura 3-145 – Kong cai em um plano de teste não aproveitado.
Fonte: Goldner e Turner, 1975, p. 178.

3.5.2 A batalha final (1976)

A conclusão dos três King Kongs traz em si elementos em comum: todos eles acontecem em lugares altos; todos eles envolvem o gorila que coloca a mocinha em perigo ao levá-la consigo, ainda que sua intenção seja protegê-la; por fim, em todos também o papel de protagonismo masculino humano é potencializado pela tecnologia e também diminuído perante o massacre do gorila; todos, enfim, envolvem uma batalha aérea que culminará na morte do primata e sua queda ao solo.

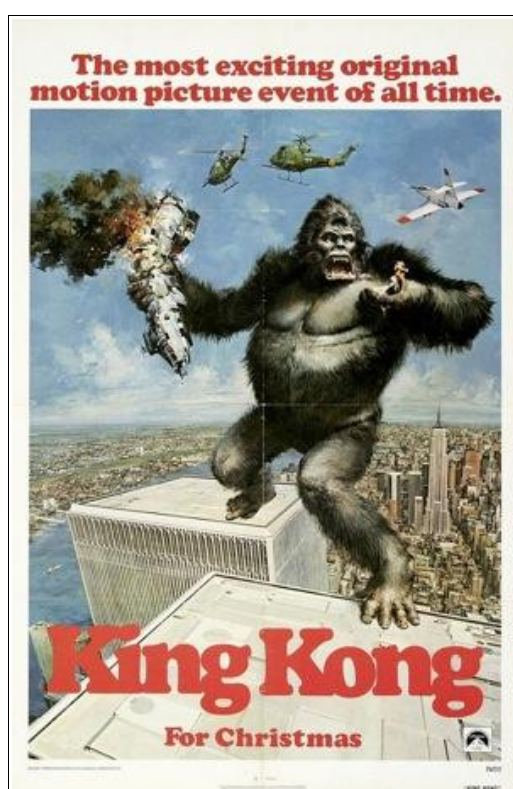


Figura 3-146 – King Kong no World Trade Center com o *Empire State Building* ao fundo. O pôster promocional foi lançado aproximadamente um ano antes do filme, usando artes conceituais³³⁵. Fonte: Morton, 2005, p.142.

No caso do King Kong lançado em dezembro de 1976, esta era a cena prometida desde os pôsteres (fig.3-146) que haviam sido produzidos como artes conceituais meses antes do filme ser rodado e antes mesmo de haver sido conseguida a autorização para

³³⁵Artes conceituais são ilustrações que servem para demonstrar em imagem idéias em desenvolvimento a respeito de um filme antes de seus enquadramentos (a decupagem) serem planejados e muito antes dos momentos da captação. Simon (2000) define o campo que “pode incluir idéias a respeito da aparência dos cenários, complementos a locações, aparências de personagens, figurino, objetos e mais. Em longas metragens esta posição frequentemente é chamada de ilustrador de produção.” (p.122) enquanto Rizzo (2005) destaca “Um ilustrador conceitual, cujas competências são frequentemente compartilhadas entre um *designer* gráfico e um diretor, é um intérprete fundamental das idéias em um diálogo criativo.” (p.68)

usar o *World Trade Center* como locação em Nova Iorque. Estes problemas de realização não impediam o produtor Dino De Laurentiis de divulgar suas possíveis renovações para a história do gorila meses antes da estréia, conforme veiculado na revista *Veja* de fevereiro de 1976:

“Para o próximo natal o mundo cinematográfico reserva aos espectadores uma caudalosa dose de aventura. ‘King Kong’ [...] está sendo refilmado por duas produtoras. A Universal pretende se manter fiel ao roteiro original. A Paramount preferiu importar o cineasta italiano Dino de Laurentiis, que se recusa a macaquear [sic] o script clássico – seu King Kong invadirá as ruas de Nova Iorque saído de um estádio de beisebol (e não de um teatro de Manhattan) e o *Empire States* [sic] será substituído pelo imponente World Trade Center, como cenário para a morte do monstro – fulminado, naturalmente, por sofisticadíssimas ogivas nucleares. (*Veja*, 04/02/1976, p.15).”

O texto ainda cita a presença de Jessica Lange e inclui uma foto promocional da então modelo junto de um protótipo da mão gigante de Kong. Para além das promessas hiperbólicas de De Laurentiis, a versão da Universal foi cancelada e somente refeita décadas depois sob a direção de Peter Jackson. A proposta de usar o estádio de beisebol foi cancelada por razões orçamentárias e as ogivas nucleares teriam adiantado o serviço para os terroristas que atacaram o *World Trade Center* em 1993 e 2001. A arte do pôster *teaser*, inclusive, promete um confronto à luz do dia e coloca Kong enfrentando jatos de combate com uma pata em cada torre, o que é o diferente em todos os sentidos do que o filme oferece em sua conclusão. O gorila é menor, o conflito acontece à noite, não são jatos mas sim helicópteros que fuzilam Kong e o espectador ao descobrir isto já pagou o ingresso.

No filme Kong localiza Dwan enquanto Jack tenta falar com o prefeito e ela permite ao gorila levá-la. Ele se dirige para o *World Trade Center*, onde é recebido pelos militares que o observam sem disparar. Kong sobe a torre sul com Dwan a tiracolo. No telhado é atacado por soldados com lança-chamas enquanto ele foge saltando para a Torre Norte. Em seguida Kong é atacado por helicópteros enquanto protege Dwan. Enfraquecido pelas balas, Kong desfalece e tomba no telhado. Quando Dwan se aproxima para acariciá-lo, Kong cai da borda do prédio e despenca até a praça abaixo onde é cercado por curiosos e pela imprensa.

A sequência tem a duração aproximada de doze minutos e quarenta segundos, se estendendo de 01:56:33 a 02:09:08.

3.5.2.1 Descrição contextualizada da sequência

Kong começa a escalar a torre sul do World Trade Center com Dwan se segurando em seu ombro. Jack, crente que sua negociação com o prefeito fora bem sucedida e que haveria uma solução para a crise sem violência, tenta tranquilizá-la:

JACK PRESCOTT

Segura firme! Feche seus olhos! Os helicópteros estão vindo para jogar redes nele!³³⁶

Kong continua a escalada e Jack entra às pressas na torre sul e toma um elevador. Uma sinalização que o trato com o prefeito será rompido e um final violento se aproxima é dado pelo plano onde vemos o gorila seguindo a escalada e ao fundo, próximo do centro do quadro ao alto, o *Empire State Building* com seu deque de observação iluminado com um vermelho-sangue em um desenho que lembra a face de um gorila (fig.3-147). O plano foi realizado com auxílio de efeitos visuais, combinando a escalada de Rick Baker em uma maquete da torre em estúdio com uma tomada de *Manhattan* em direção norte, compatível com a localização do *World Trade Center* na cidade.



Figura 3-147 – Plano nº16 – Kong escala a torre sul do *World Trade Center* enquanto o *Empire State* tem sua cumeeira iluminada de vermelho de uma maneira que lembre uma caricatura de um gorila (no detalhe).

O exército e a polícia começam a se posicionar na praça entre as duas torres. Refletores são ligados para melhorar a visualização de Kong e as luzes iluminam o rosto

³³⁶No original: *Hold on! Close your eyes! The helicopters are coming to net him!*

de Dwan que experimenta o sabor do estrelato e da atenção que o acontecimento merece. O filme, no entanto, é conduzido como se a imprensa que cobria atentamente o evento da *Petrox* não mais existisse antes da queda de Kong ao chão. Não vemos jornalistas nem pistas de uma cobertura a respeito dos fatos em andamento. É mantida uma estrutura enxuta do conflito central, que opõe Kong (em busca de um local para repousar) e as forças armadas (que desejam acabar com sua existência). Isto garante a todos os demais personagens papéis secundários, até mesmo a Jack Prescott que se torna um espectador do desenrolar dos fatos dentro do filme e cujas reações buscam sugerir pedagogicamente as reações da platéia, pautando a revolta dos espectadores quando Kong for atacado e vibrando em suas pequenas vitórias.

O paralelismo entre o *Empire State Building* e o a nova residência de Kong se dá em diversos níveis. Bahrenburg (1976) relata que – embora os pôsteres mostrassem o *World Trade Center* como a locação da batalha final – até meses antes de rodar as cenas que se passariam em Nova Iorque a produção do filme buscou utilizar o prédio original. Com a negativa final, as cenas foram ajustadas para a locação definitiva, o que exigiu a construção de cenários em escala para os planos onde Kong (na verdade Rick Baker com o figurino) interagiria com os espaços.

A mudança para a locação mais ao sul da cidade tem ressonância com outros movimentos da cidade. A ideia que daria início ao complexo do *World Trade Center* surgiu pela primeira vez em 1946 (Ruchelman, 1977, p.19-21), quando o Estado de Nova Iorque criou uma comissão para analisar a viabilidade de tal projeto. Depois de meses de estudo, a comissão indicou que a idéia deveria ser abandonada, recomendando à cidade concentrar investimentos na costa e atividades portuárias. Entre idas e vindas, o poder público assumiu a frente do financiamento da obra que exigiu a destruição de quatorze quarteirões quadrados no sul de *Manhattan* (Ruchelman, 1977, p.124) e esteve em construção a partir da segunda metade da década de 1960. O investimento dedicado à obra, inclusive, também drenou verbas para outras áreas e foi um dos responsáveis por colocar a cidade em uma situação de insolvência financeira³³⁷. O conjunto foi inaugurado em abril de 1973 (Darton, 1999, p.21) sob críticas ao seu gigantismo, possíveis complicações ao trânsito e simplicidade excessiva nos traços arquitetônicos.

³³⁷As dificuldades financeiras de Nova Iorque em torno do período de King Kong foram comentados na seção anterior.

Com seus escritórios sendo ocupados durante a década de 1970 e ganhando destaque com a revitalização econômica da cidade nos anos 80, as torres cumpriram seu papel de centro de negócios. Nunca receberam, no entanto, a apreciação incondicional dos novaiorquinos que prédios como o *Empire State Building* ou o *Chrysler Building* tiveram. Em seu guia de viagens Zero (1994) menciona que o xingamento municipal às torres era afirmar que eles eram apenas as caixas de onde os dois outros prédios teriam sido desembalados³³⁸. A cidade só amou as torres depois de sua destruição, quando sua aparência passou a estar vinculada à lembrança das vítimas do terrorismo.

Jack chega ao 107º andar, onde há o acesso ao observatório, e vê Kong passar por ele com a mulher a tiracolo. Reposicionado em seu papel de mero espectador dos acontecimentos dentro do filme, Jack observa Kong levar Dwan através de uma janela, o que representa um paralelo entre a experiência do personagem e aquela do espectador onde tudo com que pode ter contato é filtrado pela moldura da tela. Perplexo, Jack aguarda o gorila sair da janela para correr em direção ao terraço do prédio.



Figura 3-148 – Plano nº27 – Kong e Dwan no alto da torre sul.
Ao fundo, o distrito de Queens de onde o gorila escapou da arena.

³³⁸Uma evidência mais educada deste desamor pelas torres do World Trade Center pode ser encontrada no filme *Manhattan* (Woody Allen, 1979). O cineasta começa o filme com uma emocionante montagem de belos planos de Nova Iorque ao som da Rapsódia em Azul de George Gershwin e os comentários de Isaac (Allen) a respeito da cidade que ama. As torres praticamente estão ausentes desta montagem, não recebendo nenhum plano de destaque e aparecendo apenas nas margens dos enquadramentos.

Kong chega ao topo do prédio e há um momento de tranquilidade com Dwan. Ao fundo está o distrito de Queens pouco iluminado, com um ponto vermelho que faz as vezes da arena de onde Kong se evadiu (fig.3-148). A lua cheia parece trazer um sopro de felicidade ao gorila, que então toma Dwan em sua mão e a olha enquanto sorri. Ela responde com uma expressão de medo, incapaz de estabelecer comunicação com o Kong.

A incapacidade de se estabelecer uma ligação afetiva entre Dwan e Kong dá a esta cena um tom incerto. Há uma sugestão de cobiça no olhar do gorila, que sorri sem desviar a vista de Dwan sendo mostrado em enquadramentos mais fechados. Ela demonstra medo e ansiedade, mas não tenta gritar, conversar ou acariciá-lo. O olhar de cobiça de Kong parece estar vinculado diretamente a um desejo de posse infantilizado de Dwan. A atriz, por sua vez, pouco afeto nutre pelo gorila. O que ela busca é a celebridade, o que é traduzido em *tornar-se uma estrela* e a proximidade com Kong é um meio para este fim. A seu modo Dwan está blefando, segura do poder de atração que tem sobre Kong mas incerta sobre os desdobramentos daquela situação.

Jack busca uma porta aberta para que tenha acesso ao terraço. Vê então soldados subindo por um elevador improvisado no exterior do prédio. Eles estão armados e prestes a atacar, o que é confirmado pelo comandante em solo que observa a tudo com um binóculo:

COMANDANTE

O que aqueles homens estão fazendo lá em cima? Não receberam minhas ordens?³³⁹

Quando chegam no topo da torre, Kong e Dwan são atacados pelo trio de militares com um lança-chamas³⁴⁰. Kong urra de dor ao ser atingido por duas rajadas em cheio nas costas e foge. Dwan não é ferida. Jack permanece preso abaixo do terraço do *World Trade Center*, sem conseguir encontrar uma porta aberta que lhe dê acesso ao topo. Sob os olhares de todos o gorila salta da torre sul para a torre norte (fig.3-149), o que garante

³³⁹No original: *What are those men doing up there? Didn't they get my orders?*

³⁴⁰Bull (2004, p.88-89) afirma que os lança-chamas surgiram pouco antes da primeira guerra mundial na Alemanha, sendo adotados em massa pelo exército norte-americano nas batalhas do Pacífico durante a segunda guerra mundial e recebendo aperfeiçoamentos para os conflitos da Coreia e Vietnã. Um lança-chamas da década de 1960-1970 poderia lançar uma labareda de vinte a quarenta e cinco metros de distância (Clark, 1990, p.295), dependendo da pressão em seu tanque e do combustível usado.

a Kong alguns segundos para recuperar-se das queimaduras e devolver a agressão.

A escolha do lança-chamas como a primeira arma de ataque a Kong revela uma conotação que a justifica ao invés do filme partir direto para o ataque aéreo. Esta arma usa em seus tanques compostos químicos inflamáveis derivados de petróleo, uma forma reprocessada de gasolina. A matéria prima que era a obsessão de Fred Wilson, o petróleo, retorna em sua forma industrializada para agredir o gorila. Dentro desta metáfora também se inscreve uma leitura sombria da ação humana sobre o meio ambiente, que dele se alimenta e usa estes subsídios para continuar a explorá-lo até a exaustão dos recursos.

Na praça, os militares apontam rifles para o alto do prédio e uma multidão de populares ignora o toque de recolher e se aglomera para ver o desenlace do conflito. A multidão, aqui faz as vezes da imprensa que permanece sem destaque na sequência. Jack observa ansioso Kong – da torre norte – arremessar objetos no trio de soldados que o agrediam – na torre sul.

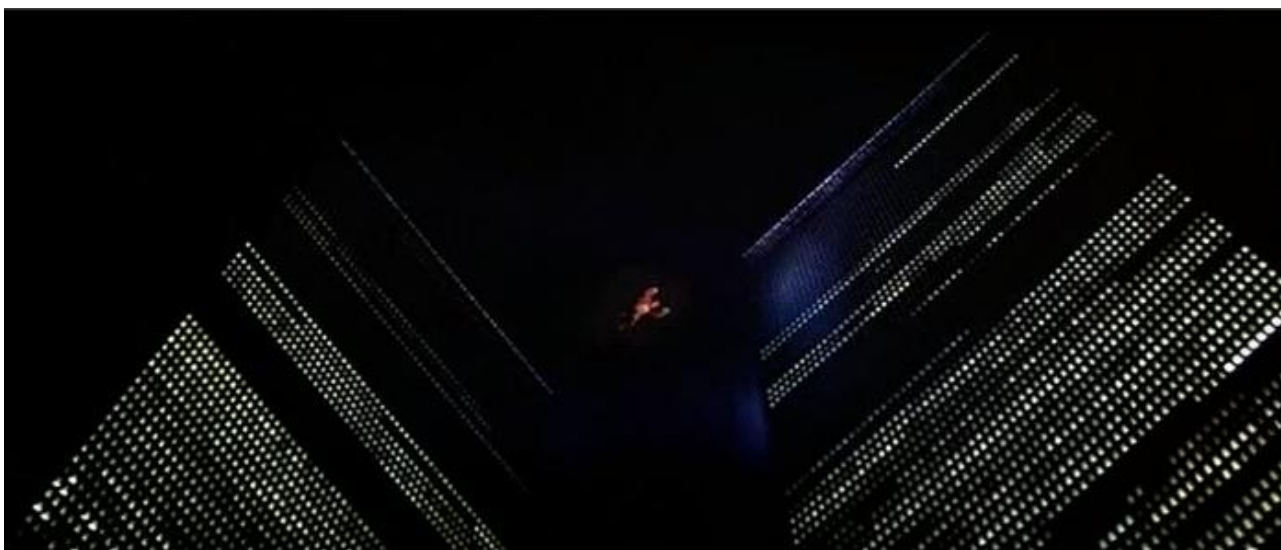


Figura 3-149 – Plano nº49 – Kong salta da torre sul para a torre norte.
Uma proeza física, um gesto desesperado de sobrevivência e um aproveitamento do local.

O lança-chamas não alcança mais Kong, que provoca uma grande explosão ao lançar um tanque no topo do prédio vizinho. A bola de fogo engole os três militares e, supomos, os carboniza instantaneamente. Jack e a multidão vibram com a vitória de Pirro³⁴¹ de Kong sobre o exército, em uma atitude que ao mesmo tempo dialoga com a diluição de conceitos de contracultura que Jack representa, busca ser uma emulação da

³⁴¹Uma vitória de Pirro é uma vantagem que é conquistada por pouco tempo ou a muito custo, com consequências danosas.

reação do espectador à história e também motiva reações mais intensas pelos militares. Novamente tranquilo, o gorila recolhe Dwan e se dirige ao outro lado do terraço.

Três helicópteros da aproximam-se do topo da torre norte e preparam suas metralhadoras para atacar Kong. O gorila observa sua chegada com um tom de perplexidade, mas os objetivos dos pilotos estão definidos:

PILOTO

Ele ainda tem a garota. Sigam-me em padrão de aguardo.³⁴²

Os helicópteros usados são da linha Bell UH-1³⁴³, introduzidos em 1962 e usados em massa durante a guerra do Vietnã (Clark, 1990, p.531), estando em operação ainda durante a primeira década do século XXI. Os modelos desta linha, dotados de uma frente arredondada e traços curvos em sua fuselagem são identificáveis com os filmes ambientados no período³⁴⁴, servindo como um símbolo de fácil leitura para o espectador.

Buscando poder impedir o massacre, Dwan implora a Kong para segurá-la, mas ele a afasta para o lado, colocando-a em um espaço protegido das agressões seguintes. Tão logo Kong deposita Dwan os helicópteros começam a atirar. Os ferimentos se multiplicam, para horror da mulher e perplexidade de Jack que observa a tudo boquiaberto.

Dwan tenta outra vez servir de escudo humano para Kong, mas ele novamente a repele. Nos estertores e urrando de dor o gorila ainda destrói um dos três helicópteros e danifica outro, mas é finalmente derrotado. Enfraquecido pelas balas, Kong desfalece. Quando Dwan se aproxima para acariciá-lo, Kong cai da borda do prédio despencando até a praça abaixo.

³⁴²*No original: He's still got the girl. Follow me in a tight holding pattern.*

³⁴³Não foi possível, no entanto, identificar o modelo exato. A série UH-1 teve pelo menos oito versões durante a guerra (Clark, 1990, p. 531) atendendo a diferentes demandas das forças armadas.

³⁴⁴Uma das cenas mais impressionantes deste modelo de helicópteros no cinema está no filme *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979), quando o tenente-coronel Killgore (Robert Duvall) aceita levar Willard (Martin Sheen) até um ponto mais próximo do coronel Kurtz (Marlon Brando). Killgore ordena um ataque a uma vila, conduzindo uma frota de UH-1 ao som da cavalcada das Valquírias de Richard Wagner. Em um toque insano e surreal, Killgore e vários soldados vão surfar antes mesmo da batalha se encerrar com um grande bombardeio de Napalm.

No solo, Kong ainda não faleceu. Numerosos populares se aproximam e jornalistas já disparam câmeras sobre seu peito. A polícia tem dificuldade em conter a multidão. Uma lacrimosa Dwan se aproxima de Kong e trocam olhares uma última vez enquanto o ruído do coração do gorila se interrompe (fig. 3-150).



Figura 3-150 – Plano nº179 –Kong está estendido no chão entre as duas torres, cercado.

Jack tenta se aproximar de Dwan, mas ele não consegue abrir caminho através da multidão. Ela chama por Jack mas é abraçada pelo prefeito e cercada pela imprensa. O paleontólogo então se afasta, sumindo na multidão. Confusa com o movimento à sua volta, Dwan se tornou uma celebridade.

A conclusão onde o prefeito se abraça a Dwan complementa a caricatura da sala de comando da sequência anterior. A autoridade municipal não cumpriu com a palavra dada a Jack, culminando no fuzilamento de Kong e fazendo com que a atriz de uma forma ou de outra viesse para seus braços. Dwan está, afinal, onde começou o filme antes do iate explodir: próxima de um homem poderoso que pode fazer dela uma estrela. Jack pouco fez e de tudo desistiu, se tornando um acessório ao final da trama. Fred e Kong estão mortos. A comicidade ocasional do roteiro encontrou um final amargo.

3.5.2.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

A conclusão no alto das torres gêmeas na versão de 1976 de King Kong tem a duração aproximada de doze minutos e quarenta segundos, contando com cento e oitenta e dois planos e se estendendo de 01:56:33 a 02:09:08. Entre estes planos, cento e vinte e

dois deles utilizam efeitos especiais, o que perfaz 67% do conjunto analisado. Como nas sequências finais dos *King Kongs* de 1933 e 2005, aqui há também um uso intenso de efeitos visuais ainda que eles sejam aparentemente mais simples do que os usados nos outros filmes.

Presença de efeitos visuais na sequência final em King Kong (1976)

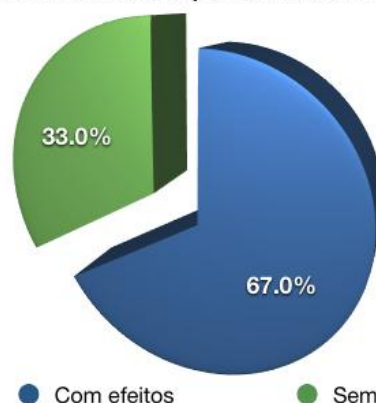


Gráfico 9 – Percentual de efeitos visuais na sequência.

Os efeitos utilizados na sequência são: figurino de Kong vestido por Rick Baker (setenta e três planos), composição de imagem (cinquenta e quatro planos), efeitos físicos (cinquenta e dois planos) maquetes (quarenta e nove planos), Mock-up (trinta e um planos) e pintura matte (um plano). Não foram usados recursos de animação em suas diversas técnicas, marcas dos outros dois filmes. Consideramos nesta contagem apenas as técnicas cuja impressão pode ser percebida no espaço diegético-narrativo, deixando de lado fusões e fades usados para pontuar elipses de tempo e espaço.

Os usos principais para os efeitos visuais nesta sequência consistem em dar visualidade ao personagem-título, seus ferimentos e o espaço onde isto ocorre. Apenas poucos planos rodados no nível do solo usaram locações reais, sendo todo o confronto no alto das torres feito em espaços elaborados em estúdio, nem sempre sendo capazes de esconder as limitações desta escolha.

A sequência do enfrentamento final de Kong com as forças armadas no alto do *World Trade Center* pode ser dividida em quatro momentos internos à ela: a escalada da torre sul, o conflito com os militares de lança-chamas, o ataque dos helicópteros e a queda do gorila. Estas sequências utilizam efeitos mistos durante toda a sua extensão, privilegiando o gorila como interpretado por Rick Baker e a composição de imagens como uma maneira de resolver diferenças de tamanho e distância entre os elementos nos planos.

O primeiro plano significativo com composição de imagens nesta sequência é o nº3 (fig. 3-151) onde Dwan se segura no ombro de Kong e este escala a torre sul. O plano reúne duas camadas de imagem, uma com Jessica Lange [a] no ombro do *mock-up* animatrônico de Kong [b] reagindo ao chamado de Jeff Bridges (mostrado no plano nº2) e o fundo de quadro foi captado com um movimento de câmera sobre um modelo [c] em escala do prédio. O braço do *mock-up* também se move, aproximando-se da ação necessária para realizar a escalada.



Figura 3-151 – plano nº3 do confronto final de King Kong.

O plano nº3 traz algo de *novo* às imagens da escalada de Kong. Criar um plano que tenta acompanhar o gorila na escalada destacando a expressão da protagonista feminina oferece um desafio técnico que exige o sincronismo entre os movimentos de Kong e do fundo. Assim como em outras sequências deste filme, a composição de imagens aqui deixa a desejar em precisão naquilo que apresenta.

Neste plano o braço não se move acompanhando a agilidade sugerida no plano nº1 (onde vemos Baker no *set* em escala da torre subindo rapidamente) nem tampouco com a velocidade mostrada no plano de fundo. O fundo, inclusive, ganha uma inclinação que indica a maneira como foi filmado, aproximando a câmera de um *contra-plongée* parcial incompatível com a visão de Dwan no ombro do *mock-up*. Aqui, a busca por superar a *barreira invisível* é vitimada pela incompatibilidade de geometria e movimento entre os conteúdos somados na imagem.

Guillermin domina melhor as sugestões de imagem quando restringe os movimentos internos da composição. No plano nº12 (fig. 3-152) Kong continua a escalar a torre com a mulher em seu ombro, enquanto vemos os soldados se posicionarem na praça abaixo e ligarem refletores. O plano tem características semelhantes aos nº10, 17 e 23, pontuando a subida até o topo e a preparação militar.

O plano nº12 (fig. 3-152) a composição de imagens reúne uma camada onde Baker [a] escala um modelo reduzido de uma parede do prédio [b] com um plongée da praça³⁴⁵ onde as forças se posicionam[c]. Perspectiva e movimento nas camadas são adequados ao que propõem, destacando o cuidado em iluminar Kong aproximadamente em sincronia com o posicionamento dos refletores no solo. A atenção à ação dos planos provavelmente desvia qualquer preocupação com o cenário estar incompleto (um dos frisos à esquerda do quadro é interrompido) e as cenas no solo contam são de baixo contraste de imagem.

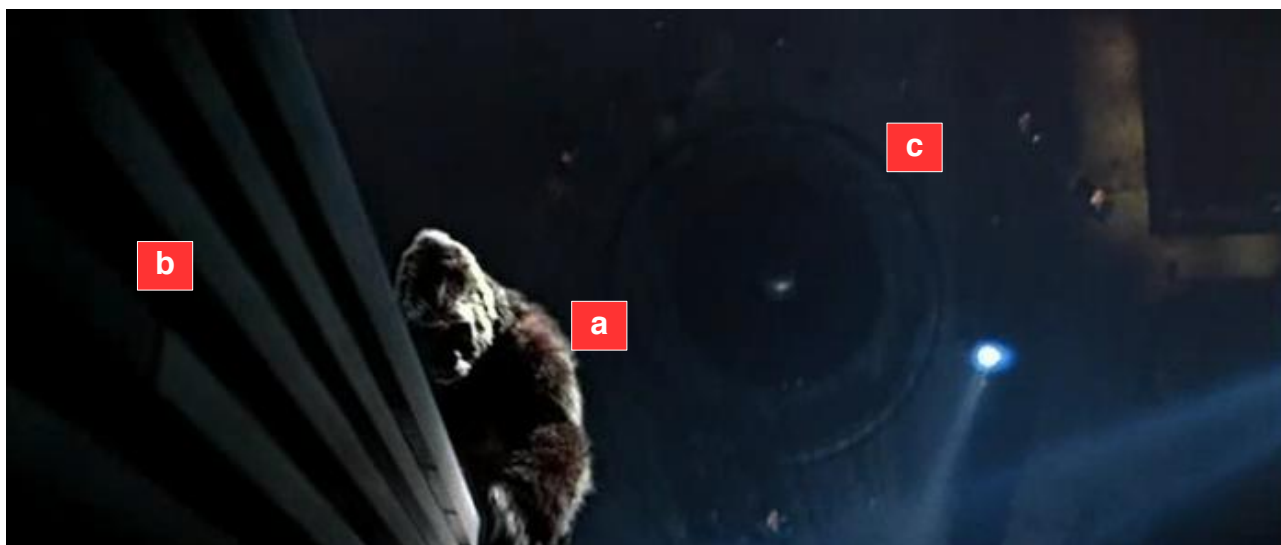


Figura 3-152 – plano nº12 do confronto final de King Kong.

Um forte elemento que joga a favor da composição de imagens funcionar no plano nº12 e nos seus semelhantes apesar das imperfeições técnicas é que eles são apresentados após o tamanho das torres já ter sido estabelecido anteriormente e ser conhecido de uma maneira exterior ao filme também. A apresentação do espaço aqui pode então ser feita de uma maneira mais abreviada porque o prédio é uma imagem que alude a algo familiar aos espectadores.

³⁴⁵ Um excelente plano com plongée realizado em maquetes está no filme *Intriga Internacional* (Alfred Hitchcock, 1959) onde o pátio do prédio da ONU é reproduzido em escala, sinalizando a perda de autonomia que aflige o personagem Roger Thornhill (Cary Grant).

Embora a ideia de que o *World Trade Center* seja um prédio muito alto esteja interna e externamente integrada à narrativa, o filme também tem propósitos e necessidades específicas para contar a história que se propõe. Nestes momentos a notação abreviada que mencionamos anteriormente se aproxima de uma descrição mais pontual do espaço e da ação, ainda que prescindida de um realismo em sua construção. Um exemplo disto pode ser observado no plano nº20 da sequência (fig. 3-153) onde Jack Prescott observa Kong passar por uma janela no 107º andar do prédio, quase no topo com Dwan em seu ombro.

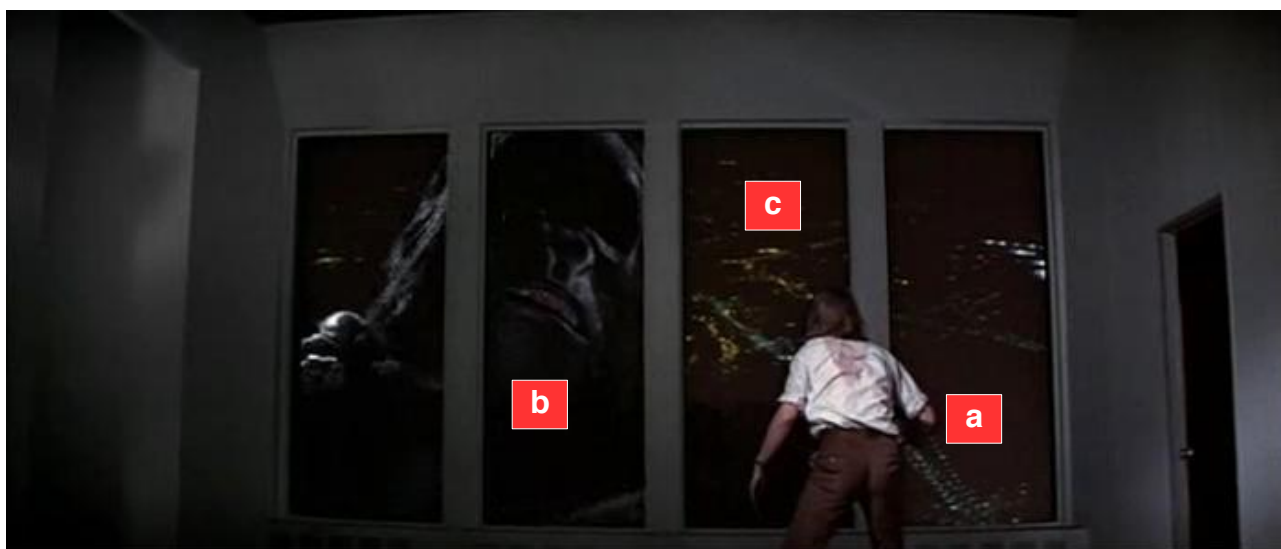


Figura 3-153 – plano nº20 do confronto final de King Kong.

O plano nº 20 é o primeiro que reúne com Jack e Kong em escala compatível, algo alcançado através da composição de imagens onde uma camada tem Jeff Bridges e o cenário da moldura da janela [a], uma segunda camada conta com Rick Baker como o gorila [b] e uma terceira camada traz uma visão noturna de *Manhattan* [c]. O recurso de fazer Jack ver Kong através de uma moldura – a janela – favorece a definição de profundidade entre os planos e reduz a porção da imagem que é vista, o que fornece menos detalhes que possam apontar imperfeições. A ação é concluída no plano nº22 onde Kong sai de quadro rumo ao topo da torre.

Neste plano também há duas *barreiras invisíveis* em ação. A primeira instância dela está relacionada à janela que separa os dois personagens, que enquadra Kong e divide o espaço. As críticas realizadas anteriormente a outras manifestações das barreiras intransponíveis entre as camadas de uma composição de imagens aqui são suavizadas por estar sobreposta a um elemento do cenário que se relaciona diretamente com a

experiência cotidiana a respeito de *como uma janela funciona*. A surpresa de Jack conduz ao plano nº21 onde seu rosto de boca aberta procura pedagogicamente sugerir ao espectador que reação tomar.

A segunda *barreira* está relacionada com a visão de Dwan. Posicionada no ombro de Kong, ela é pouco mais que um tufo de cabelos louros³⁴⁶ no plano nº20. Isto é justificado pela orientação que vemos de Dwan no plano nº3: ela está virada para as costas de Kong. Apesar disto, o que impede a visão de Dwan aqui e de uma troca de olhares entre ela e Jack está diretamente relacionado com limitações dos efeitos visuais. Dwan é uma boneca no ombro de Rick Baker e não poderia demonstrar movimento sem denunciar a falsidade do artifício. Revelar a atriz no ombro exigiria substituir Baker pelo *mock-up* animatrônico e perder as expressões do rosto ou adicionar um plano de *close-up* em Jessica Lange. A solução encontrada foi a mais econômica em decupagem.

A seu modo, o plano nº20 também é um acréscimo do filme de 1976 ao que havia sido feito em 1933. Na primeira versão não há *close-ups* de *Kong* que não envolvam a *cabeça grande*, o que reduz as reações emocionais possíveis dela apesar de sua simpatia caricatural. Neste plano Baker e os manipuladores de expressão podem acrescentar mais nuances a Kong, uma trajetória que somente estaria completa em 2005.

O filme de 1976 torna as ações de ataque a Kong mais agressivas que o primeiro. As ações são duas: um ataque com lança-chamas (que o gorila repele) e helicópteros (que o vitimam). O primeiro confronto com o lança-chamas se estende entre os planos nº39 e 68 da sequência (fig. 3-154).

³⁴⁶ Os cabelos louros da boneca, mais longos e claros que os de Jessica Lange e próximos de uma Barbie, são especialmente visíveis no plano nº52 quando Kong conclui o salto e chega na torre norte.

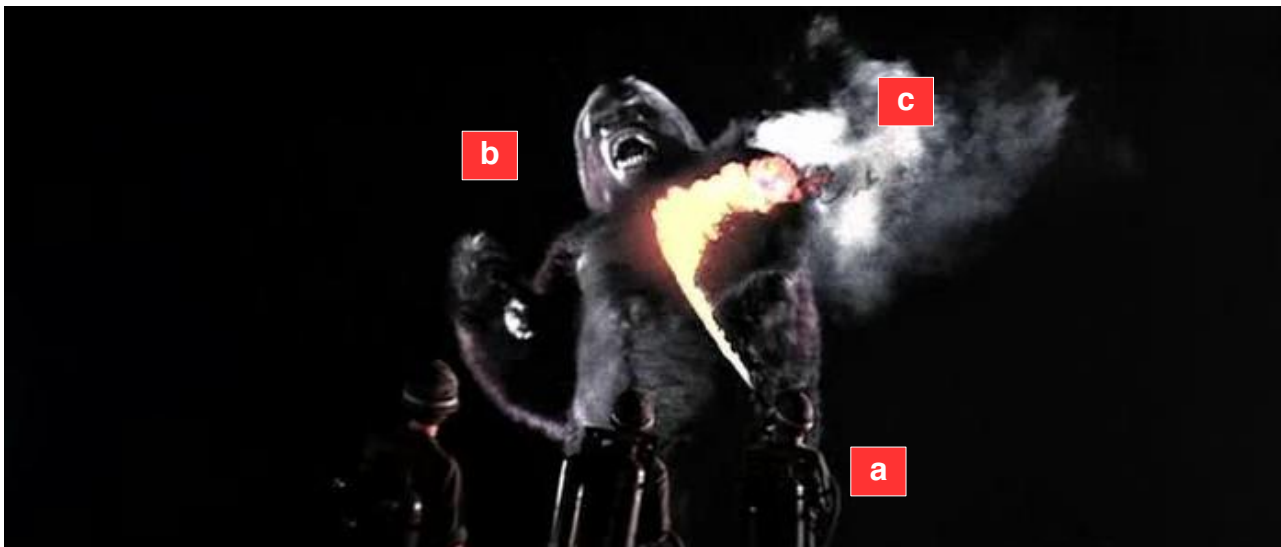


Figura 3-154 – plano nº40 do confronto final de King Kong.

Em um primeiro momento, o uso de um lança-chamas parece despropositado. No entanto ele é praticamente a única arma que pode ser vista em sua trajetória quando disparado – exceto raios *laser* em filmes de ficção científica – mesmo parecendo pouco potente para liquidar Kong. A escolha do filme aqui permanece fiel às estratégias usadas anteriormente onde é privilegiado o que pode ser alcançado pela composição de imagens a partir da soma de planos captados.

O plano nº40 onde Kong reage à primeira labareda apresenta uma boa combinação entre a camada de imagem dos soldados [a] e a camada com o gorila e Dwan [b]. O disparo do lança-chamas no plano nº39 é completado em *raccord* no plano seguinte, e Kong reage em sincronia com a imagem do fogo tocando o pelo. Aqui também a *barreira* está sobreposta à extensão das chamas que o aparelho pode lançar, o que favorece a aceitação da composição de imagem. O ponto falho neste plano é dado pela fumaça [c], reveladora da composição: antes da labareda se sobrepor a Kong no efeito uma pequena carga detona em seu braço esquerdo e começa a produzir fumaça que faz as vezes dos pelos calcinados pela arma.

A resposta de Kong ao ataque é evadir-se da torre sul, saltando à torre norte e arremessando objetos do telhado sobre os soldados. O ponto alto desta cena é o plano nº67 onde um dos tanques lançados explode em uma bola de fogo, possivelmente eliminando os soldados (fig. 3-155).

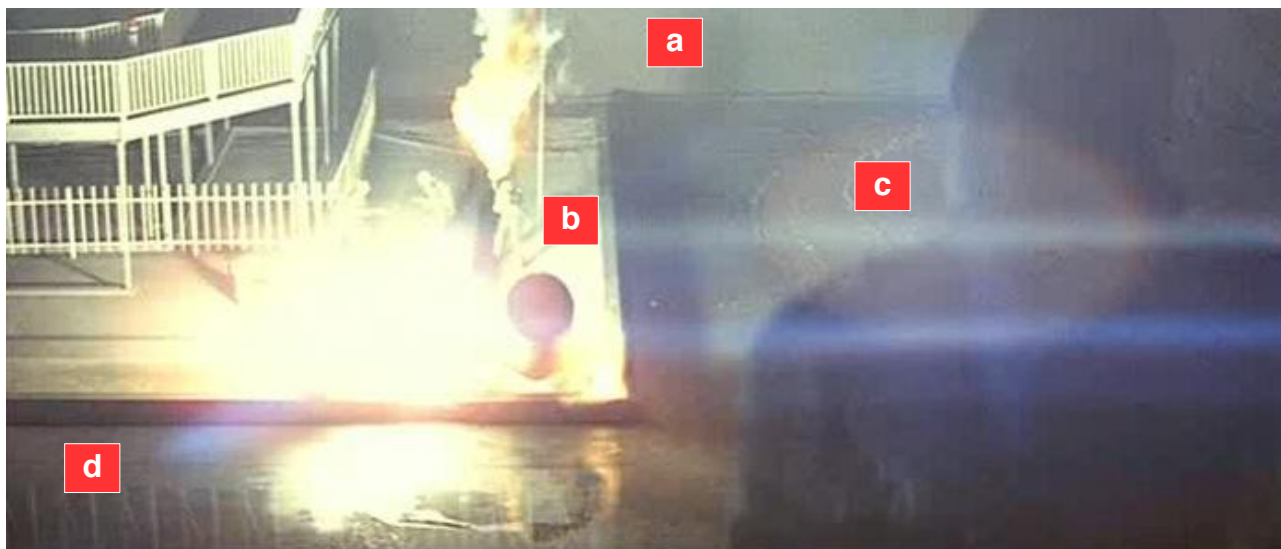


Figura 3-155 – plano nº67 – Uma carga explode na torre ao lado.

O plano nº67 mostra mais uma vez os limites da abordagem dos realizadores, uma vez que a carga explosiva detonada no cenário da torre vizinha revela [a] as paredes do estúdio no alto do quadro, a cobertura anti-incêndio próximo dos dublês [b] e também o chão próximo da cabeça de Kong com as luzes que faziam as vezes de iluminação pública uma centena de andares abaixo [c] além do chão do estúdio com a pintura que fazia as vezes de topo da torre.

A resposta do exército é um ataque aéreo a Kong, desta vez realizado com um trio de helicópteros. A possibilidade destes aparelhos permanecer a uma distância de Kong e alvejá-lo de forma certa o coloca em mais desvantagem do que quando combatia biplanos. O enfrentamento é acompanhado em quatro núcleos que se alternam pela montagem: Jack Prescott na torre sul, Dwan e Kong no alto da torre norte, os militares no solo e os pilotos nos helicópteros.

Ausentes estão os pontos de vista do interior dos biplanos e a comunicação por sinais entre os pilotos. Em uma decupagem empobrecida, o gorila em um primeiro momento apenas se coloca pronto para ser alvejado, o que acontece a partir do plano nº99 e é resolvido com cargas explosivas que espalham uma bolsa de sangue falso, um recurso tradicional para criar efeitos de ferimentos a bala.

Ainda assim não vemos os projéteis. O filme alterna planos da metralhadora disparando com planos do sangue espirrando em Kong, complementando a intensidade do sofrimento e o laço de ação e reação através da montagem. O filme busca compensar a falta de intensidade no movimento dos planos com o sangramento espetacular de Kong.



Figura 3-156 – plano nº104 – Jack se impressiona com a agressão a Kong.

Após a primeira onda de ataques, no plano nº104 (fig. 3-166 vemos uma composição que reúne três camadas; a mais próxima do espectador [a] é a de Jack Prescott, depois Kong no alto do set em escala do alto da torre norte [b] e, mais ao longe, maquetes dos três helicópteros [c]. A relação de simultaneidade que é estabelecida neste plano condensa as ligações feitas através da montagem previamente, sugerindo a proximidade entre as duas torres.

No plano nº104 o olhar de Jack não aponta para os helicópteros e sim para um ponto mais ao alto. Os helicópteros, mesmo não mirando em Kong, visivelmente disparam suas metralhadoras, um efeito minimizado pela ausência do efeito sonoro. O gorila agita as mãos a esmo, tentando esticar um braço quando não é possível mais capturar um de seus agressores. Estas pequenas incoerências na imagem sublinham a necessidade de sincronismo entre as ações das camadas da composição para que os laços de ação e reação tradicionalmente estabelecidos através da montagem se mantenham operantes. Neste plano o que aparece é que os elementos já conhecidos estão na imagem, porém seu comportamento não sustenta a coerência que a ligação através da montagem facilita.

A evolução dos ferimentos de Kong toma então um curioso rumo do plano nº105 em diante. A cada vez que é apresentado o corpo do gorila ele tem mais ferimentos e mais sangue em meio aos pelos. Mas não vemos o prosseguimento das detonações como foi feito nos planos nº99 e 102. Embora os helicópteros continuem a atirar apenas é mostrada uma progressão da maquiagem sobre o corpo do personagem-título.

A proximidade entre os helicópteros e o combalido gorila passa a ser sugerida por planos com composição de imagens onde eles o atacam preferencialmente pelas costas (planos nº 107, 110, 118, 120, 126, 129, 132 e 143). Estes planos tampouco reproduzem os efeitos do sangue espirrando, buscando provocar a impressão dos tiros através de uma combinação do som, da reação de Rick Baker, da progressão da maquiagem e de tomadas intercaladas da metralhadora disparando. O que é deixado inteiramente de lado na conclusão desta sequência é qualquer relação coerente de tamanho entre os helicópteros e o gorila.



Figura 3-157 – plano nº107 – A agressão dos helicópteros.

A composição do plano nº107 (fig. 3-157) estabelece o tom para os demais. Os helicópteros são mostrados grandes demais no plano [a], em uma união de imagens que claramente não tem um propósito realista mas busca uma transgressão visual onde a resposta violenta a Kong [b] toma a maior parte do cenário atrás dele. A incoerência aqui se torna uma proposta compatível com a idéia de causar um choque ao espectador que também pode interpretar este recurso apenas como um erro técnico, uma vez que os demais planos com composição de imagens no filme buscam (sem alcançar sempre) uma coerência em tamanhos e perspectiva.

A queda de Kong revela, afinal, a ambição e os limites dos efeitos visuais com composição de imagens usados no filme de 1976. Após ser alvejado pelos helicópteros, Kong tomba na borda da torre norte. Dwan, que nunca manifestara muito afeto pelo gorila, se compadece e se aproxima (plano nº150) tentando tocá-lo. A *barreira invisível* das composições de imagens continua operando neste plano e o limite entre a atriz (captada

em fundo azul) e o gorila (em um *set* em escala) não pode ser rompida. A solução poética encontrada para isto é fazer Kong cair do alto do prédio no momento em que ela quase o tocava, buscando esconder uma limitação técnica em um artifício de melodramático.



Figura 3-158 – planos nº150 a 156 do confronto final de King Kong.

A queda de Kong revela, afinal, a ambição e os limites dos efeitos visuais com composição de imagens usados no filme de 1976. Após ser alvejado pelos helicópteros, Kong tomba na borda da torre norte. Dwan, que nunca manifestara muito afeto pelo gorila, se compadece (fig. 3-158) e se aproxima (plano nº150) tentando tocá-lo. A *barreira invisível* das composições de imagens continua operando neste plano e o limite entre a atriz (captada em fundo azul) e o gorila (em um *set* em escala) não pode ser rompida. A solução poética encontrada para isto é fazer Kong cair do alto do prédio no momento em que ela quase o tocava, buscando esconder uma limitação técnica em um artifício de melodramático.

Dwan coloca as mãos na cabeça (plano nº151) reagindo à tragédia. No plano nº152 a ideia é mostrar Kong em queda livre mas justamente neste plano, a conclusão de toda a tragédia e a resolução do conflito entre o primitivo e o moderno, há um grave erro na composição de imagem. Os primeiros quadros, uma fração de segundo do início do plano, não mostram o gorila em queda, mas apenas os prédios. Em seguida, sem cortes, Kong aparece e cai em direção à câmera.

O plano nº152 é marcado por este inexplicável erro técnico. Como justificar que o personagem-título na conclusão de seu martírio *pisque* em um plano? Como os realizadores deixaram passar isto? Porque o montador não cortou a primeira fração de segundo deste plano, mantendo o resto intacto?

A resposta possível é que o padrão de exigência com relação à precisão e coerência visual dos efeitos era muito menor no período, provavelmente apontando para uma leitura onde o espectador apenas tomasse nota do somatório dos elementos na imagem composta e relevasse uma busca de semelhança absoluta com a imagem captada diretamente por uma câmera. Ou talvez houvesse tanta certeza do retorno financeiro do projeto que cuidados como os apontados nesta análise não fossem julgados como necessários para garantir bons negócios.

3.5.3 A batalha final (2005)

O confronto final entre King Kong e os aviões no alto prédio é uma sequência que se descolou do filme original e passou a ter uma existência autônoma, atraindo lembranças, citações e releituras tanto internas ao *cânone* de Kong quanto externas. É também a sequência que motivou Peter Jackson a situar o filme no mesmo ano do original por que "Não conseguia imaginar como você poderia justificar a imagem icônica dos biplanos o atacando no topo do *Empire State Building* se ela acontecesse no tempo presente" (Jackson em Davies, 2005, p.11).

A sequência se inicia quando Kong leva Ann Darrow consigo na escalada ao *Empire State Building*. O dia amanhece em Nova Iorque e Kong reconhece a beleza daquela imagem. Ann se emociona ao perceber este sentimento nele. Eles são atacados

por um esquadrão de biplanos. Kong sobe até a cúpula da torre de observação e derruba três dos seis aviões, sofrendo muitos ferimentos no combate. Isto o liquida e Kong e olha para uma Ann entristecida pela última vez antes de cair ao solo, morto. Jack alcança Ann no alto do prédio e a conforta. Repórteres correm para corpo morto de Kong. Denham, resignado, afirma que foi a 'bela que matou a fera'. A sequência tem a duração aproximada de dezesseis minutos e trinta segundos, de 02:41:12 a 02:57:41, contando com duzentos e cinqüenta e seis planos.

3.5.3.1 Descrição contextualizada da cena

Forças policiais e militares foram mobilizadas para deter Kong a todo custo. O cenário para uma conclusão violenta está colocado. Jack Driscoll (Adrien Brody) corre pelas ruas em meio a confusão de pedestres e deslocamento de soldados e equipamentos bélicos. Kong já escalou metade do *Empire State*. O prédio – o mais alto da cidade e do mundo no período – é iluminado em destaque por refletores, reluzindo de maneira imponente (fig.3-159) em meio a cidade pouco antes do amanhecer.



Figura 3-159 – Plano nº1 –O *Empire State Building*.

O *Empire State* é um prédio de escritórios, portanto não há ninguém nas janelas ou salas durante a madrugada, ainda que algumas poucas estejam acesas. Kong chega ao primeiro deque *de observação do edifício* no octogésimo sexto andar quando se

desenham no horizonte as primeiras luzes do amanhecer. Agilmente ele escala alguns níveis acima, sentando-se na base do último estágio do prédio. Ali, relaxa.

O espaço onde Kong descansa com Ann ao seu lado evoca o ponto de observação e repouso onde ele costumava dormir no penhasco mais alto da Ilha da Caveira. O prédio serve como uma releitura urbana deste espaço. O diálogo visual entre o primitivismo e a modernidade ganha outras inflexões neste plano (fig.3-160) além apenas do desenrolar dos conflitos da trama.

Um exemplo da arquitetura modernista adornado por elementos de *Art Deco*, o prédio tem em seu ponto mais alto elementos decorativos que representam uma idéia de apropriação organizada dos subsídios da natureza, o que colabora com o desenvolvimento dos conflitos de Kong. Os *decors* de aço nas quatro quinas da plataforma que conduz ao segundo deque *de observação evocam raios de sol nascente, um tema visual recorrente na decoração do período* (Heller e Chwast, 2000, p. 127) e entendido como uma representação visual de otimismo, energia e progresso.

A sugestão da luz dos *decors* de aço das quinas é representada por linhas que partem de um único centro e são estendidas em meia lua a partir dali (fig.3-160). A repetição do motivo pode ser entendido como uma manutenção de um estilo e a ambição de manter a mensagem constante para todos os que verem o prédio e sua cumeieira independente do lado observado. As bordas dos *decors* se dirigem a três colunas luminosas verticais no centro, iluminadas por lâmpadas recobertas por chapas de vidro. Estas três colunas são os elementos da composição que emitem luz e não apenas a refletem ou a representam graficamente.

O contraste entre os dois elementos interpreta um discurso do modernismo onde a natureza está a serviço do homem para fornecer subsídios e fomentar um progresso a um futuro utópico e asséptico. A energia da natureza, representada pelas formações das quinas em raios divergentes de seu centro, dirigem suas linhas para as três colunas verticais, avatares para representações fortemente convencionadas de progresso (ascensão, organização, objetivos definidos, regularidade), sintetizando o discurso em uma elegante beleza.

Kong descansa sentando-se na linha que separa o *decor* que evoca a natureza das colunas luminosas que aludem ao progresso, um limiar que é evocado em muitos conflitos entre o primitivismo e a modernidade no filme. O contraste entre a enxutez das formas do prédio e o corpo de aparência orgânica e imperfeita de Kong³⁴⁷ permite que o conflito seja expresso não apenas através de embates físicos, mas também em discretos detalhes visuais.



Figura 3-160 – Plano nº4 – Kong descansa em frente a formas decorativas modernistas.

O discurso do modernismo³⁴⁸ expresso na arquitetura representada nesta cena aponta que há um caminho preferencial para a relação entre a civilização (igualada à sua visão organizada da modernidade) e aquilo que está fora dela, seja a natureza e seus recursos ou outros seres (como Kong) e povos. Herdeiro do Iluminismo, este caminho “acredita na factualidade de verdades universais como o progresso” (Hayward, 2000, p.233) postulado através da ciência e a tecnologia e capaz de legitimar estruturas de dominação e poder (p.236). O discurso modernista desta cepa é essencialmente excludente em suas propostas que postula como ideais, reprimindo o que não é planejado

347A evocação da organicidade do gorila e da enxutez das formas são realizadas na versão de 2005 exclusivamente através de modelos digitais, o que nos aproxima do que afirmam Marie e Jullier (2007) quando escrevem que cada vez mais atenção deve ser dada ao espectador e o quanto estas sínteses animadas de imagem efetivamente o envolvem e emocionam.

348O modernismo é um movimento que herda uma visão universalista do iluminismo do século XVIII e se opõe nas artes ao romantismo e ao realismo. Sobreposto a boa parte do século XX, tem amplas repercussões em arte, *design*, arquitetura, política, indústria e sociedade, ganhando ênfases frequentemente contraditórias entre as partes. Comum a todas as áreas onde se manifestou, no modernismo há a noção de ruptura com o legado anterior e libertação consciente do indivíduo de seu passado, com uma relação geralmente favorável à tecnologia. Cf. Woodham (1997, p. 29 – 64), Hayward (2000, p. 232 – 242), Lyotard (2002) e Coelho Netto (1995).

ou planejado nem serve a qualquer função definida³⁴⁹, o que inclui até mesmo King Kong uma vez que o gorila recusou o lugar reservado a ele no espetáculo de Denham e é incapaz de dialogar com a sociedade nos termos em que ela coloca, sejam eles justos ou não.

O dia amanhece e Kong tem Ann em sua mão. Um fulgor alaranjado clareia o céu. O gorila ‘fala’ com Ann exprimindo alguns grunhidos. Observando o nascer do sol a partir do leste ele bate no peito na altura do coração sem violência, percussivamente. A atriz compreende o sentimento de Kong tocado pela beleza e se emociona ao traduzi-lo em palavras para o gorila:

ANN DARROW

Bonito. Sim. É sim.³⁵⁰

Kong a observa como se desejasse devolver a comunicação no mesmo modo que Ann é capaz. A ele, contudo, este vínculo direto da linguagem verbal é interdito. Ainda tocados pela beleza do amanhecer, Ann e Kong são surpreendidos pelos biplanos que voam em formação sobre *Manhattan*. Ann parece preocupada e Kong está atento aos aviões, demonstrando uma irritação crescente. Os biplanos voam em círculo ao redor do prédio observando o gorila³⁵¹. Mudam a formação e parecem se afastar, o que é comemorado com um rugido por Kong, um sinal de que acredita que demarcou seu espaço perante os invasores. Kong claramente não diferencia o homem da tecnologia que ele usa. Assim, o avião e o piloto são uma coisa só para ele e a resposta ao que lhe irrita ou agride pode ser direta. Exemplos disto aparecem no momento em que ele esmurra o troleibus ou faz parar o táxi dirigido por Driscoll. Em ambos os casos quando faz parar o veículo perde o interesse pelas pessoas dentro dele.

349Isto é especialmente presente na apropriação norte-americana do modernismo para o *design* gráfico e de produtos, motivado pela proximidade deste tema com a atividade industrial e a consequente limitação na flexibilidade de customização. Segundo Meikle (2001) o *Art Deco*, também chamado de *Zig Zag*, *Depression Moderne* e *Manhattan Modern*, oferecia uma ideia de futuro com um viés de continuidade e comércio para as massas. O choque das vanguardas modernas europeias era relido – e diluído – em diferenciais para produtos de consumo.

350No original: *Beautiful. Yes. Yes, it is.*

351A ideia de concluir o confronto ao amanhecer vem do filme original. Para a obra de 1933 foi planejada – mas não executada – uma sequência onde Kong fugiria pela cidade, escondendo-se à noite por tirar proveito de seu pelo escuro. A manhã revelaria seu paradeiro com a luz solar.

Kong gentilmente deposita Ann no platô onde se encontram e ruge alto para os aviões ao longe. Ann está apavorada e volta a se aproximar do gorila. Ela entende que eles vão retornar e atacar, que o gorila não os ‘assustou’ definitivamente como aconteceria com uma fera alada da Ilha da Caveira³⁵².

Usando combinações gestuais entre os pilotos, os biplanos adotam uma formação em linha ao mergulhar para a primeira onda de ataque. Kong ruge irritado para eles e despreocupadamente empurra Ann para junto de uma parede de metal no platô. O gorila escala a decoração *Art Deco* em direção ao alto da torre de observação no topo do *Empire State Building*. Os aviões começam sua primeira onda de ataques, disparando em direção a Kong. Alguns tiros acertam o gorila que se esquiva e urra de dor, mas a maioria acerta vidros da estrutura. Cacos caem no platô abaixo, não ferindo Ann por pouco. Kong salta dando voltas no exterior da torre, evitando as rajadas e confundindo os aviadores.

O uso de gestos para organizar o ataque traz em si conotações interessantes. Em primeiro lugar é uma marca da tecnologia de aviação da época onde a presença de rádios em aviões era limitada. Amadurecida durante a primeira guerra mundial (Hugill, 1999, p. 148-155) a transmissão de voz bidirecional foi fruto da competição por um diferencial bélico que permitiria o conhecimento da posição e status dos aviões. Os equipamentos, no entanto, permaneciam pesados complicando as manobras de aeronaves pequenas. A necessidade de acrobacias e manobras ágeis dos aviões mostrados em *King Kong* excluem o rádio por este motivo. A gestualidade também estabelece uma limitação entre espectador e personagens. Pela economia dos gestos e a pouca variação das expressões faciais os pilotos estão usando uma linguagem conhecida apenas entre eles onde apenas detalhes sintéticos da missão são transmitidos pelos gestos. Ao abrir mão das expressões faciais, os pilotos deixam de manifestar emoções de uma forma mais evidente. É praticamente impossível ao espectador simpatizar com os pilotos porque nenhuma emoção projetada neles será recompensada. Eles são a fusão de homem e máquina em seu estado modernista: um *novo homem* que abre mão das emoções e age potenciado pela tecnologia com a precisão de uma máquina.

A comunicação exclusivamente gestual entre os pilotos ainda demonstra mais uma mescla entre modernidade e primitivismo. Corballis (1993, 2003) aponta diversas

³⁵²Não analisamos nesta tese as cenas de conflito na Ilha da Caveira, dando preferência às cenas onde Kong atrita com elementos urbanos. Um rico relato da história natural fantasiosa da ilha está em Weta (2005).

evidências de que a comunicação gestual predata a fala no caminho até a evolução rumo ao *Homo Sapiens*. Ele afirma que, provavelmente, os gestos eram acompanhados de verbalizações simples, não diferente da maneira como Kong se comunica com Ann. Ao colocar os pilotos sem fala se desvela uma ancestralidade da comunicação interpessoal combinada a um dispositivo-símbolo da modernidade: o avião.

Com o dia claro, Kong chega ao topo da torre de observação do centésimo segundo andar, ponto que havia sido projetado para ser um ponto de ancoragem de dirigíveis, e urra batendo no peito com o tronco ereto. O enquadramento faz desaparecer a cidade e traduz a sensação de vitória sobre todos os desafios de Kong. Ele está no ponto mais elevado do prédio mais alto do mundo e isto o faz vibrar (fig. 3-161), afirmando seu espaço e preparando-se para defendê-lo dos aviões. O apogeu físico do modernismo é afinal ocupado pelo representante mais completo do primitivismo.



Figura 3-161 – Plano nº67 – Kong vitorioso no alto do ponto mais elevado do mundo.

Os biplanos estão reorganizando sua formação e se preparando para uma nova onda de ataques. Kong se coloca pronto para responder aos aviões e seus pilotos, buscando defender seu território. Ann sobe uma escada que a levará mais próxima a Kong porque percebe que a única coisa que pode evitar as rajadas é ela servir de escudo humano para o gorila. Este gesto a diferencia das protagonistas femininas anteriores, mais passivas em suas ações e abre a possibilidade da remissão de sua culpa pela captura do gorila. Kong 'desafia' os aviões posicionando-se com o tronco inclinado para a frente e cara fechada.

Os aviões iniciam um novo mergulho, na segunda onda de ataque a Kong. Ele é acertado em cheio no peito. O gorila fica surpreso ao ver o próprio sangue e a ferida aberta na altura do coração. Os biplanos passam próximos a Kong mas sem acertá-lo novamente, porque ele tenta pegá-los a cada passada. Sem sucesso, observa a nova onda de ataque que se aproxima. O último dos aviões da fila acerta tiros no braço e perna esquerda de Kong. O gorila salta e acerta a asa direita do biplano que perde o controle e cai sobre uma rua próxima. Em uma escolha de evitar ao máximo as possibilidades de identificação ou pena dos espectadores pelos pilotos, não vemos as consequências da queda nem ouvimos as vozes dos pilotos.

Kong sobe outra vez ao topo do prédio e volta a bater no peito em sinal de triunfo. Os aviões refazem sua formação de ataque e disparam novas rajadas de balas, alvejando o gorila pela terceira vez. O personagem-título demonstra sinais de fraqueza. No solo, Driscoll se aproxima da entrada do prédio, escapando da polícia e dos guardas militares para pegar o elevador que o aproximará de Ann. A atriz se dirige ao deque de observação mais alto, diretamente embaixo de Kong. Os biplanos continuam seu ataque, acertando mais alguns tiros no gorila e espalhando dezenas de balas perdidas por *Manhattan*. Para evitar um impacto direto de um biplano, Kong se pendura no deque de observação do 102º andar. Isto o coloca vulnerável para os aviões e é alvejado mais vezes pelas costas. A estrutura mal suporta o peso do gorila e começa a ceder.

Balas certas fazem soltar a escada que Ann escala, o que sugere uma ação premeditada por um piloto. A escada cede, a deixando pendurada sobre *Midtown* somente segura pelas mãos. Ann grita apavorada, escorrega e cai. Kong reúne forças para segurá-la no ar e depositá-la no deque de observação mais alto, já danificado pelos tiros e por sustentar o peso do gorila.

O gesto ambíguo das balas que soltam a escada de Ann revelam mais um intertexto pertinente ao Kong de 2005. Nas edições anteriores as mulheres permaneciam em relativa segurança no alto dos prédios, nunca demonstrando estarem em um perigo de serem alvejadas por uma bala perdida ou serem alvos diretamente como acontece aqui. Erb (2006, p.213-214) afirma que Jackson nos oferece um filme com uma *visão dupla* onde ao mesmo tempo temos um retrato detalhado da geografia e ambientação da cidade na década de 30 (mais preciso do que o do filme original) e também uma discussão de temas contemporâneos através desta condição histórica. Este filme, mesmo

ambientado em 1933, pontua o conflito entre o exército e Kong com acentos da intensidade da resposta transformada em discurso belicoso nacional norte-americano após os atentados de 11 de setembro de 2001³⁵³.

A resposta norte-americana foi tanto militar quanto ideológica e diplomática, refletindo uma pulsão de vingança que se traduz em personagens cuja resposta às ameaças nem sempre consideram os danos colaterais que suas ações podem trazer. A ogiva que explode ao lado de Kong no lago gelado do *Central Park*, os tiros que fazem Ann cair (fig. 3-162) e a rajada de balas no *deque* superior de observação – que fazem a atriz ganhar as capacidades de protagonista de filmes de ação – são cenas que trazem a marca do gênero ação pelo espetáculo que oferecem, mas também trazem intenções que demonstram um descaso pela garota e sua integridade física.



Figura 3-162 – Plano nº162 – Ann cai da escada que se solta do prédio pelas balas perdidas ou premeditadas dos aviões.

O momento em que Ann está pendurada na escada em especial ganha uma conotação vinculada aos fatos de onze de setembro. Ali, provocado voluntariamente ou não pelos aviões militares, está prestes a se repetir a cena da fotografia do *Homem que Cai*³⁵⁴ realizada por Richard Drew (Ingledeu, 2005, p.11; Lurie em Sherman e Nardin, 2006, p. 43-47). Na imagem um homem jovem, com uma jaqueta branca, calças escuras e botas cai para uma morte certa com as paredes do *World Trade Center* ao fundo. O fragmento de tempo congelado que a fotografia oferece é pungente por dar ao leitor a ideia de que aquela pessoa ainda não morreu – portanto poderia ser salva – mas a

353 Uma cronologia dos atentados e suas consequências está em Gard (2003).

354 Mais conhecida pelo nome original em inglês, *The Falling Man*.

circunstância de produção da imagem jornalística nos sugere que as consequências daquela aparência devem ser as mais realistas e terríveis possíveis.

O homem mostrado na imagem nunca teve a identidade definida, servindo como uma vítima-símbolo da violência daquele dia. Ann Darrow felizmente é uma personagem de ficção e seu destino não depende apenas da gravidade. O comentário a respeito da ambiguidade da violência em *King Kong* fica cifrada dentro de suas cenas de ação inclusive porque, especulamos, a equipe criativa do filme não é norte-americana, mas neozelandesa.

Ann busca redimir sua culpa pela captura de Kong e desfrutar da amizade surgida entre as espécies. Ela não busca, no entanto, ser uma mártir em prol da preservação de Kong porque as brumas de onze de setembro de 2001 tornariam seu gesto nulo. Se Ann se colocasse o tempo inteiro na frente dos tiros, possivelmente seria alvejada e se tornaria um obstáculo a menos para a execução de Kong pelo exército e o gozo pleno da vingança. A atriz se protege e sobrevive, servindo como uma observadora da violência e alguém que compartilhará sua dor com o espectador, aumentando a intensidade da tragédia provocada pela empatia com Kong.

Os aviões continuam a alvejá-lo sem se preocupar com a segurança de Ann. Quando Kong chega ao topo do prédio mais uma vez, pega pela asa um dos biplanos e o gira como se fosse um martelo olímpico, arremessando-o para um impacto com outro avião. Ambos perdem estabilidade e caem sobre a cidade. Mais uma vez não ouvimos nem o barulho do impacto no chão. Os ferimentos roubam a força de Kong e o olhar que dedica a Ann traduz a fraqueza e a melancolia de seu estado. Mesmo desgastado e ferido, se posiciona mais uma vez no topo do edifício aguardando os três biplanos restantes se posicionarem e formarem a nova onda de ataque.

Ann escala até o topo, buscando ficar próxima de Kong. Driscoll sobe no elevador, ansiosamente aguardando a chegada. Quando o gorila bate o peito mais uma vez, Ann está junto dele. Ela grita e clama para não atacarem Kong. Quando os pilotos percebem a humana ali, suspendem fogo e ultrapassam o prédio para buscar uma nova formação. Este gesto de Ann ao arriscar-se ao máximo para salvar o gorila, a redime de sua culpa e a permite colocar em marcha seu destino outra vez.

Kong se agacha e toma Ann nas mãos. Ele está enfraquecido pelos ferimentos. Ela o toca com carinho e pesar, acariciando seu rosto. Uma última rajada pelas costas do gorila faz sua vida se acabar. Sem forças, o corpo tomba os mais de cem andares. Ann chora a perda de Kong e se levanta sobre a plataforma. Driscoll neste momento chega ao topo do prédio e a conforta.

O momento da queda de Kong mostra ao espectador uma última referência cifrada ao onze de setembro. No momento em que Kong perde a vitalidade em seu olhar por perder a capacidade de responder a atenção de Ann ele escorrega do alto do prédio para o impacto e sua ausência no quadro revela o sul da ilha de *Manhattan* na exata direção de onde se assentava o *World Trade Center* (figs. 3-163).



Figura 3-163– Plano nº231 – A ausência de Kong se torna análoga à ausência das torres.

A ligação se constrói de uma forma exterior ao filme, uma vez que na Nova Iorque de 1933 não havia ainda nem ideia de construir o complexo de escritórios ao sul de *Manhattan*³⁵⁵. A perda de Kong prenuncia a perda que aquela região vai sofrer (na ficção) ou já amargou (na realidade). A *lente dupla* de Peter Jackson mencionada por Erb (2006) opera aqui também marcada por um estímulo ao sentimento do espectador.

O plano de Ann debruçada sobre o pináculo do *Empire State Building* evoca a pintura *Christina's World* de Andrew Wyeth, realizada em 1948 (fig.3-164). No quadro em um primeira leitura apresenta temas pastorais americanos como tantos outros artistas o fazem, elogiando a vida fora das grandes cidades como uma referência moral e ética traduzida em um prazer estético. O estilo realista da pintura esconde as referências que provocam a estranheza quando a vemos. Davidson (1974, p. 107) afirma que o realismo mágico de Wyeth não depende de paisagens surreais para tocar o espectador. Na imagem vemos uma mulher com um vestido rosa algo desbotado no chão. Ela olha para uma casa ao longe e faz menção de se aproximar, mas impõe-se uma sensação que a distância é insuperável e que há pouca, se é que alguma, vida ainda na casa que se assenta no horizonte.



Figura 3-164 – *Christina's World* de Andrew Wyeth, 1948. fonte (Davidson, 1974, p. 107).

O conflito visual entre o movimento sugerido pela intenção mulher e a distância aparente até a casa (conseguida com a manipulação da perspectiva) inquieta pela solidão

³⁵⁵A origem do *World Trade Center* é pertinente ao King Kong de 1976, que tem o conflito final no alto das torres, e é discutida durante a análise deste filme.

e pela dificuldade³⁵⁶. Ao evocar Wyeth, a imagem da perda de Kong para Ann inscreve ali o esforço que nunca será mitigado por completo em resolver a perda, seja do gorila ou dos mortos nos atentados.

No solo, populares e militares se amontoam em torno do corpo. Todos interessados em ver uma última vez ou fazer fotografias junto de Kong. Carl Denham se aproxima e observa o corpo.

JORNALISTA 1

Porque ele faria isto? Subir lá e se encurralar? O macaco tinha que saber o que estava vindo.³⁵⁷

JORNALISTA 2

Ele era apenas um animal burro. Não sabia de nada. Por que importa? Os aviões o pegaram.³⁵⁸

CARL DENHAM

Não foram os aviões. Foi a bela que matou a fera.³⁵⁹

Uma multidão de curiosos cerca Kong no meio da rua e o espetáculo deixa de ser um monopólio de Denham para ser compartilhado com a cidade e inscrever-se no imaginário a respeito de Nova Iorque.

3.5.3.2 Análise dos efeitos visuais da sequência

Os efeitos visuais na sequência final do Kong de Peter Jackson são bem sucedidos em equilibrar ação e demonstrações de emoção entre os personagens. Também são um momento onde o diretor presta sua homenagem definitiva à obra que o impressionou

356A origem da pintura veio de uma visita do pintor a uma fazenda no estado do Maine, onde viviam os irmãos Olson. Christina tinha uma deficiência física e não podia caminhar, logo se arrastava pela fazenda para cumprir com seus afazeres. Wyeth nos oferece um ponto de vista do esforço da garota sem apelar para a pena e sem que precisemos saber da realidade para desfrutar a arte.

357No original: *Why'd he do that? Climb up there and get himself cornered. The ape must have known what was coming.*

358No original: *He's just a dumb animal. Didn't know nothing. What does it matter? Airplanes got him.*

359No original: *It wasn't the airplanes. It was beauty killed the beast.*

quando criança. Esta sequência, também, é um trecho do filme que opera praticamente apenas através da imagem e do som. Há uma notável ausência de diálogos, algo incorporado da sequência correspondente no primeiro filme mas respeitado aqui.

O primeiro plano da sequência é um establishing shot estendido onde vemos Kong subindo com Ann em sua mão e a câmera recua até uma visão geral do Empire State. O funcionamento do plano desenha o caminho adiante ao gorila e coloca em sua conclusão um enquadramento próximo do visto no filme de 1933 quando apresenta o gorila escalando a parede oeste do prédio.

O segundo plano traz uma evocação imediata. Nele vemos Kong de corpo inteiro com Ann em sua mão escalando aos saltos a parede do prédio. O enquadramento é notavelmente similar ao da matéria publicada na revista *Modern Mechanix* que oferecia uma explicação completamente errada sobre como Kong seria realizado. Estas notações de proximidade com o legado do primeiro filme e elementos relacionados a ele também servem para indicar à comunidade de fãs a reverência com que a decupagem é relida aqui.

Jackson frequentemente incorpora os elementos de decupagem do primeiro filme e os expande de uma maneira coerente. Sabemos que a batalha do primeiro filme se passa ao amanhecer, mas o amanhecer não é visto por circunstâncias de produção e limitação dos efeitos visuais. Na versão de 2005 o nascer do sol é descrito ao longo de pequenas elipses na iluminação inseridas entre os cortes entre o primeiro e o décimo planos. O depósito de atenção pelo espectador sobre as ações do gorila fazem esta passagem permanecer em um estado subliminar.

O plano nº8 mostra Ann na mão de Kong com a cidade ao fundo. A renovação trazida por ele transcende a ilusão de materialidade criada pelos efeitos visuais que revestem a mão de greenscreen com a textura e os pelos digitais. Ann segura-se carinhosamente em dois dedos de Kong enquanto sorri ao perceber que ele percebe a beleza do nascer do sol. A delicadeza do gesto de envolver os dois dedos de Kong com seus braços comunica um vínculo afetivo entre os personagens que opera em um registro diferente da ação que iniciará alguns planos adiante. No plano nº9 a composição e os efeitos visuais reúnem a ideia de escala entre os personagens, a percepção de perigo trazida pela altura e também uma relação de confiança.

O nascer do sol se estende até o plano nº19, com a demonstração da relação entre Ann e Kong sendo representada em uma estrutura de planos e contraplanos pontuada por visões do amanhecer. Ao final do plano nº19 os biplanos entram em cena. Deste momento até o plano nº231 quando Kong cai do alto do prédio todos os planos têm movimentos de câmera e são fruto de uma decupagem que mescla montagem e efeitos visuais ao mesmo tempo incorporando a tradição da linguagem cinematográfica mas tirando o proveito dela que apenas meios imateriais podem prover.

Nesta sequência a cidade de Nova Iorque foi criada em maquetes digitais, Kong é um modelo digital e Ann é substituída por sua correspondente digital em cenas de mais ação também. A migração quase completa em direção à animação cuja aparência é inteiramente realista aqui desmaterializa a câmera sem que o espectador perceba, permitindo a ela movimentos que seriam inviáveis de outra maneira.

A desmaterialização da câmera sem a perda da qualidade da imagem é algo novo para o cinema. Tradicionalmente a relação de bitolas apontava para uma correlação entre a resolução e a textura da imagem, o tamanho da película, o tamanho da câmera e a agilidade que ela poderia assumir. Esta correlação era negativa nos três primeiros itens e positiva no último. Assim, menor resolução correspondia a uma câmera menor e uma bitola como o Super-8 cuja agilidade de deslocamento e movimentação nas mãos dos cineastas tornaram a produção de filmes algo pessoal. No outro lado do espectro, o máximo de resolução possível significava uma dificuldade de movimento.

Esta correlação que operou cerca de cem anos no cinema começa a ser erodida em sequências como esta. A composição de imagens recebe planos realizados com Naomi Watts em um fundo azul (plano nº38) ou um pedaço do platô do prédio construído em estúdio (plano nº37), mas quem pauta o movimento e informa os limites e possibilidades do plano é esta câmera desmaterializada. Uma câmera feita por software que é – em si – a expressão matemática da cuidadosa observação da natureza, da óptica e da física acumulada desde que se explorou as câmeras obscuras no Ocidente.

O fato de lidar com uma imagem quase sem restrições faz Jackson tomar alguns cuidados. Ele respeita a gramática convencional de representar ações nos planos, privilegiando o corte em continuidade e o uso periódico de grandes planos gerais que voltam a situar a ação e as posições dos agentes no espaço urbano. Potenciado pela

tecnologia, no entanto, cria planos de absoluta precisão na diagramação de suas ações e intenções.

A sequência causa um estranhamento porque todos os seus planos trazem a melhor vista possível das mensagens que Jackson quis nos apresentar. Os close-ups de sofrimento e raiva de Kong, os riscos a Ann, a expressão de escala e altura, os rasantes que os pilotos fazem. Tudo está na tela, organizado de uma maneira inteligível pela montagem. Desta maneira o diretor insere sua obra no discurso tradicional de transparência da imagem que, ao encontrar efeitos visuais, os destaca apenas onde eles são mais evidentes: em Kong. As vistas da cidade de Nova Iorque possivelmente sejam traduzidas de maneira inteiramente natural a todos os espectadores.

Outro cuidado que Jackson toma é com a demonstração física das forças envolvidas. De maneira detalhada, a animação tenta reproduzir a materialidade perdida através da representação dos resultados da ação. O gênero convida reações físicas mais intensas do que as ações que as provocaram e então o espectador tem a sua disposição vidros que quebram (planos nº56 a 58), perfurações de balas em metal (planos nº148 a 152), aviões que se despedaçam (planos nº98 a 100), toda forma de deformações e rupturas e os ferimentos de Kong (planos nº81 a 84 entre outros). Curiosamente a atenção à física se limita àquela que o cinema é tradicionalmente capaz de representar: o movimento e sua contraparte na gravidade. O clima de inverno de Nova Iorque e os ventos intensos no alto do prédio não são preocupação para este filme assim como não o foram para nenhum dos anteriores. A hipotermia que acometeria Ann em minutos não traz sequer um espirro e a transformação do espaço como algo capaz de demonstrar a ação permanece operante.

O que esta sequência mostra é uma experiência de cinema distinta para o panorama dos efeitos visuais e montagem. Tradicionalmente os efeitos visuais eram considerados acessórios à montagem uma vez que eles complementavam a ação com uma série de restrições comentadas nas análises dos dois primeiros filmes. Aqui os efeitos visuais criam a ação e criam a câmera também, sendo limitados apenas pela necessidade de se apoiarem na comunicação através das gramáticas e convenções tradicionais.

3.5.4 Análise comparativa dos efeitos visuais na sequência da batalha final

As batalhas finais dos três King Kong são as cenas que mais utilizam efeitos visuais nos filmes. Isto é secundado pela contagem de planos também: no primeiro filme são 63,1% dos planos, no segundo são 67% e no terceiro são pelo menos 95,7% com efeitos aparentes³⁶⁰. A maior incidência de efeitos sugere que o filme se encaminha para sua conclusão e ao mesmo tempo aponta que o personagem-título estará presente na maioria dos momentos.

De maneira constante há um paralelo direto entre o primeiro e o terceiro filmes em comparação com o segundo. Esta diferenciação, no entanto, não é dada em um sentido mais profundo pela substituição de alguns elementos (como trocar biplanos por helicópteros) mas por mudanças na decupagem, efeitos e composições.

O primeiro é extremamente econômico na maneira que relata o enfrentamento entre Kong e os biplanos. Em menos de um minuto após a decolagem eles se aproximam de Kong e a partir do plano nº15 o confrontam diretamente. O mistério desta bela sequência é como o espectador pode acreditar e envolver-se tanto com ela apesar do seu evidente distanciamento com o realismo de aparência e movimento?

Em um primeiro momento podemos subscrever isto à noção de que as ações e reações entre os biplanos e o gorila são conduzidas com uma decupagem, montagem e consequências idênticas a de uma cena de um filme que não contasse com bonecos e maquetes para produzir suas imagens. Esta estrutura narrativa maior deposita parte da credibilidade sobre a imagem. Se refletirmos sobre o status deste filme antes de ter sido alçado à condição de um clássico moderno podemos entender que a escalada do prédio representa um ponto sem retorno a que seria imprevisível avaliar qual reação o gorila tomaria com Ann, o que provoca curiosidade e suspense no espectador. A imanência da história já conhecida e reprisada nos dois seguintes esvazia a potência deste fator, embora mantenha seu caráter conclusivo.

Na versão de 1933 as composições de imagem que colocam Ann junto de Kong (planos nº22,27,57,64,67,70,72 e 76) no cume do Empire State são responsáveis também por sugerir este envolvimento. Ao ver a garota encolhida para não ser atingida

³⁶⁰ No terceiro filme, conforme comentado no início deste capítulo, este número não pode ser aferido com precisão total dada a natureza sutil de alguns efeitos. Mas são seguramente pelo menos 95,7% deles.

acidentalmente e perceber os ferimentos crescentes do gorila manifestados em seu vigor algo dá ao espectador a capacidade de projetar-se na fantasia sobre Kong e na proteção sobre a atriz. A qualidade técnica das composições acompanhada pela decupagem que lida com as 'barreiras invisíveis' cortando entre as ações que acontecem em simultâneo.

A fragilidade de Ann e o risco que corre também é confirmada pelos pilotos que restringem o fogo e sinalizam-se entre si quando ela está na mão do gorila. Esta demonstração ancorada em personagens humanos confirma que ela pode ser ferida de fato e as balas não atingem apenas personagens animados.

O segundo filme sustenta a ação dos pilotos mas restringe incrivelmente a decupagem. Ausentes estão aqui os planos que se aproximam de Kong em ponto-de-vista, o movimento ágil dos biplanos e a imagem de Kong recebendo os tiros no mesmo quadro que a atriz. Entre todas as perdas, a ausência da representação da proximidade de Dwan é a que mais prejuízos traz.

O Kong de Guillermin frequentemente esquece de Dwan após Kong a coletar no bar na volta a Manhattan. Onde está Dwan quando acontece o ataque ao gorila pelos soldados com o lança-chamas? Dos planos nº39 ao 44 não há qualquer reação dela mesmo quando o gorila sacode seu corpo para fugir da agressão. Qual a reação de Dwan quando Kong explode os soldados após ter saltado entre as torres? Quando se aproximam os helicópteros? Não são mostrados, e o plano em que Kong a tira do ombro após o salto e antes de revidar a agressão é feito de costas para a câmera sem nem que se ouça a voz da personagem. Estes não são problemas que podem ser subscritos às técnicas de efeitos visuais ou composição de imagens, mas à decupagem.

As análises têm mostrado que a composição de imagem traz consigo barreiras invisíveis entre as camadas, o que exige uma decupagem que dê conta de contorná-las para sustentar a ilusão. No segundo filme fica patente que a decupagem conduz a narrativa em direção às barreiras tornando-as evidentes. O deslocamento de um ponto-de-vista que está isolado e distante da ação, Jack Prescott, também não colabora.

Claramente há uma intenção de dar o protagonismo a Kong no segundo filme e trazer os conflitos para perto dele, deixando de lado a ideia do resgate de Ann como uma força relevante. Dwan nunca é resgatada. Jack está preso, os militares não a agredirão e

ela não tem nada a fazer pouco a fazer além de emprestar a jovem beleza de Jessica Lange ao papel. Quando Kong cai ela desce sozinha para ver seu último suspiro. O conflito do resgate, um dos motores da trama de Kong aqui é substituído por uma trama esquemática onde pouco importa a mobilização do espectador senão para sentir pena do gorila.

Depois que salta à torre norte o único plano que conta com composição de imagens e reúne Kong e Dwan é o nº150 onde ela tenta confortá-lo e ele cai da borda do prédio. Todo o confronto com os helicópteros é conduzido com ela sendo colocada gentilmente de lado em segurança por Kong. Isto dá a ele um toque gentil, mas reduz a percepção de seu tamanho a um 'porte humano' porque o plano não contém mais a medida de Dwan ou da cidade para criar a sensação de altura, tamanho e, portanto, perigo.

A construção deste segmento da sequência (planos nº54 a 149) somente utiliza a composição de imagem para aproximar Kong dos helicópteros, reservando a Dwan apenas o aguardo a que a situação se resolva. O uso menos proveitoso dos efeitos visuais de composição aqui não está relacionado diretamente com a técnica destes efeitos, mas, na verdade, com escolhas que partem desde o roteiro.

O que fica claro é que tanto o primeiro quanto o segundo Kong negociam suas imagens entre as possibilidades limitadas. O primeiro é o mais ousado, mas a contrapartida é representar em muitos planos o movimento de maneira bastante fracionada nos movimentos dos personagens e, nos planos em primeira pessoa, no movimento de câmera também. O segundo sofre com as restrições impostas pela escolha em usar imagens reais como suas matrizes. O terceiro é bem sucedido em reunir a aproximação a uma aparência mais realista do segundo com a liberdade da animação do primeiro, abrindo espaço para um cinema que não necessite mais negociar com a escassez, mas com a abundância.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como início das considerações finais gostaria de oferecer uma pequena recordação que conduziu a esta tese. Na metade da década de 1980 eu era uma criança chegando à adolescência. Em uma noite chuvosa e abafada de um verão a TV Globo exibiu o King Kong de 1976. Me lembrava de ter visto os pôsteres na fachada do cinema anos antes mas era muito pequeno para entrar. Era a primeira vez que ia assistir ao filme e tudo o que sabia sobre ele se resumia à imagem do gorila em combate com os aviões no alto do World Trade Center. Havia algumas semanas o filme Tubarão fora ao ar acompanhado de muitas chamadas e grande divulgação na emissora. Na demanda por algum outro filme com monstros, programaram o Kong de Guillermin e Laurentiis.

Mesmo em uma televisão de 12 polegadas de férias no litoral aquele filme era interessante. Os efeitos visuais (que na época ainda eram chamados de efeitos especiais) pareciam bons – embora não fossem tão bons quanto os de Guerra nas Estrelas – e os helicópteros eram cruéis com Kong. A sequência parecia durar mais tempo do que quando a analisei agora, estendendo o martírio do gorila em minha imaginação.

Seria apenas mais um dos filmes que vi na televisão – como tantos outros nas férias e madrugadas – se não estivesse prestando bastante atenção à sequência final. Kong tomba, Dwan vai confortá-lo e ele cai prédio abaixo. Então aconteceu algo que me surpreendeu. No momento em que o gorila caía ele não estava presente no início do plano! Só aparecia algum tempo depois. Tempo que parecia durar uma eternidade e lançou uma série de perguntas. Eu havia visto aquilo mesmo? Ninguém da família na sala confirmava nem desmentia. Precisava conferir a cena de novo! Impossível. Sem um videocassete à mão seria preciso esperar meses ou anos até alguma reprise. Como deixaram aquele problema ir parar no filme? Ninguém sabia, mas não precisava me preocupar com isto. Aquilo era apenas um filme, me disseram. Apenas um filme.

O que aquela noite de verão trouxe me apresentou foi a percepção de uma brecha na continuidade. Algo que fugiu ao controle dos realizadores e colocou em evidência que todas as imagens eram, enfim, uma construção cujas partes poderiam nem sempre se encaixar perfeitamente. A lacuna trazida por aquele plano cutucou minha curiosidade por anos a fio e acabou sendo a primeira semente que frutificaria nesta pesquisa.

Propusemos, no primeiro capítulo, uma distinção para o estudo e observação dos efeitos visuais: uma separação entre as técnicas que os realizam e as demandas que partem da narrativa. Entendemos que este é um ponto de vista relevante, observado a partir da invariância dos pontos fortes da narrativa dos três King Kong. A narrativa cria determinadas demandas de imagem seguindo o processo de realização convencional do cinema, mediado pela interpretação visual e conceitual do diretor e de demais responsáveis pela liderança da equipe.

Estas demandas vão de encontro às técnicas disponíveis produzindo planos que equilibram em si o pedido criativo e as limitações eventuais dos recursos. O conceito norteador das técnicas pode ser entendido a partir de textos de Bazin e Kracauer onde uma noção de riqueza e abundância presente na natureza se torna o parâmetro a ser buscado para esta produção de imagens. O resultado disto é a busca para um maior *realismo de superfície*, mais riqueza de detalhes na imagem e também uma supressão gradual das emendas e ‘barreiras invisíveis’ que separam os materiais a cada transformação dos equipamentos. Isto pode ser observado em especial do segundo para o terceiro filme de Kong.

A arqueologia dos efeitos presente também no primeiro capítulo nasceu de uma curiosidade intensa motivada pela exibição do filme *O Grande Roubo do Trem* (Edwin Porter, 1903) em aula. Depois de exibi-lo e discuti-lo com os alunos mais uma vez comentando sua contribuição para a montagem cinematográfica observei, ainda em 2004 durante o mestrado, que ele possuía dupla exposição em diversos planos o que estendia os limitados cenários de Edison nos arredores de Nova Iorque. A percepção desta sobreposição foi um choque porque ao mesmo tempo era realizada com destreza técnica e predatava uma competência comparável na montagem em cerca de dez anos! Ao mesmo tempo aquele não era um filme onde os efeitos estavam evidentes em sua exuberância criativa como nas obras de Méliès. Sua proposta era atender discretamente à narrativa.

O mistério deste efeito que passou sem ser percebido durante anos diante de meus olhos – e de meus alunos também – foi a centelha da curiosidade. A partir dele comecei a investigar as práticas de efeitos visuais nos primeiros anos do cinema e observar que havia uma regularidade de como os truques eram realizados. A observação

destas constâncias levou à investigação dos elementos elencados aqui: ilusionismo, ex-machinas, animação e fotografia composta.

O caráter de descrição histórica deste segmento buscou a ideia de que os efeitos visuais foram mais rápidos em aparecer e consolidarem-se no cinema porque incorporaram com rapidez práticas que já eram conhecidas e consolidadas em outras áreas. O curioso desta abordagem é que erode um dos conceitos muito divulgados no cinema contemporâneo: afirmar que os efeitos visuais seriam o triunfo da tecnologia sobre o cinema.

Historicamente isto não é verdade. A pesquisa corroborou que a composição de imagens no primeiro faroeste do cinema só apareceu tão cedo porque incorporou conceitos de múltipla exposição de negativos que vinham sendo elaborados e discutidos há cinco décadas na fotografia. O próprio Méliès praticava ilusionismo profissionalmente por dez anos antes de participar da célebre sessão pública do *Boulevard des Capucines* em 1895.

Nos perguntamos então quais foram as primeiras manifestações de tecnologia nos espetáculos. Como sempre no ocidente, retornamos à Grécia. Lá Deus Ex-Machinas, periaktos e ekkyklemas eram objeto de disputas e provocações entre Aristóteles e seus pares. A ideia que os efeitos visuais estavam vinculados à representação de algo que fazia parte do imaginário da plateia e era nutrido por seus vínculos e intertextos culturais parte dali assim como as críticas que usar efeitos pode ser um recurso simples quando não há a competência para escrever uma dramaturgia boa o suficiente.

O ilusionismo trouxe aos efeitos a ideia que havia brechas e lacunas na percepção humana e que elas poderiam ser exploradas como oportunidades. Além disto o ilusionismo se apropria do efeito para fazê-lo espetáculo sugerindo uma pedagogia de como criar a sugestão que envolverá a plateia que informou práticas de montagem e efeitos visuais.

A animação demonstrou a capacidade de criar ilusões através de máquinas desde os primeiros brinquedos ópticos. Assim que migrou para o suporte do cinema desenvolveu uma criatividade formal sem rival no cinema convencional. A grande contribuição que continua a inspirar e infundir os efeitos visuais até hoje é a ideia que o movimento pode

ser fracionado e trabalhado individualmente célula a célula para depois ser recomposto e desfrutado pelo espectador. A migração da animação como fator dos efeitos visuais se dá quando ela busca ser um elemento que *substitui* outro inserido em um contexto que não é o seu. Esta percepção permite entender as trajetórias paralelas da animação orientada a desenhos animados e aos efeitos.

Os vínculos da arqueologia com King Kong são evidentes a partir do personagem título: ele é, em 1933 e 2005, realizado através da animação. Os debates a partir dos efeitos visuais na Grécia antiga também sugeriram que em um espetáculo a tecnologia deve estar a serviço da imersão do espectador no drama sem chamar a atenção para si ou revelar suas estruturas. O ilusionismo está expresso na construção do filme para tornar o gorila algo crível para o espectador e demonstrar sua força e presença na cidade. Por fim, a negociação de escala entre o gorila e os humanos que dividem com ele o filme quase sempre é mediado por efeitos de composição de imagem que recuperam e atualizam práticas da metade do século XIX. O legado do passado formou o espaço onde um espetáculo cinematográfico com efeitos visuais poderia acontecer.

O resgate de um mito pregresso a Kong, suas versões, suas sequências e suas imitações no capítulo 2 ofereceu as evidências que estamos lidando aqui com um produto de massa que pode guardar consigo algumas referências auráticas mas está sempre inserido em um cenário de competição comercial onde as convenções de oferta e procura sugerem que qualquer coerência narrativa será esquecida se houver espectadores querendo assistir a mais um filme com um gorila gigante. Atendendo a pedidos King Kong pode até ressuscitar, como o fez em 1933 e 1986.

A sugestão da banca de qualificação para se lançar à análise dos filmes munido de alguns pressupostos (a certeza da presença de um diálogo entre os efeitos visuais, a montagem e o filme) mas nenhuma hipótese que buscasse ou não se comprovada abriu o caminho para a elaboração da metodologia de análise e comparação descrita no início do último capítulo. Ao longo das análises – e a partir delas – foram sendo coletadas observações que em um primeiro momento oferecem um panorama fragmentado e incompleto a respeito desta área de constante transformação do cinema cuja coerência buscaremos encontrar organizando-as nas considerações finais.

A primeira percepção que se sedimentou durante a análise e que não estava clara *a priori* é que conhecer os efeitos visuais em profundidade exige que o olhar saia do foco exclusivo do que eles estão mostrando ou do que são capazes de mostrar. A observação sobre o que exibem serve para analisar considerações a respeito da pertinência narrativa do uso dos efeitos e pode conduzir também a informar a respeito das práticas e processos técnicos que os realizam. Mas suas relações com a linguagem cinematográfica são reveladas principalmente quando questionamos *o que os efeitos visuais não estão mostrando* em cada plano onde estão presentes.

O que eles não estão mostrando aponta, em seu grau mais imediato, as condições técnicas e de orçamento no momento de realização do filme. Tais considerações não nos importam muito porque ater-se a elas reduziria os efeitos visuais outra vez a uma decisão que pode ser tomada mais por critérios objetivos do que pelo processo intrincadamente subjetivo da criação do filme. Em uma leitura afastada do dia-a-dia da realização, a observação do que os efeitos visuais não estão mostrando dá a eles o status de uma força de criação de imagens e sensações ao espectador tão legítima quanto as demais que são orquestradas na elaboração de um filme.

Partimos do pressuposto de estudar filmes construídos em torno de narrativas organizadas com começo, meio e fim. Assim é também consensual que forças da montagem, direção, fotografia, arte e efeitos visuais estejam mobilizadas em relação à necessidade de contar a história. Fazer o espectador acreditar na saga trágica do gorila é, enfim, a proposta dos King Kong. Mas quais destas forças tomarão a frente do processo de mostrá-la?

A resposta – afirmam os resultados da análise – nem sempre aponta exclusivamente para os efeitos visuais. Há um diálogo constante com a montagem na construção dos espaços e nas ações relacionadas a eles. Embora efeitos de composição de imagens sejam capazes de criar a percepção de simultaneidade de todos os elementos de um plano ao espectador e isto é uma potente força a enriquecer os detalhes presentes em King Kong, eles não são usados para sugerir elipses de tempo e espaço. Isto fica a cargo da montagem.

Predominam nos três Kongs a utilização de formas bastante convencionais de corte e montagem, adotando princípios de establishing shot, planos e contraplanos em

diálogos e cortes definidos principalmente pela continuidade de ação. A análise apontou que estas estruturas se mantêm constantes nos momentos de uso intenso de efeitos visuais ou não, operando como um sinal da regularidade da linguagem cinematográfica.

Uma forma de montagem frequente nos três filmes consiste em utilizar a convenção do determinante-ponto de vista como uma maneira de indicar ao espectador que algum personagem via ou era visto por Kong. A alternância entre quem enxerga e quem era enxergado cumpria funções de sugerir o espaço entre os observantes, aludir a um grau de subjetividade em Kong e também emprestar a credibilidade aos efeitos visuais uma vez que personagens humanos olhavam e reagiam face o gorila e vice-versa.

No terceiro Kong Jackson leva esta representação de espaços para além da montagem diversas vezes. Faz parte de seu estilo usar como um establishing shot estendido grandes planos gerais com movimentos de câmera realizados exclusivamente através de efeitos visuais. Eles aparecem quando o Venture zarpa de Nova Iorque, quando o resgate parte em busca de Ann na Ilha da Caveira, quando Kong foge em meio ao ataque do exército por entre os telhados de Manhattan, entre outros. O estranhamento destes planos é que eles não respeitam a convencional divisão entre a descrição de espaço e descrição de ação e revelam ao espectador um movimento de câmera que só pode ser realizado por uma câmera que não é material.

Consideramos estes establishing shots estendidos como um aporte de algumas convenções de representação em videogames à decupagem do diretor neozelandês. Tradicionalmente games definiam-se muito mais pelo prazer lúdico que proporcionavam do que pela fidelidade das imagens aos padrões de enquadramento e decupagem conhecidos no cinema. Exemplos de games como Pac-Man (Namco, 1980), Donkey Kong (Nintendo, 1981) ou Berzerk!(Stern, 1980) oferecem aos seus jogadores a visão geral do campo de jogo ao mesmo tempo que a ação se desenrola. Tal característica é incorporada por Jackson como um estilo pessoal potencializado pelos efeitos e compatível com a linguagem cinematográfica tradicional porque sustenta a continuidade entre os planos e se vale de enquadramentos e ângulos de visualização convencionais para apresentar a vista extraordinária.

A montagem pode estar à frente do processo de contar a história do filme e apenas usar efeitos visuais para retocar a imagem discretamente. Em casos presentes no terceiro

Kong, foi substituído o estúdio por um céu azul de poucas nuvens no mar aberto, apagou-se um cabo e equipamento que apareciam em reflexos de vidros e até acrescentaram-se andares a diversos prédios. Quando as operações sobre a imagem se dão exclusivamente sobre o plano de fundo, pouco muda na dinâmica do corte. Neste modo os efeitos visuais estão fornecendo subsídios para a montagem de acordo com as convenções vigentes de enquadramento e decupagem.

Atribuímos esta regularidade à aderência que os filmes de King Kong sustentam à ideia de emular a visão de uma única câmera que capta sua imagem como um recorte de tempo e espaço contínuo e coerente como a estratégia para criar seus planos. Este conceito sempre ganha um personagem que pedagogicamente o representa dentro da trama (Os dois Denham são diretores e cinegrafistas, Jack é fotógrafo) e opera como um lembrete da promessa da credibilidade da imagem para o espectador, um conceito oriundo da fotografia. Isto destaca o extraordinário no gorila gigante, inserido em filmes que apresentam uma decupagem convencional nos outros sentidos.

Questionar o que *os efeitos visuais não estão mostrando* é, enfim, admitir que eles não são os mais aptos a atender a todas as demandas narrativas nem tampouco capazes de obsoletar a linguagem cinematográfica obliterando-a em uma grande explosão – como afirmam seus críticos. Os efeitos visuais são mais uma das forças disponíveis a serviço da narrativa com competências específicas e limitações que os aproximam do diálogo com as demais.

Uma das restrições observadas repetidamente na análise é a que denominamos de *barreira invisível* nos planos que envolvem efeitos visuais. Ela é mais evidente nos dois primeiros filmes, ganhando características distintas se envolver composição de imagens ou maquetes.

Nos dois primeiros Kongs a composição consistia essencialmente no somatório e sincronização da ação entre camadas de imagem que compunham cada plano. Isto era realizado tornando partes de uma camada transparentes às demais; pintando-as sobre vidro e colocando-as em frente à câmera; ocultando parte de uma imagem sem expô-la à luz abrindo espaço para combiná-la com outras; projetando as imagens em uma tela atrás dos personagens ou – em uma técnica desenvolvida para o primeiro Kong – embutindo micro telas e pequenos projetores no interior dos sets de animação. Ao longo das análises

comentamos as presenças destas técnicas e fizemos uma apreciação dos resultados aferidos com elas nos planos.

Reunir diversas camadas sobrepondo-as cria limites bidimensionais entre elas que são interiores ao plano e situados entre as imagens, sinais de onde estão localizadas as emendas desta composição. Estas emendas não são visíveis para o espectador, mas os efeitos que provocam são perceptíveis, exigindo adaptações na decupagem e na montagem.

No plano final do primeiro King Kong, por exemplo, Denham observa o cadáver do gorila na rua enquanto dialoga com os policiais. A separação entre as camadas do modelo e do ator não permite que ele se aproxime sem revelar as diferenças de escala entre o ator e o boneco. Espertamente os policiais são mostrados contendo o movimento da multidão que se aglomera, impedindo-os de cometer o crime de tentar revelar a composição de imagens daquele plano.

Outro tipo de barreira invisível surge no segundo King Kong nos planos sem composição de imagens. Quando a tela mostra apenas Rick Baker figurado em um cenário em miniatura o filme em geral não acrescenta outros elementos ao quadro, resolvendo a sugestão de diferença de tamanho exclusivamente pela montagem. A única maneira de conciliar a sugestão de diferença de tamanho seria através da composição de imagem, recurso utilizado preferencialmente nos planos com Jessica Lange.

Esta escolha se torna evidente na cena do ataque à elevada do metrô no segundo filme onde claramente Kong está em um cenário em miniatura e o interior do vagão é algum set separado em tamanho real o que empobrece o terror da versão original que oferecia a sugestão clara da presença do gorila lado a lado com os passageiros.

O terceiro Kong reformula o conceito da 'barreira invisível' ao elaborar suas composições a partir de elementos tridimensionais em modelos digitais, maquetes ou sets que são sincronizados em ação e movimento com as imagens do elenco. Nos momentos em que transforma o filme em uma animação hiper-realista Jackson efetivamente se evade dos limites impostos às composições de imagem. Todavia, resta ainda o elenco que continua capaz de representar melhor as emoções do que suas contrapartes digitais.

Renova-se ali a 'barreira' que o diretor resolve incorporando gestos do ilusionismo onde a mão é mais rápida que o olho.

Por exemplo, durante a batalha final, Ann fica pendurada em uma escada solta. A expressão de medo e o grito por socorro é de Naomi Watts. Um corte a substitui por sua dublê digital que é coletada por Kong durante a queda e depositada no observatório. Quando a deposita não vemos sua expressão facial e a mão de Kong encobre boa parte de seu corpo. Apenas depois de um corte o próximo enquadramento volta a valorizar seu rosto, novamente Watts agora em segurança. Aqui também a decupagem e a montagem continuam a auxiliar a ocultação dos truques através de uma tecnologia completamente diferente.

A barreira no terceiro Kong neste caso não é mais bidimensional ao quadro, mas envolve principalmente a substituição dos elementos interiores a ele diante do olhar de um espectador cada vez mais consciente e atento a detalhes de continuidade. Em especial quando substitui a estrela do filme, um rosto examinado em detalhes pela plateia por cerca de três horas até aquele ponto da narrativa.

Estas barreiras invisíveis à imagem estão presentes em todos os efeitos visuais, motivadas em seu grau zero pela necessidade de acoplar diversos procedimentos técnicos para a realização de uma única imagem. Em um plano captado diretamente não há, a princípio, nenhuma restrição à movimentação de personagens ou câmera exceto aquelas impostas pela materialidade. A repetição de sua ocorrência sinalizada pela análise nos faz concluir que os efeitos visuais negociam constantemente uma relação onde fornecem e restringem elementos à imagem com os planos onde estão inseridos.

Nos dois primeiros *Kong* esta relação é evidente na restrição aos movimentos de câmera e lente. Os efeitos visuais reunidos pela composição podem oferecer vistas pertinentes à história mas forçarão uma restrição a panorâmicas, *tilts*, *travellings* e *zooms*. Estes movimentos estão virtualmente ausentes de planos que contam com composição no primeiro e segundo filmes³⁶¹.

361No primeiro filme há um plano em uma sequência não estudada onde é simulado um movimento de câmera unido a uma composição quando Denham e os tripulantes do Venture caminham em frente a um dinossauro adormecido. O primeiro plano da apresentação pública em Nova Iorque no primeiro filme também traz um movimento de câmera no efeito que desce do luminoso para a porta do teatro. Ainda assim, o plano claramente manifesta problemas de continuidade discutidos na sequência onde foi analisado.

A raiz disto remonta ao primeiro efeito visual da história do cinema, folcloricamente atribuído a Georges Méliès. Quando sua câmera travou em frente à Opéra Garnier em Paris e voltou a funcionar momentos depois criou-se a ilusão que é possível interromper o movimento e substituir o que está em frente a câmera com resultados cômicos³⁶². O que a anedota não revela é que Méliès manteve a câmera travada na mesma posição para obter este efeito. Sem o congelamento do movimento da câmera sobre o tripé o truque seria lido apenas como um corte normal.

Toda a tradição dos efeitos visuais deve a este insight de Méliès. Os efeitos de composição dos dois primeiros Kong especialmente necessitam deste travamento por ser impossível de sincronizar os movimentos de câmera e lente com precisão entre as camadas captadas de maneira autônoma. A imprecisão no registro entre as camadas acabaria por revelar pistas de sua construção, algo indesejável pelas convenções de decupagem e montagem seguidas pelos *King Kong*.

Os efeitos de composição nos dois primeiros Kong, portanto, dão aos planos as possibilidades de colocar a mocinha na mão do gorila gigante mas alteram nestes mesmos planos de uma ou mais características. As mais frequentes observadas na análise foram: o bloqueio do movimento de câmera, fazendo a ação se passar exclusivamente dentro do plano; a redução da variedade de enquadramentos, motivada pela maior complexidade da realização do plano; mudanças em contraste, nitidez e densidade da imagem, indicativas dos processos laboratoriais adicionais por que passou; a perda de nuances na ação e reação entre personagens trazida pelo fato de que os atores não contracenavam diretamente.

Estas restrições somadas à 'barreira invisível' dão argumentos aos críticos ao afirmarem que as imagens com efeitos especiais seriam 'mais fracas' ou 'menos cinema' do que aquelas que não contam com eles. Este viés de crítica coloca como referência ideal a riqueza de nuances e movimentos que o cinema é capaz de registrar e há uma boa parcela de razão nesta afirmação a qual subscrevem Bazin e Kracauer. Todavia esta é apenas uma das maneiras de tirar proveito do cinema. Pode ter sido a primeira mas não foi a única por muito tempo nem tampouco permaneceu ilibada durante os primeiros cem anos do meio sendo rapidamente absorvida pelo discurso de transparência dominante

³⁶²Mesmo Peter Jackson substitui a atriz por sua modelo digital através de um corte, fazendo uma delicada ponte entre dois momentos distintos da história do cinema.

definido por Xavier (2005) que passou a servir de mediador entre o ideal e as possibilidades.

A passagem da restrição para a abundância visual presente no terceiro Kong foi construída a partir da digitalização do cinema. Este movimento se iniciou a partir dos efeitos visuais e se estendeu às demais áreas em uma transformação que continua a acontecer. Nos efeitos os primeiros avanços da digitalidade envolveram câmeras com controles programáveis em tripés e dollys o que permitiu às composições de imagem a partir de Guerra Nas Estrelas (1977) a começarem a superar as restrições de movimento.

No intervalo entre o segundo e o terceiro Kong a imagem cinematográfica passou a ser decomposta em seus elementos formadores. A captura de movimentos permitiu separar a observação do efêmero da ação de sua forma original, aplicando-a a uma animação. A possibilidade de fazer o rastreamento de movimentos (motion tracking) permitiu a elementos serem adicionados a planos interagindo com eles dinamicamente. Texturas e cores se tornaram subsídios para o refino estético e a relação entre efeitos visuais e as restrições sobre a imagem terminou por se inverter.

Como em um gozo intenso que responde a uma pulsão represada, os planos identificados imediatamente como contendo efeitos visuais passaram a ser aqueles que apresentam mais movimentos, enquadramentos ousados, maior quantidade de detalhes e ações e reações visualmente mais intensas. Esta é a norma dos efeitos visuais no terceiro Kong em comparação com os dois anteriores: o filme de Peter Jackson nos oferece mais detalhes e movimento por plano do que os anteriores, expandindo o repertório visual a respeito do gorila.

Sustentamos que esta inversão não foi criada pela tecnologia, mas sim potencializada por ela a partir das demandas da narrativa de King Kong. Um exemplo disto está no final do primeiro filme. Os realizadores desejavam mostrar o gorila caindo em direção à rua com a câmera em *plongée*. Testes foram feitos e a composição não pôde ser editada no filme porque ao cair o boneco do gorila se tornava transparente em relação ao prédio. A derradeira pista da materialidade de Kong era a sua opacidade e perdê-la era inaceitável. Isto levou este plano a ser eliminado e substituído por outro mais simples. Décadas depois quando Jackson releu a sequência, realizou este plano segundo

o conceito original. A demanda criativa era e continua sendo anterior e maior do que a tecnologia que permite sua realização em imagem.

A exuberância visual dos movimentos e efeitos visuais do terceiro *Kong* sublinha um ponto salientado pelas análises: a credibilidade dos efeitos visuais é colocada em risco justamente por sua abundância. O motivo disto está em aberto e merece mais estudos, mas observamos que há um crescente movimento de crítica ao que é identificado como o *excesso de computação gráfica* nos filmes. A análise realizada aqui permitiu identificar alguns vetores que podem ajudar a explicar parcialmente este fenômeno e destacar como o *King Kong* de 2005 lidou com ele.

Em primeiro lugar, a transição da restrição para a abundância no que se relaciona aos efeitos visuais é algo recente. Filmes do início da década de 1990 ainda mostravam o processo nos primeiros passos da transição, somente chegando ao patamar de sintetizar cenário, elenco e câmera após o ano 2000. Portanto são cerca de dez a quinze anos de abundância opostos a mais de uma centena onde a relação era pautada pela necessidade de escolha que envolveria uma perda inevitável à imagem. A incerteza na avaliação crítica a respeito é um sinal da transição nos conceitos e ainda não há a distância dada apenas pelas décadas para sinalizar quais filmes deste período permanecerão sendo vistos e estudados.

Em segundo lugar, a mescla de efeitos visuais e animação amplamente utilizada nas composições de planos atualmente é algo que provém imagens que podem ser tomadas como algo real em aparência mas sofrem as consequências da perda do substrato de materialidade que seus correspondentes antigos em filme possuíam. Além da aparência, as imagens do cinema sempre retrataram os efeitos da materialidade e da gravidade como parte integrante de si.

O substrato material fornecia limites à imagem representada no cinema, dando a ela um ponto em comum com a existência cotidiana. Mesmo admitindo a fantasia nestas representações, a simulação de uma materialidade limitava o que o primeiro *Kong* poderia fazer, o tamanho dos saltos que poderia dar e o que poderia destruir por vez. A representação, ainda que em um boneco sobre um set em miniatura, guardava alguma analogia com a experiência da existência em um mundo material. Os espectadores

buscavam encontrar isto para abstraírem seus corpos na sala escura, uma garantia de que os teriam de volta no final da sessão.

Defendemos que o terceiro Kong aponta um caminho interessante em meio a este panorama em transição. A análise das sequências do filme sugere que a credibilidade dos efeitos visuais contemporâneos não depende apenas do exercício de suas possibilidades técnicas mas também da demonstração clara de limites e medidas a eles manifestados na imagem. Estes limites e medidas podem ser entendidos como a busca de um lastro que substitua a materialidade perdida.

Observamos através da análise que o Kong de Jackson utiliza quatro estratégias na construção deste lastro: regularidade de escala, medidas de comparação visíveis, demonstrações físicas e um conjunto amplo de referências visuais.

Em primeiro lugar os espaços por onde caminham os personagens são mostrados de maneira inteiramente regular em escala e compatíveis com os tamanhos dos atores. As inconsistências de tamanho de Kong apontadas na primeira versão são substituídas por um gorila que interage com a cidade em uma escala regular. Secundando esta coerência de escala Jackson insere em diversas cenas elementos que servem como uma comparação ou medida de tamanho para reafirmar a seu espectador o volume e altura de todos os personagens envolvidos, inclusive o gorila. Por exemplo, Na cena em que Ann é oferecida a Kong a ponte móvel opera como um compasso que sugere uma avaliação com precisão geométrica do tamanho do fosso e da muralha. Kong quase sempre é mostrado com algum humano no mesmo quadro, reforçando a noção de seu tamanho pela comparação.

Jackson também se regala em cruzar a *barreira invisível* e encena as demonstrações da materialidade de Kong diversas vezes. As mais tocantes e significativas não estão nas espetaculares cenas de ação ou nos momentos em que Kong toma Ann em sua mão. O gorila tomando a mocinha está presente desde o primeiro filme e é uma cena referenciada tantas vezes que é árduo percebê-la como uma novidade.

Apontamos as cenas em que os humanos tocam Kong como as significativas para esta proposta. Jackson as encena com o cuidado de quem está mostrando algo novo a seus espectadores e demonstra lentamente estes momentos das sequências. Por

exemplo quando Denham toca o braço de Kong e enfia a mão em seus pelos ele o faz descrevendo a ação para a plateia do Alhambra. Ela está vendo isto pela primeira vez assim como o espectador do filme também. Demonstrar que o gorila pode ser 'pego' por um personagem sem violência e é -ficcionalmente- dotado de uma consistência física opera uma sugestão mais poderosa da credibilidade de Kong que a destruição nas ruas da cidade logo adiante.

As externas de Nova Iorque no filme de Jackson ecoam a obsessão pela regularidade material das imagens que produz, gerando uma cidade onde as ruas se estendem a perder de vista e os prédios-símbolo são fidedignos aos reais. Este aspecto anda lado a lado com outra estratégia significativa do terceiro Kong que é a construção anterior à imagem de um grande banco de dados de referências e contextos culturais que alimenta a imagem motivando diversas características dela.

Ao final da análise é seguro afirmar que os efeitos visuais são uma força criativa no cinema que o acompanha desde seus primeiros dias, criando brechas na realidade que permitem à fantasia comunicar-se com os espectadores através de imagens. Eles não estão sozinhos neste movimento; são acompanhados de perto pela direção e pela montagem.

Inseridos no cinema, um meio tecnológico por excelência, os efeitos visuais utilizam técnicas para serem realizados mas não é dali *que vêm as suas ideias*. Elas partem da narrativa acima de tudo e estão ancoradas por sua correspondência à ela. Os planos que contam com efeitos visuais imagem embasam sua credibilidade na coerente representação de uma materialidade que permite ao usuário projetar-se nas situações criadas e por um lastro cultural de imagens e informações que lhe dá forma, aparência e vínculos de continuidade com a cultura.



Como concluir uma pesquisa que tomou quatro anos e começou em busca a um objetivo mapeado porém de recompensa incerta? Assim como Carl Denham foi à Ilha da Caveira, parti em busca dos efeitos visuais no cinema sem saber no princípio que a pesquisa me conduziria a King Kong.

Analisar não reduz o prazer de ver ou fazer filmes mas nos mostra como reunimos enquanto espectadores aquele extenso conjunto de fragmentos em um todo coerente e como uma brecha nisto tudo, feito o plano que tanto me intrigou quando criança, pode ser um chamariz irresistível a desvendar o que há do outro lado da tela.

A extensa análise das sequências dos três filmes produziu em seus meses finais mais do que apenas este texto. Gerou também sonhos onde o gorila de 1933 transitava pelo cenário de 2005 mas chegava à arena de 1976 e vice-versa em uma combinação que nem os efeitos visuais foram capazes de colocar na tela.

Estes sonhos me lembraram do motivo de estudar os filmes sem se preocupar demais com a tecnologia por trás deles. A tecnologia passa mas os filmes ficam. Permanecem sendo vistos e nos convidando a desvendar seus mistérios que são infinitos e desafiam a mais extensa explicação.

REFERÊNCIAS UTILIZADAS

- ABEL, Richard. **French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939**. Princeton : Princeton University Press, 1993.
- ABELSON, Robert P. **Statistics as principled argument**. Hillsdale : Routledge, 1995.
- ADLER, Ruth. **A day in the life of the New York times**. Nova Iorque : Ayer Publishing, 1981.
- ALLEN, Irving Lewis. **The City in Slang: New York Life and Popular Speech**. Nova Iorque : Oxford University Press US, 1995.
- AMERICAN CINEMATOGRAPHER, Los Angeles : American Society of Cinematographers press. Várias edições.
- ARNHEIM, Rudolf. **El cine como arte 2a ed**. Barcelona : Paidós, 1990.
- AUERBACH, Jonathan. **Body Shots : Early Cinema's Incarnations**. Berkeley : University of California Press, 2007.
- AULT, Donald. D. **Carl Barks: conversations**. Mississippi : Univ. Press of Mississippi, 2003.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. **A estética do filme (2a edição)**. Campinas : Papyrus Editora, 2002.
- _____, Jacques; MARIE, Michel. **Análisis del film**. Barcelona : Paidós, 1990.
- _____, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário técnico e crítico de cinema (segunda edição)**. Campinas : Papyrus Editora, 2006.
- _____, Jacques. **Moderno? Por que o cinema se tornou a mais: singular das artes**. Campinas : Papyrus Editora, 2007.
- AUSTIN, Joe. **Taking the train: how graffiti art became an urban crisis in New York City**. Nova Iorque : Columbia University Press, 2001.
- BAER, Lorenzo. **Produção gráfica**. São Paulo : Editora Senac, 1995.
- BAHRENBURG, Bruce. **King Kong: A Criação de Dino de Laurentiis**. São Paulo : Editora Lampião Ltda, 1976.

- BAKKER, Gerben. **Entertainment Industrialised, The Emergence of the International Film Industry, 1890–1940** . Cambridge : Cambridge University Press, 2008.
- BALÁSZ, Béla. **Theory of the Film (Character and Growth of a New Art)**. London : Dennis Dobson Ltd, 1952.
- BALIO, Tino. **Grand design: Hollywood as a modern business enterprise, 1930-1939**. Los Angeles : University of California Press, 1995
- BARNOUW, Erik. **Documentary: A History of the Non-Fiction Film**. Nova Iorque : Oxford University Press, 1993.
- BAUDRILLARD, Jean ; WITWER, Julia (ed.). **The Vital Illusion**. Nova Iorque : Columbia University Press, 2000.
- BAZIN, André; Cardullo, Bert (ed.). **Bazin at work: major essays & reviews from the forties & fifties**. Londres : Routledge, 1997.
- _____, André. *The Evolution Of The Language Of Cinema*. In: BRAUDY, Leo & COHEN, Marshall (eds.). **Film Theory and Criticism – Introductory Readings (fifth edition)**. Nova Iorque : Oxford University Press, 1999.
- _____, André. *The Western : or the american film par excellence*. In: **What is Cinema vol. 2**. Berkeley : University of California Press, 2005. pp. 140-148.
- _____, André. *The Ontology of the Photographic Image*. In: **What is Cinema vol. 1**. Berkeley : University of California Press, 2005. pp. 9-16.
- _____, André. *The Myth of the Total Cinema*. In: **What is Cinema vol. 1**. Berkeley : University of California Press, 2005. pp. 17-22.
- _____, André. *The Life and Death of the Superimposition*. In: Bazin, André; Cardullo, Bert (ed.). **Bazin at work: major essays & reviews from the forties & fifties**. Londres : Routledge, 1997.
- BEACHAM, Frank (org.) **American Cinematographer Video Manual**. Hollywood : ASC Press, 1994.
- BERGER, Christa (org.). **Jornalismo no cinema**. Porto Alegre: Editora da Universidade UFRGS, 2002.
- BLAIR, Preston. **Advanced Animation**. Laguna Beach : Walter T. Foster, 1949.

- BLOCK, Alexis Ben; WILSON, Lucy Aubrey. **George Lucas's Blockbusting: A Decade-by-Decade Survey of Timeless Movies Including Untold Secrets of Their Financial and Cultural Success.** It Books : Nova Iorque, 2010.
- BLAKE, Angela M. **How New York became American, 1890-1924.** Nova Iorque : JHU Press, 2006.
- BLOOM, Harold (ed). **Modern Critical Interpretations : William Shakespeare's Julius Caesar.** Nova Iorque, Filadélfia : Chelsea House, 1988.
- BLOOM, Ken. **Broadway: its history, people, and places : an encyclopedia.** Nova Iorque : Taylor & Francis, 2004.
- BONASIO, Walter. **Televisão – manual de produção e direção.** São Paulo, Editora leitura, 2003.
- BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960.** London : Routledge, 1988.
- BOWSER, Eileen. **The transformation of cinema, 1907-1915 Volume 2 of History of the American cinema.** Berkeley; Los Angeles : University of California Press, 1994.
- BREWSTER, Ben; JACOBS, Lea. **Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film.** Oxford : Oxford University Press, 1997.
- BRIDGES, John Henry. **The “Opus Majus” of Roger Bacon. Edited, with Introduction and Analytical Table.** Boston : Adamant Media Corporation, 2000.
- BRINKMANN, Ron. **The Art and Science of Digital Compositing.** Nova Iorque : Morgan Kaufmann, 1999.
- BROOKING, Tom. **The history of New Zealand.** Westport : Greenwood Publishing Group, 2004.
- BRUNETTA, Gian Piero. **Nacimiento del Relato Cinematografico.** Madrid: Ediciones Cátedra, 1993. Segunda edição.
- BULL, Stephen. **Encyclopedia of Military Technology and Innovation.** Westport : Greenwood Press, 2004.
- BURNS, Eric. **The smoke of the gods: a social history of tobacco.** Temple : Temple University Press, 2007.
- BUTLER, Alban. **Lives of the Saints: With Reflections for Every Day in the Year.** Forgotten Books, 2007.

- BUTTERWORTH, Philip. **Magic on The Early English Stage**. Nova Iorque : Cambridge University Press. 2005.
- BYRNE, Richard R. **The Thinking Ape: Evolutionary Origins of Intelligence**. Oxford : Oxford University Press, 1995.
- CADIGAN, Pat. *Dating Kong: the Stop-Motion Animated Rape Fantasy em* HABER, Karen (ed.) **Kong Unbound: The Cultural Impact, Pop Mythos, and Scientific Plausibility of a Cinematic Legend**. Nova Iorque : Pocket Books (Simon & Schuster), 2005, pp. 195-206.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1993.
- _____, Joseph. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CANNON, Gwen. **Michelin Green Guide: New York City English Edition**. Nova Iorque : Michelin Apa Publications, 2008.
- CARDULLO, Bert. *Andre Bazin on Film Technique: Two Seminal Essays*. In: **Film Criticism**. Volume: 25. Issue: 2, 2000. Meadville: Allegheny College Press.
- CASTLEMAN, Craig. **Getting Up: Subway Graffiti in New York**. Cambridge : MIT Press, 1984.
- CASTRO, Ruy. **O espírito-que-caminha-contra-as-balas-que-miam em Um filme é para sempre**. São Paulo : Companhia das Letras, 2006, pp. 125-131.
- CAUDURO, F. V. **Graphic design: from monotony to entropy**. In: Selected Readings of the Information Design International Conference 2003. Recife : Sociedade Brasileira de Design da Informação,, p. 28-35, 2005c
- _____, F. V.& RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Algumas características das imagens contemporâneas** In: XIV Encontro Anual do COMPÓS, 2005, Niterói, RJ. Livro de Resumos XIV Encontro Anual COMPÓS 2005. Niterói, RJ.: Universidade Federal Fluminense, v.1. p.01-11, 2005d.
- _____, Flávio Vinicius & RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Algumas características das imagens contemporâneas**. Revista Fronteiras Estudos Midiáticos. , v.VII, p.195 - 205, 2005a.
- _____, Flávio Vinicius. **Uma nova visualidade: as imagens da pós-modernidade**. In: II CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, Santo Amaro, São Paulo: SBDi & Universidade Federal do Paraná, 2005b.

- CHONDROS, Thomas G. **"Deus Ex-Machina" Reconstruction and Dynamics. em International Symposium on History of Machines and Mechanisms.** Proceedings HMM2004. Springer, 2004.
- CLARK, Barbara ; SPOHR, Susan J. **Guide to Postproduction for TV and Film : Managing the Process.** Burlington : Focal Press, 2002.
- CLARK, Gregory R. **Words of the Vietnam War The Slang, Jargon, Abbreviations, Acronyms, Nomenclature, Nicknames, Pseudonyms, Slogans, Specs, Euphemisms, Double-Talk, Chants, and Names and Places of the Era of United States Involvement in Vietnam.** Jefferson : McFarland, 1990.
- CLARKE, Graham. **The Photograph.** Nova Iorque : Oxford University Press, 1997.
- CLEVÉ, Bastian. **Film Production Management.** Boston : Focal Press, 1999.
- CLINE, William C. **In the nick of time: motion picture sound serials.** Jefferson : McFarland&Co. Publishers, 1984.
- COELHO NETTO, J. T. **Moderno Pós-Moderno (3a edição).** São Paulo : Iluminuras, 1995.
- CONWAY, Eric D. ; Maryland Space Grant Consortium. **An Introduction to Satellite Image Interpretation.** Baltimore : JHU Press, 1997.
- COOK, David A. **A History of Narrative Film.** Nova Iorque : W. W. Norton, 1996.
- _____, David A. **Lost illusions: american cinema in the shadow of watergate and vietnam, 1970-1979.** Nova Iorque : Charles Scribner's Sons, 2000.
- CORBALLIS, Michael C. **From hand to mouth: the origins of language.** Princeton : Princeton University Press, 2003.
- _____, Michael C. **The lopsided ape: evolution of the generative mind.** Cambridge : Oxford University Press US, 1993.
- CULLEN, Frank; HACKMAN, Florence; MCNEILLY, Donald. **Vaudeville, old & new: an encyclopedia of variety performers in America, Volume 1.** Nova Iorque : Routledge, 2007.
- DANCYGER, Ken. **The Technique of Film and Video Editing (Fourth Edition).** Oxford : Focal Press, 2007.
- DARTON , Eric. **Divided We Stand: A Biography of New York City's World Trade Center.** Nova Iorque : Basic Books, 1999.

- DAVIDSON, Abraham A. **The Story of American Painting**. Nova Iorque : H.N. Abrams, 1974.
- DAVIES, Mike. *Kong and I; Mike Davies Monkeys about with Peter Jackson*. Birmingham: **The Birmingham Post**. 14/12/2005, p.11. Acesso online via Questia.com dia 15/01/2010.
- DE ARAUJO, Luiz Antonio. **Manual de Siderurgia - Produção**. São Paulo : Arte & Ciência, 2005.
- DE BEAUMONT, Jeanne Marie Le Prince. **Beauty and the Beast**. Charleston : Forgotten Books, 2008.
- DEVRIES, Hent. WEBER, Samuel. **Religion and Media**. Stanford : Stanford University Press, 2001. 649p.
- DICKENS, Charles. **A Christmas Carol in Prose**. London : Bradbury & Evans, 1858.
- DOHERTY, Thomas Patrick. **Pre-code Hollywood: sex, immorality, and insurrection in American cinema, 1930-1934**. Nova Iorque : Columbia University Press, 1999.
- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 1980.
- DRAKELEY, Steven. **The history of Indonesia**. Westport : Greenwood Publishing Group, 2005.
- DROMM, Keith. *Spielberg and Cinematic Realism* em KOWALSKI, Dean A. **Steven Spielberg and Philosophy : We're Going to Need a Bigger Book**. Lexington : The University Press of Kentucky, 2008, p.191 - 209.
- EHRENREICH, Barbara. **Bright-sided: How the Relentless Promotion of Positive Thinking Has Undermined America**. Nova Iorque : Henry Holt & Company, 2009.
- EHSES, Hanno; LUPTON, Ellen. **Rhetorical Handbook. Design Papers 5**. Halifax. Design Division, Nova Scotia College of Art and Design, 1988.
- EISENSTEIN, Sergei Michailovitch. **A forma do filme**. Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 2002a.
- _____, Sergei Michailovitch. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 2002b.
- ERB, Cynthia Marie. **Tracking King Kong: a Hollywood icon in world culture**. Detroit : Wayne State University Press, 2009.
- EVANS, Henry Ridgely. **The Mysteries of Modern Magic** in HOPKINS, Albert. *Magic: Stage Illusions, Special Effects and Trick Photography*. Mineola : Courier Dover Publications, 1990.
- EZRA, Elisabeth. **Georges Méliès: The Birth of the Auteur**. Manchester : Manchester University Press, 2000.

- FIELD, Syd. **Como Resolver Problemas de Roteiro**. Rio de Janeiro : Objetiva, 2001.
- _____, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro : Objetiva, 1995.
- _____, Syd. **Quatro Roteiros**. Rio de Janeiro : Objetiva, 1997.
- FIELDING, Raymond. **Techniques of Special Effects Cinematography**. Boston : Focal Press, 1985.
- FISKE, J. (et al). **Key Concepts in Communication**. London : Methuen, 1983.
- FLUSSER, Villém. **O Mundo Codificado**. São Paulo : Cosac & Naify, 2007.
- FORD, Elise Hartman. **Frommer's Washington, D.C. 2010; Volume 702 of Frommer's Complete**. Nova Jersey : Wiley Publishing, 2009.
- FOSSEY, Dian. **Gorillas in the mist**. Nova Iorque : Houghton Mifflin Harcourt, 2000.
- FOX, John; MILNER, John. **An universal history of Christian martyrdom**. Londres: B.Crosby & Co., 1807.
- FREEMAN, Joshua Benjamin. **In transit: the Transport Workers Union in New York City, 1933-1966 : with a new epilogue**. Temple : Temple University Press, 2001.
- FRIEDMAN, Meyer; FRIEDLAND, Gerald. **As dez maiores descobertas da medicina**. São Paulo : Editora Companhia das Letras, 2000.
- FRIESNER, Esther M. *Give the Beast a Chance*. In: HABER, Karen (ed.) **Kong Unbound: The Cultural Impact, Pop Mythos, and Scientific Plausibility of a Cinematic Legend**. Nova Iorque : Pocket Books (Simon & Schuster), 2005, pp. 149-166.
- GARD, Carolyn. **The Attacks on the World Trade Center: February 26, 1993, and September 11, 2001**. Nova Iorque : The Rosen Publishing Group, 2003.
- GARIS, Robert. **The films of Orson Welles / Cambridge film classics**. Nova Iorque : Cambridge University Press, 2004.
- GAZETAS, Aristides & KRACAUER, Siegfried. **An Introduction to World Cinema**. Jefferson : McFarland&Company, 2000.
- GIARDINA, Natasha. *Queer eye for the Ape Guy? King Kong as endangered masculinity*. In: BRIN, David ; WILSON, Leah (eds.). **King Kong is Back!** Dallas : Benbella Books Inc. 2005, pp. 187-195.
- GIRGUS, Sam B. **The films of Woody Allen**. Cambridge (UK) : Cambridge University Press, 2002.

- GODSON, Susan H. **Serving proudly: a history of women in the U.S. Navy.** Annapolis : Naval Institute Press, 2001.
- GOLDNER, Orville; TURNER, George E. **The making of King Kong: the story behind a film classic.** Nova Iorque : Barnes, 1975.
- GOULEKAS, Karen E. **Visual Effects in a Digital World.** London : Morgan Kaufmann, 2001.
- GRANDINETTI, Fred. **Popeye: an illustrated cultural history.** Jefferson : McFarland, 2004.
- GRAY, Simon. **Beauty and the Beast: Andrew Lesnie, ASC, ACS outlines his approach to an ambitious remake of King Kong.** Los Angeles : American Cinematographer, vol. 86, no. 12. Capturado online em <http://www.theasc.com/magazine/dec05/kingkong/page1.html> no dia 12/01/2010.
- GREY, Alan H. **Aotearoa & New Zealand: A Historical Geography.** Christchurch : Canterbury University Press, 1994.
- GRIEVESON, Lee e KRÄMER, Peter. **The Silent Cinema Reader.** Londres : Routledge, 2004.
- GUBERN, Roman. **Historia del Cine vols. 1, 2, 3.** Barcelona : Editorial Baber, 1995.
- HANKE, Ken. **Charlie Chan at the Movies: History, Filmography, and Criticism.** Jefferson : McFarland, 2004.
- HARRINGTON, Richard. **Photoshop for video (3rd edition).** Oxford : Focal Press, 2007.
- HARRISON, Marina; ROSENFELD, Lucy D. **Artwalks in New York: delightful discoveries of public art and gardens in Manhattan, Brooklyn, Queens, the Bronx, and Staten Island.** Nova Iorque : NYU Press, 2004.
- HAYWARD, Susan. **Cinema studies: the key concepts.** Londres : Routledge, 2000.
- HELFAND, Jessica. Screen: **Essays on Graphic Design, New Media and Visual Culture.** Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2001.
- HELLER, Steven; CHWAST, Seymour. **Graphic Style: From Victorian to Digital.** Nova Iorque : Harry N. Abrams, 2000.
- HIGGINS, Scott. **Harnessing the Technicolor rainbow : color design in the 1930s.** Austin : University of Texas Press, 2007.
- HOFFMAN, Frank W.; BAILEY, William G. **Arts & entertainment fads.** Nova Iorque : Routledge, 1990.

- HONTHANER, Eve Light. **The Complete Film Production Handbook**. Boston : Focal Press, 2001.
- HUGILL, Peter J. **Global communications since 1844: geopolitics and technology**. Baltimore : JHU Press, 1999.
- HUTCHINGS, Peter. **Historical dictionary of horror cinema / Historical dictionaries of literature and the arts ; n° 25**. Lanham: SCARECROW PRESS, 2008.
- IRVING, Washington. **The Alhambra – Volume 15 of Works**. Nova Iorque : George P. Putnam, 1851.
- JASANI, Bhupendra ; STEIN, Gotthard. **Commercial satellite imagery: a tactic in nuclear weapon deterrence**. Chichester (UK) : Praxis / Springer, 2002.
- JONES, Bernard Edward. **Encyclopedia of Photography**. Manchester : Ayer Publishing, 1974.
- JONES, Howard. **Crucible of power: a history of U.S. foreign relations since 1897**. Oxford (UK) : Rowman & Littlefield, 2001.
- JONES, John Philip. **The advertising business: operations, creativity, media planning, integrated communications**. Londres : Sage, 1999.
- JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lire Les Images de Cinéma**. Paris : Larousse, 2007.
- _____, Laurent. **L'Écran Post-Moderne : Un ciné de l'allusion et du feu d'artifice**. Paris : L'Harmattan, 1997.
- JURGENSON, Albert. **La práctica del montaje**. 3a ed. Barcelona : Gedisa, 1999.
- KANE, John. **A type primer**. Londres : Laurence King Publishing, 2002.
- KATZ, Ephraim. **The Film Encyclopedia (3rd Ed)**. Nova Iorque : Perennial; 1998.
- KERLOW, Isaac Victor. **The art of 3D computer animation and effects**. Hoboken : John Wiley and Sons, 2004.
- KINGWELL, Mark. **Nearest Thing to Heaven: The Empire State Building and American Dreams**. New Haven : Yale University Press, 2007.
- KOETZLE, Hans-Michael. **Photo Icons: The Story Behind the Pictures 1827-1991**. Colônia : Taschen, 2005.
- KOSSOY, Boris. **Fotografia e história**. 2. ed.rev. Cotia : Ateliê Editorial, 2001.

- _____, Boris. **Os tempos da Fotografia**. Cotia : Atelie Editorial. 2007.
- _____, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. Terceira edição. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.
- KRACAUER, Siegfried. **Theory of Film: The Redemption of Physical Reality**. London : Oxford University Press, 1960.
- KURTH, Gottfried. **Implications of Primate Paleontology for Behavior**. pp. 199-216 em SPUHLER, J.N. (ed.). *Genetic Diversity and Human Behavior*. Nova Jérsei : Aldine Transaction Publishers, 2009.
- LA ROCCO, Barbara. **New York City: a guide to the waterfront**. Nova Iorque : Going Coastal, Inc., 2004.
- LAPUNZINA, Alejandro. **Architecture of Spain / Reference guides to national architecture**. West Port : Greenwood Publishing Group, 2005.
- LEARY, Timothy. **Turn on, tune in, drop out**. Berkeley : Ronin Publishing, 1999.
- LEHU, Jean-Marc. **Branded entertainment: product placement & brand strategy in the entertainment business**. Londres : Kogan Page Publishers, 2007.
- LEITER, Samuel. **The Encyclopedia of the New York Stage, 1940-1950**. Westport : Greenwood Press, 1992.
- LEVINSON, Paul. *The Big Ape on the Small Screen*. In: BRIN, David ; WILSON, Leah (eds.). **King Kong is Back!** Dallas : Benbella Books Inc. 2005, pp. 19-26.
- LIPOVETSKY, Gilles. **Império do Efêmero, O: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo : Editora Companhia das Letras, 2007, 2ª edição.
- LIVINGSTON, Paisley; PLANTINGA, Carl (orgs.) **The Routledge companion to philosophy and film**. Nova Iorque : Routledge, 2009.
- LOBRUTTO, Vincent. **Selected Takes: Film Editors on Editing**. Westport : Praeger Publishers, 1991.
- _____, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. Nova Iorque : Allworth Press, 2002.
- LORELL, Mark A. **The U.S. combat aircraft industry, 1909-2000: structure, competition, innovation**. Los Angeles : Rand Corporation, 2003.

- LURIE, Susan. *Falling Persons and National Embodiement: The reconstruction of Safe Spectatorship in the Photographic Record of 9/11*. In: SHERMAN, Daniel J.; NARDIN, Terry. **Terror, culture, politics: rethinking 9/11**. Indiana University Press, 2006.
- LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.
- MACMILLAN, Neil. **An A-Z of type designers**. Yale: Yale University Press, 2006.
- MAESTRIPIERI, Dario. *Improbable Antics*. In: BRIN, David ; WILSON, Leah (eds.). **King Kong is Back!** Dallas : Benbella Books Inc. 2005, pp. 85-92.
- MAMATAS, Nick. *Over the River and a World Away*. In: BRIN, David ; WILSON, Leah (eds.). **King Kong is Back!** Dallas : Benbella Books Inc. 2005, pp. 13-18.
- MANNONI, Laurent. **A Grande Arte da Luz e da Sombra**. São Paulo: Editora Senac & Editora UNESP, 2003.
- MARIEN, Mary Warner. **Photography: A Cultural History**. Nova Iorque: Laurence King Publishing, 2006.
- MARIJAN, Kacung. *The 1999 decentralization policy, local politics and local capacity of the port city of Surabaya*. In: GRAF, Arndt ; CHUA, Beng Huat. **Port Cities in Asia and Europe Volume 54 of Routledge studies in the modern history of Asia**. Abingdon : Taylor & Francis, 2009, pp. 86-104.
- MARINIELLO, Silvestra. **El cine y el fin del arte : teoría y práctica cinematográfica en Lev Kuleshov**. Madrid : Cátedra, 1992.
- MARKS, Jonathan. **What It Means to Be 98% Chimpanzee: Apes, People, and Their Genes**. Berkeley: University of California Press, 2002.
- MASSEY, Anne. **Hollywood Beyond the Screen : Design and Material Culture**. Nova Iorque : Berg, 2000.
- MCCARTHY, Robert E. **Secrets of Hollywood Special Effects: Hollywood Secrets for Television, Film, and Theatre**. London : Focal Press, 1992.
- McKEE, Robert. **STORY**. Nova Iorque : Harper Collins, 2002.
- MCLUHAN, Marshall. **A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. São Paulo : Ed. da Univ. de São Paulo, 1969.

- _____, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding Media)**. São Paulo : Editora Cultrix, 1969.
- MEIKLE, Jeffrey L. **Twentieth century limited: industrial design in America, 1925-1939**. Filadélfia : Temple University Press, 2001.
- MÉLIÈS, Georges. *Cinematographic Views*. In: ABEL, Richard. **French Film Theory and Criticism: An Anthology 1907-1939**. Princeton : Princeton University Press, 1988.
- MELNICK, Ross; FUCHS, Andreas. **Cinema treasures: a new look at classic movie theaters**. Saint Paul : MBI Publishing Company, 2004.
- METZ, Christian ; MELTZER, Françoise. **"Trucage" and the Film**. *Critical Inquiry*, Summer 1977, Vol. 3, No. 4: pp. 657. Chicago : University of Chicago Press, 1977.
- MILLER-SCHROEDER, Patricia L. **Gorillas**. Calgary : Weigl Educational Publishers, 1997.
- MILLER, Ron. **SPECIAL EFFECTS – An Introduction to Movie Magic**. Minneapolis : Twenty-First Century Books, 2006.
- MILLER, Toby; STAM, Robert. **A Companion to Film Theory**. Oxford : Blackwell Publishing Ltd, 2004.
- MITCHELL, A.J. **Visual Effects for Film and Television**. Oxford: Focal Press, 2004.
- MITCHELL, William J. **The reconfigured eye : visual truth in the post-photographic era**. Cambridge (MA): MIT Press, 2001.
- MITRY, Jean; KING, Christopher. **The Aesthetics and Psychology of the Cinema**. Indiana: Indiana University Press, 1997.
- MOINE, Raphaëlle. **Cinema Genre**. Londres : Blackwell, 2008.
- MONTGOMERY, Sy. **Walking with the Great Apes: Jane Goodall, Dian Fossey, Birute Galdikas**. White River Junction : Chelsea Green Publishing, 2009.
- MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.
- MORTON, Ray. **King Kong: the history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson**. Nova Iorque : Applause Books, 2005.
- MUSSER, Charles. **The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907**. Los Angeles : California University Press, 1994.
- NASAW, David. **Going out: the rise and fall of public amusements**. Cambridge : Harvard University Press, 1999.

- NASH, Eric Peter; McGrath, Norman. **Manhattan skyscrapers**. Princeton : Princeton Architectural Press, 2005.
- NELSON, Robert S.; Shiff, Richard. **Critical Terms for Art History**. Chicago: University of Chicago Press, 2003.
- NETO, Antônio Leão da Silva. **Dicionário de filmes brasileiros**. Edição do autor : São Paulo, 2002.
- NETZLEY, Patricia D. **Encyclopedia of Movie Special Effects**. Phoenix : Oryx Press, 2000.
- NEWHALL, Beaumont. *The History of Photography*. 1982. Museum of Modern Art.
- NICHOLS, Chris. *Second Banana, a new career opportunity for the original King Kong*. Emmis Communications : **Los Angeles Magazine**, Janeiro de 2006, Vol. 51, Nº. 1, p.32.
- NOWELL-SMITH, Geoffrey. **The Oxford History of World Cinema**. Oxford : Oxford University Press, 1996.
- OCKMAN, Joan. *Midtown Manhattan at Midcentury: Lever House and the International Style in the City*. In: MADSEN, Peter; PLUNZ, Richard. **The urban lifeworld: formation, perception, representation**. Nova Iorque : Routledge, 2002.
- OLSON, James Stuart. **Historical dictionary of the 1960s**. Westport : Greenwood Publishing Group, 1999.
- OSNES, Beth; GILL, Sam. **Acting: An Encyclopedia of Traditional Culture**. Santa Barbara : ABC-CLIO, 2001.
- PARRY, Mark E. **Strategic marketing management: a means-end approach**. Nova Iorque : McGraw-Hill Professional, 2004.
- PERES, Michael R. **The concise Focal encyclopedia of photography**. Nova Iorque : Focal Press, 2007.
- PIERSON, Michele. **Special Effects: Still in Search of Wonder**. Nova Iorque : Columbia University Press, 2002.
- PILE, John F. **A history of interior design**. Londres : Laurence King Publishing, 2005.
- PINEL, Vincent. **Le Montage: l'espace et le temps du film**. Paris: Cahiers du cinéma / Scérén [CNDP - CRDP], 2001
- _____, Vincent. **Ecoles Genres Et Mouvements Au Cinema**. Paris : Larousse, 2000.
- PINTEAU, Pascal. **Special Effects: an oral history**. Nova Iorque : Harry N. Abrams, 2004.

- PIRMANN, David (org.). **NYCSUBWAY.ORG**. Endereço <http://www.nycsubway.org/>. Acessado online dia 23/11/2009.
- PLATO. **Cratylus**. Whitefish : Kessinger Publishing, 2004.
- PRINCE, Stephen. **A new pot of gold: hollywood under the electronic rainbow 1980 - 1989**. Nova Iorque : Charles Scribner's Sons, 2000.
- PRINCE, Stephen. **American cinema of the 1980s : themes and variations**. New Brunswick : Rutgers University Press, 2007.
- RAAB, Christian; HAGAN, Harry; ARCHABBEY, St. Meinrad. **The Tradition of Catholic Prayer**. Collegeville : Liturgical Press, 2007.
- REHM, Rush. **Greek Tragic Theatre**. Londres : Routledge, 1994.
- REISZ, Karel & MILLAR, Gavin. **The Technique of Film Editing**. Nova Iorque: Focal Press, 1995.
- RICKITT, Richard. **Special Effects, the history and the technique**. Nova Iorque : Billboard Books, 2000.
- RIZZO, Michael. **The Art Direction Handbook for Film**. Oxford : Focal Press, 2005.
- ROBERT-HOUDIN, Jean Eugène. **Memoirs de Robert-Houdin Vol.1**. Londres: Chapman and Hall, 1859.
- ROBERTS, Paul. **The end of oil: on the edge of a perilous new world**. Nova Iorque: Houghton Mifflin Harcourt, 2004.
- ROBLEY, Horatio Gordon. **Maori Tattooing**. Mineola : Courier Dover Publications, 2003.
- RONY, Fatimah Tobing. **The Third Eye: Race, Cinema, and Ethnographic Spectacle**. Durham: Duke University Press, 1996.
- ROSENBAUM, Jonathan. **Discovering Orson Welles**. Berkeley / Los Angeles : University of California Press, 2007
- RUBIN, Michael. **Droidmaker : George Lucas and the Digital Revolution**. Gainesville: Triad Publishing Company, 2006.
- RUCHELMAN, Leonard I. **The World Trade Center: Politics and Policies of Skyscraper Development**. Syracuse : University Press, 1977.
- RUFFLES, Tom. **Ghost Images: Cinema Of the Afterlife**. Jefferson : McFarland&Company, 2004.

- SAGALYN, Lynne B. **Times Square Roulette: Remaking the City Icon**. Cambridge : MIT Press, 2003.
- SARNITZ, August. **Adolf Loos**. Madrid. Taschen, 2003.
- SARRACINO, Carmine; SCOTT, Kevin M. **The porning of America: the rise of porn culture, what it means, and where we go from here**. Boston : Beacon Press, 2008.
- SAVEDOFF, Barbara E. **Transforming Images: How Photography Complicates the Picture**. Ithaca : Cornell University Press, 2000.
- SAWICKI, Mark. **Filming the Fantastic : A Guide to Visual Effect Cinematography**. Oxford : Focal Press, 2007.
- SCALZI, John. **The Rough Guide to Science Fiction Movies**. London : Rough Guides Ltd, 2005.
- SCHWARTZ, Vanessa R. ; CHARNEY, Leo; (org). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.
- _____, Vanessa R. *O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim-de-século*. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo : Cosac & Naify, 2001.
- SCOTT, Helen G. ; TRUFFAUT, François. **Hitchcock (Revised edition)**. Nova Iorque : Touchstone Books (Simon & Schuster), 1985.
- SEALE, David. **Vision and Stagecraft in Sophocles**. Nova Iorque : Taylor & Francis, 1982.
- SELONK, Aletéia. **O imaginário do produtor cinematográfico do tipo comunicativo: um estudo do espaço audiovisual do Brasil**. Porto Alegre, 2007. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - PUCRS, FAMECOS.
- SELZNICK, David; BEHLMER, Rudy (Editor). **Memo from David O. Selznick : The Creation of "Gone with the Wind" and Other Motion Picture Classics, as Revealed in the Producer's Private Letters, Telegrams, Memorandums, and Autobiographical Remarks**. Nova Iorque: Modern Library; 2000.
- SHAKESPEARE, William. **Julius Caesar**. Charleston : BiblioBazaar, LLC, 2009.
- SHOJAI, Siamack. **The new global oil market: understanding energy issues in the world economy**. Westport : Greenwood Publishing Group, 1995.
- SIETY, Emmanuel. **Le Plan au Comencement du cinéma**. Paris: Cahiers du cinéma / Scérén [CNDP - CRDP], 2001.

- SIEGEL, Andrea. **THE LIVES OF KONG: LABOR AND MOVIE MAKING IN THREE ACTS**. Nova Iorque, 2009. Tese (Graduate Faculty in Sociology; Doctor of Philosophy) – City University of New York.
- SIMMONS, Laurence; ARMSTRONG, Philip. **Knowing animals - Volume 4 of Human-animal studies**. Danvers : BRILL, 2007.
- SIMONS, E. L. **The significance of primate paleontology for anthropological studies**. American Journal of Physical Anthropology, volume 27, nº3, p.307-332, 1967. Wilmington : Wiley-Liss, 1967. Capturado online no endereço <http://dx.doi.org/10.1002/ajpa.1330270305> no dia 21/12/2009.
- SLOCUM-SCHAFFER, Stephanie A. **America in the seventies**. Syracuse : Syracuse University Press, 2003.
- SMITH, Alison. **The Victorian Nude: Sexuality, Morality and Art**. Manchester : Manchester University Press, 1996.
- SOBCHACK, Vivian. **Carnal Thoughts: Embodiement and Moving Picture Culture**. London : University of California Press, 2004.
- SONTAG, Susan. **Film and Theatre**. The Tulane Drama Review, Vol. 11, No. 1. (Autumn, 1966), pp. 24-37. Captado online através da JStor no endereço <http://links.jstor.org/sici?sici=0886-800X%28196623%2911%3A1%3C24%3AFAT%3E2.0.CO%3B2-T>, acesso dia 11/06/2009.
- SOPHOCLES. **Philoctetes**. Whitefish : Kessinger Publishing, 2004.
- STABLEFORD, Brian. **Science Fact and Science Fiction**. Nova Iorque : Routledge, 2006.
- STEINBERG, Philip E. **The social construction of the ocean - Volume 78 of Cambridge studies in international relations**. Cambridge : Cambridge University Press, 2001.
- STOUT, William. *Kong: The First Wonder of My World*. In: HABER, Karen (ed.) **Kong Unbound: The Cultural Impact, Pop Mythos, and Scientific Plausibility of a Cinematic Legend**. Nova Iorque : Pocket Books (Simon & Schuster), 2005, pp. 117-128.
- STRACZYNSKI, J. Michael. **The complete book of scriptwriting**. Cincinnati : Writer's Digest Books, 2002.
- TAYLOR, William Robert. **Inventing Times Square: commerce and culture at the crossroads of the world**. Nova Iorque : Russell Sage Foundation, 1991.

- THOMPSON, Clive. **The See-Through CEO**. Wired Magazine, Edição 15.04 - Março 2007. Acesso online no endereço http://www.wired.com/wired/archive/15.04/wired40_ceo.html no dia 20/11/2009.
- TINER, John Hudson. **Exploring the World of Physics: From Simple Machines to Nuclear Energy**. Green Forest : New Leaf Publishing Group, 2006.
- TOMMASI, Luiz Roberto; COIMBRA, José de Ávila Aguiar (Coord.). **Meio Ambiente & Oceanos – Série Meio Ambiente nº9**. São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2008.
- TUFTE, Edward R. **Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative**. Graphics Press 1997.
- TURNER, Jane. **The Grove dictionary of art: From Monet to Cézanne : late 19th-century French artists - GroveArt series - Volume 5 of Grove dictionary of art**. Nova Iorque : Oxford University Press US, 2000.
- U.S. Congress, Office of Technology Assessment. U.S. Oil Production: **The Effect of Low Oil Prices - Special Report, OTA-E-348**. Washington, DC: U.S. Government Printing Office, 1987.
- URRERO, Guzmán. **Cinefectos: trucajes y sombras. Una aproximación a los efectos especiales en la Historia del Cine**. Barcelona : Royal Books, 1995.
- VAZ, Mark Cotta & BARRON, Craig. **The invisible Art: The legends of Movie Matte Painting**. San Francisco : Chronicle Books, 2002.
- VEREVIS, Constantine. **Film Remakes**. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2006.
- WARD, Peter. **Picture Composition for film and Television**. Oxford : Focal Press, 1998.
- WARE, Susan. **Beyond Suffrage: Women in the New Deal**. Cambridge: Harvard University Press, 1981.
- WETA WORKSHOP. **The World of Kong: A Natural History of Skull Island**. Nova Iorque : Simon and Schuster, 2005.
- WHEELER, Tom. **Phototruth or Photofiction? Ethics and Media Imagery in the Digital Age** . Nova Iorque: Lawrence Erlbaum Associates, 2002.
- WHITE, Chris. **King Kong: the building of 1933 New York City**. SIGGRAPH: ACM Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques. Acessado online no endereço <http://doi.acm.org/10.1145/1179849.1179969> dia 15/01/2010.

- WILKIE, Bernard. **Creating Special Effects for Film and Television**. Boston : Focal Press, 1996.
- WOODHAM, Jonathan M. **Twentieth century design - Volume 5 of Oxford history of art**. Oxford : Oxford University Press, 1997.
- WOODS, Paul. **King Kong Cometh!** Londres : Plexus, 2005.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico : a opacidade e a transparência**. 3. ed.rev.amp. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 2005.
- YATES, Gayle Graham. **What Women Want: The Ideas of the Movement**. Harvard Paperbacks vol. 122, Women's studies. Cambridge : Harvard University Press, 1975.
- YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. Nova Iorque : P. Dutton & Co. Inc., 1970.
- ZAKIA, Richard & STROEBEL, Leslie D. **The Focal Encyclopedia of Photography**. Oxford : Focal Press, 1993.
- ZERO, Kátia. **Guia New York**. São Paulo : Makron Books, 1994.

OBRAS CONSULTADAS

- BERGAN, Ronald. **Cinema: Guia Ilustrado**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2007
- BOOKER, Keith M. **Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture**. Westport : Praeger Publishers, 2006.
- _____, Keith. **Monsters, Mushroom Clouds, and the Cold War: American Science Fiction and the Roots of Postmodernism, 1946-1964**. Westport : Greenwood Press, 2001.
- BOULDIN, Joanna. **The Body, Animation and The Real: Race, Reality and the Rotoscope in Betty Boop**. em Koivunen A. & Paasonen S. (eds), Conference proceedings for affective encounters: rethinking embodiment in feminist media studies , University of Turku, School of Art, Literature and Music, Media Studies, Series A, N°49.2001. Captado online no endereço <http://www.utu.fi/hum/mediatutkimus/affective/proceedings.pdf> em 15/01/2009.
- BUKATMAN, Scott. **Zooming Out: The End of Offscreen Space** em LEWIS, Jon. **The New American Cinema**. Durham : Duke University Press, 1998.

- CANNAVÒ, Peter F. **The working landscape: founding, preservation, and the politics of place.** Cambridge : MIT Press, 2007.
- CAPLIN, Steve. **How to Cheat in Photoshop CS3 (Fourth Edition).** Oxford : Focal Press, 2007.
- CARROLL, Noël; CHOI, Jinhee. **Philosophy of Film and Motion Pictures : An Anthology.** Oxford : Blackwell Publishing, 2006.
- _____, Noël. **A Philosophy of Mass Art.** Oxford: Clarendon, 1998.
- CARROLL, Noël. **The Philosophy of Horror, Or Paradoxes of the Heart.** Nova Iorque : Routledge, 1990.
- CORNEA, Christine. **Science Fiction Cinema : Between Fantasy and Reality.** Edinburgh : Edinburgh University Press, 2007.
- CURRAN, Daniel. **Guide to American Cinema, 1965-1995.** Westport : Greenwood Press, 1998.
- GREATER ASTORIA Historical Society; ROOSEVELT ISLAND Historical Society. **The Queensboro Bridge.** Charleston : Arcadia Publishing, 2008.
- HARSH, Philip Whaley. **A Handbook of Classical Drama.** Stanford : Stanford University Press, 1944.
- HOZIC, Aida A. **Hollyworld: Space, Power, and Fantasy in the American Economy.** Ithaca : Cornell University Press, 2001.
- IACCINO, James. **Psychological Reflections on Cinematic Terror: Jungian Archetypes in Horror Films.** Westport : Praeger Publishers, 1994.
- JAMES, Edward; MENDLESOHN, Farah (orgs.). **The Cambridge Companion to Science Fiction.** Nova Iorque : Cambridge University Press, 2003.
- JENKS, Chris. **Visual Culture.** Nova Iorque : Routledge, 1995.
- LEWIS, Jon. **The New American Cinema.** Durham : Duke University Press, 1998.
- MAGINY, Joël. **Le Point de Vue de la vision du cinéaste au regard du spectateur.** Paris : Scérén [CNDP - CRDP], 2001.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media.** Cambridge: The MIT Press, 2001.
- MAYSHARK, Jesse May. **Post-pop cinema : the search for meaning in new American film.** Westport : Praeger Publishers, 2007.
- MENNEL, Barbara. **Cities and cinema.** Nova Iorque : Routledge, 2008.

- MORIN, Edgar. **As Estrelas: mito e sedução no cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.
- MOURÃO, Maria Dora. *Algumas reflexões sobre o cinema, o audiovisual e as novas formas de representação*. In: **Sessões do Imaginário** nº 7, dezembro 2001. Porto Alegre : FAMECOS / PUCRS.
- MUNSTERBERG, Hugo; LANGDALE, Allan (ed.). **Hugo Münsterberg on Film: The Photoplay : a Psychological Study and Other Writings**. London : Routledge, 2002.
- NIGHTINGALE, Andrea Wilson. **Genres in Dialogue: Plato and the Construct of Philosophy**. Oxford : Cambridge University Press, 2000.
- ORR, John. **Contemporary Cinema**. Edinburgh : Edinburgh University Press, 1998.
- PALUMBO, Donald. **Eros in the Mind's Eye: Sexuality and the Fantastic in Art and Film**. Westport : Greenwood Press, 1986.
- PARISI, Paula. **Titanic and the making of James Cameron**. Newmarket Press, 1998.
- READ, Paul; MEYER, Mark-Paul (eds.). **Restoration of Motion Picture Film**. Oxford : Butterworth-Heinemann, 2000.
- REITANO, Joanne R. **The restless city: a short history of New York from colonial times to the present**. Nova Iorque : Routledge / CRC Press, 2006.
- SANDERS, Steven. **The Philosophy of Science Fiction Film**. Lexington : The University Press of Kentucky, 2008.
- SIMON, Mark. **Storyboards : motion in art (3rd edition)**. Burlington : Focal Press, 2007.
- SNYDER, Joel in Jones, Caroline A., SLATON, Amy E., GALISON, Peter Louis (Eds.). **Picturing Science, Producing Art**. Nova Iorque : Routledge, 1998.
- SOMMERSTEIN, Alan H. **Greek Drama and Dramatists**. Londres : Routledge, 2002.
- SWARTZ, Charles A. (ed.) **Understanding Digital Cinema : A Professional Handbook**. Oxford : Focal Press, 2005.
- SWEENEY, Carole. **From Fetish to Subject: Race, Modernism, and Primitivism, 1919-1935**. Londres : Praeger, 2004.
- TARKOVSKIAEI, Andreaei Arsensevich. **Esculpir o Tempo (segunda edição)**. São Paulo : Martins Fontes, 1998.
- TODD, Janet. **Women and Film Vol. 4**. Nova Iorque : Holmes & Meier, 1988.

TOULET, Emmanuelle. **O cinema, invenção do século**. São Paulo: Objetiva, 1999.

VERNANT, Jean Pierre; LAMBERT, Charles; FAGAN, Teresa Lavender. **The Greeks**. Chicago : University of Chicago Press, 1995.

WASKO, Janet. **How Hollywood Works**. London : Sage Publishers, 2003.

WRIGHT, Steve. **Compositing Visual Effects : Essentials for the Aspiring Artist**. Oxford : Focal Press, 2008.

_____, Steve. **Digital Compositing for Film and Video (Second Edition)**. Oxford : Focal Press, 2006.

WURMFELD, Eden H. ; LALOGGIA, Nicole. **IFP/ Los Angeles Independent Filmmaker's Manual**. Burlington : Focal Press, 2004.

FILMES ANALISADOS

KING KONG (King Kong). Direção: Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack. Produção: David O. Selznick, Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack. Roteiro: James Ashmore Creelman, Ruth Rose, Merian C. Cooper, Edgar Wallace, Leon Gordon, Edgar Wallace. Intérpretes: Fay Wray, Robert Armstrong, Bruce Cabot, Frank Reicher. EUA: RKO Radio Pictures, 1933. Duração: 01 h 44.

KING KONG (King Kong). Direção: John Guillermin. Produção: Dino de Laurentiis, Federico de Laurentiis, Christian Ferry. Roteiro: Lorenzo Semple Jr. a partir do roteiro original de James Ashmore Creelman, Ruth Rose, Merian C. Cooper, Edgar Wallace, Leon Gordon, Edgar Wallace. Intérpretes: Jeff Bridges, Charles Grodin, Jessica Lange, John Randolph, Rene Auberjonois. EUA / Itália: Paramount Pictures, Dino de Laurentiis Company, 1976. Duração: 02h 09.

KING KONG (King Kong). Direção: Peter Jackson. Produção: Produtores: Jan Blenkin, Philippa Boyens, Carolynne Cunningham, Peter Jackson, Eileen Moran, Fran Walsh, Annette Wullems. Intérpretes: Adrien Brody, Naomi Watts, Jack Black, Thomas Kretschmann. EUA / Nova Zelândia : Big Primate Pictures, Universal Pictures, WingNut Films, MFPV Film, 2005. Duração 03h 07.

