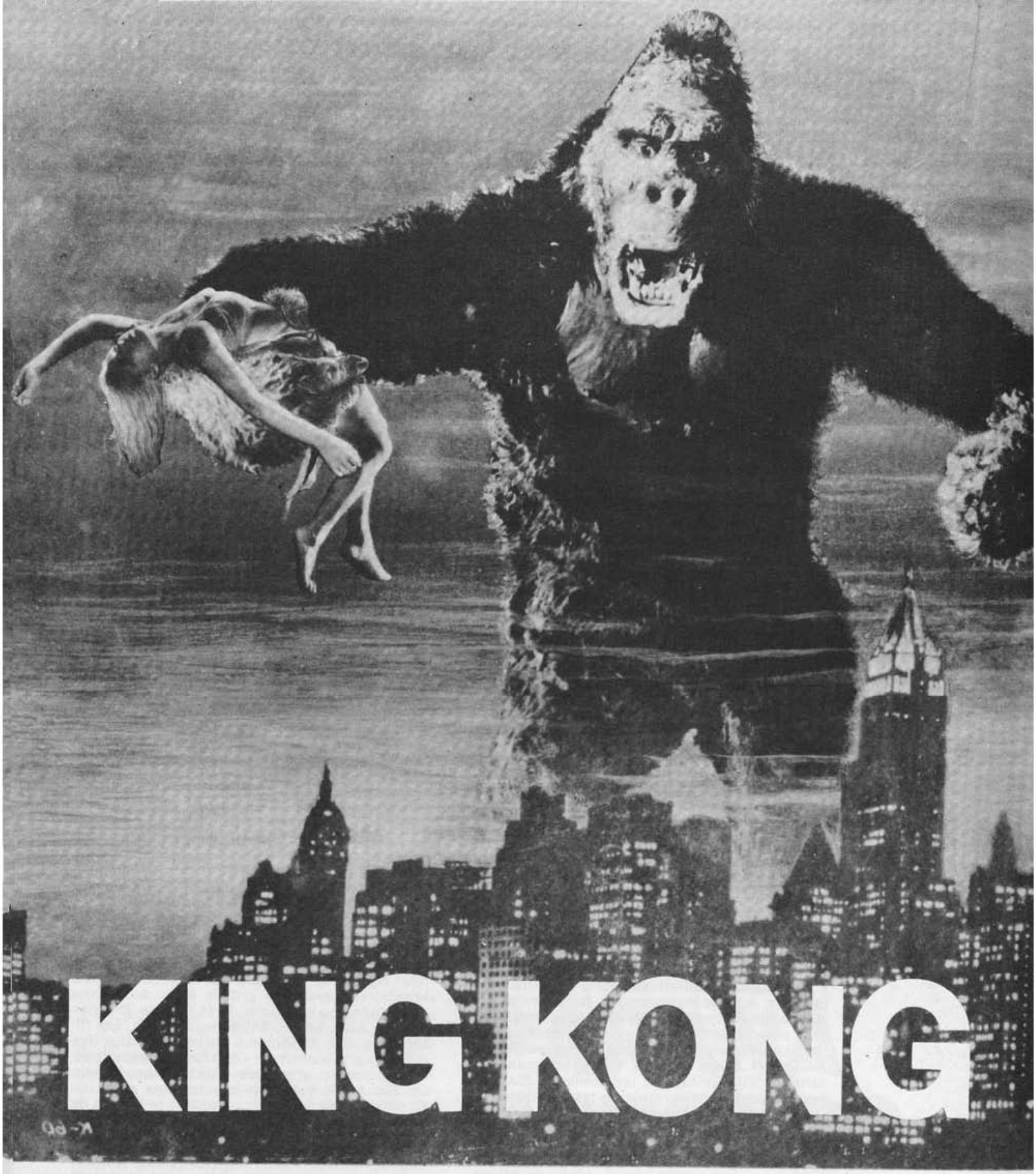


UM CLÁSSICO

Paulo Perdigão

"E então eu vi um animal, colocando a sua cabeça diante da porta e de cada janela. Eu me recolhi ao canto mais afastado. Êsse animal, que era um macaco, olhava para dentro, por todos os lados, enfiando um de seus braços através da porta, como faz um gato que brinca com um rato. Êle me agarrou e me levou para fora, segurando-me pela mão direita. Saltou da janela e correu com as outras três pernas e trepou em uma parede. O macaco foi visto então por muitas pessoas sentado no cimo de um edifício, tendo-me prêso em uma de suas mãos como se eu fôsse uma boneca. Depois, o macaco gigante foi morto."

(*As Viagens de Gulliver*, episódio *Viagem a Brobdingnag*, de Jonathan Swift, 1726)

Mais de dois séculos antes de **King-Kong**, Jonathan Swift descrevia a seqüência, originalmente ilustrada no livro por Job, que seria retomada quase **ipsis litteris** por Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack e os efeitos especiais de Willis O'Brien. Em **The Lost World**, Conan Doyle narrava a insólita expedição a uma região desconhecida do Brasil, povoada por animais antediluvianos, culminando com a captura de um pterodáctilo para posterior exibição em uma feira de Londres.

Êsses antecedentes literários, na base da inspiração do filme de 1933, se suplementam com uma versão cinematográfica — que os historiadores consideram curiosa, mas medíocre — do livro de Conan Doyle, **The Lost World**, dirigido em 1925 por Harry Hoyt. As trucagens dêsse filme silencioso já tinham sido criadas pelo mesmo Willis O'Brien, que reconstituiu um célebre quadro de Arnold Boecklin, **A Ilha dos Mortos** (datada de 1880 e conservada hoje no Kunstmuseum de Bâle), para servir de floresta amazônica à aventura de Conan Doyle. Não apenas essa tela de Boecklin continuou sugerindo a O'Brien a paisagem sinistra e densa da **Skull Island** (Ilha em Forma de Crâneo) de **King Kong**, como também a técnica de animação e duas seqüências completas — Kong balançando o tronco de árvore sôbre o precipício e o ataque do pterodáctilo sôbre Fay Wray — passaram intatas de um a outro filme.

«**King Kong** é caso único na história do cinema, um sonho integralmente filmado», observou o crítico Jean Boullet. Desenhando plano por plano o seu sonho pessoal — segundo um processo mantido em absoluto sigilo e por isso mesmo facultando aos observadores todos os delírios de imaginação (a revista francesa **Illustration** chegou a afirmar em 1933 que «o papel de King Kong é sem dúvida interpretado por um homem comum mascarado») —, Willis O'Brien tomava fielmente as palavras que Freud ouviu de um paciente: «Posso desenhar o meu sonho, mas não saberia contá-lo com palavras». Com o seu **sonho animado**, O'Brien acionava inconscientemente as reminiscências de infância, as ilustrações de Job, Robida, Granville, e Pierre Bailly para **As Viagens de Gulliver**. O caráter onírico de **King Kong**, equivalente ao de **Peter Ibbetson** no romance, foi sublinhado por Boullet ao confessar que, «na seqüência do teatro, eu revi um

O técnico Willis O'Brien tomou ao pé da letra as palavras que Freud ouviu: "Posso desenhar meu sonho, mas não saberia contá-lo em palavras"

detalhe frisante de meus pesadelos familiares, com a angústia e o mal-estar atrozes que os acompanham: um espectador, inseguro, quer ir embora, mas riem da sua covardia e êle volta a sentar-se. Êsse espectador sou eu, no meu sonho, no momento exato da catástrofe».

Êsse prisma metalingüístico do pesadelo, segundo observação de Sergei Eisenstein, «é tão alucinante, por vêzes, que nós podemos quase desenhá-lo sem abrir os olhos». É, também, o que justifica as inverossimilhanças paleontológicas de Skull Island, ao inscrever um mamífero — justamente o gorila, a espécie mais adiantada — entre pterodáctilos e brotosauros pré-diluvianos. Como Jules Verne, cuja formação rigorosamente científica não bloqueava liberdades poéticas (a volta à superfície através da lava incandescente de um vulcão em erupção: c.f. **Viagem ao Centro da Terra**), O'Brien, **expert** em reconstituições científicas de diversos museus de História Natural da Europa, sabe melhor do que ninguém que um pterodáctilo real tinha as dimensões de um pombo, mas estilizou-o ao gigantismo em **The Lost World** e **King Kong.** O Inferno de Dante, Swift, Conan Doyle, Verne e as gravuras de Gustav Doré e Max Ernst estão, assim, na gênese de **King Kong.**

Pilôto da Army Air Force na I Guerra Mundial, Merian Coldwell Cooper conheceu Ernest Baumont Schoedsack, **cameraman** da Cruz Vermelha, durante a batalha russo-polonesa de 1920-21, na campanha de Kiev. Em 1923, Cooper iniciou como jornalista **(New York Times)** uma viagem pelo Oriente e, com Schoedsack, realizou um documentário na Pérsia, **Grass** (1926), seguindo-se **Chang** (1927), rodado no Sião (hoje Tailândia). Juntos, de volta à América, dirigiram **The Four Feathers** (1929) e **Rango** (1931). Cooper, em 32, limitou-se a produzir **The Most Dangerous Game,** que Ernest co-dirigiu com Irving Pichel. A essa altura, Cooper já havia concebido em decupagem de 1931 (hoje conservada no Museum of Motion Picture de Hollywood) a aventura cinematográfica de Kong. «Dizer que Kong é o último remanescente de sua espécie não faz sentido», explica Cooper. «Jamais pensei em realizar nada além do plano da imaginação. Filme mais ilógico nunca foi feito».

Ao levar a idéia a Hollywood, cogi-

tando ainda de usar gorilas verdadeiros na filmagem, o produtor não encontrou apoio das grandes emprêsas. A Metro e a Paramount recusaram o projeto — a América sofria os anos da depressão — e Cooper afinal o encaminhou a O'Brien na RKO. Inicialmente, propôs ao criador dos efeitos especiais de **The Lost World** a confecção de uma série de 12 desenhos visualizando o gorila gigante. O'Brien, auxiliado por Mario Larrinaga (desenhos da floresta e da metrópole) e Byron Crabbe (desenho dos céus), apresentou a Cooper, primeiro, um quadro mostrando Kong no telhado do Empire State Building, com uma mulher na mão, sendo metralhado por aviões. O segundo desenho representava Kong na floresta, balançando o tronco de árvore para derrubar os marinheiros. Dos 12 desenhos, onze seriam reproduzidos em seqüências animadas.

Curiosamente, portanto, King Kong começou no papel pela seqüência final. Nessa visão inicial de O'Brien, a Bela Fay Wray, valor raro da sociedade em decadência, assiste ao combate mortal da civilização mecanizada com a Fera Deus da natureza primitiva. Em síntese, tôda a estrutura simbólica do filme se estampa no quadro: a sexualidade e o mito de Édipo, sublimações sádicas, contraste de duas civilizações dominadas por monstros (a América moderna jogada diante da depressão econômica e a miséria, Skull Island e sua população subjugada por criaturas paleolíticas). Nas palavras de Elliot Stein, «**King Kong** é o primeiro filme na história do cinema no qual estão reunidos simultâneamente tôdas as grandes ideologias do nosso tempo. Quando a muralha de Skull Island se abre, estamos não sòmente diante de Kong, mas também sob a sombra inquietante de Marx, Freud e Jung».

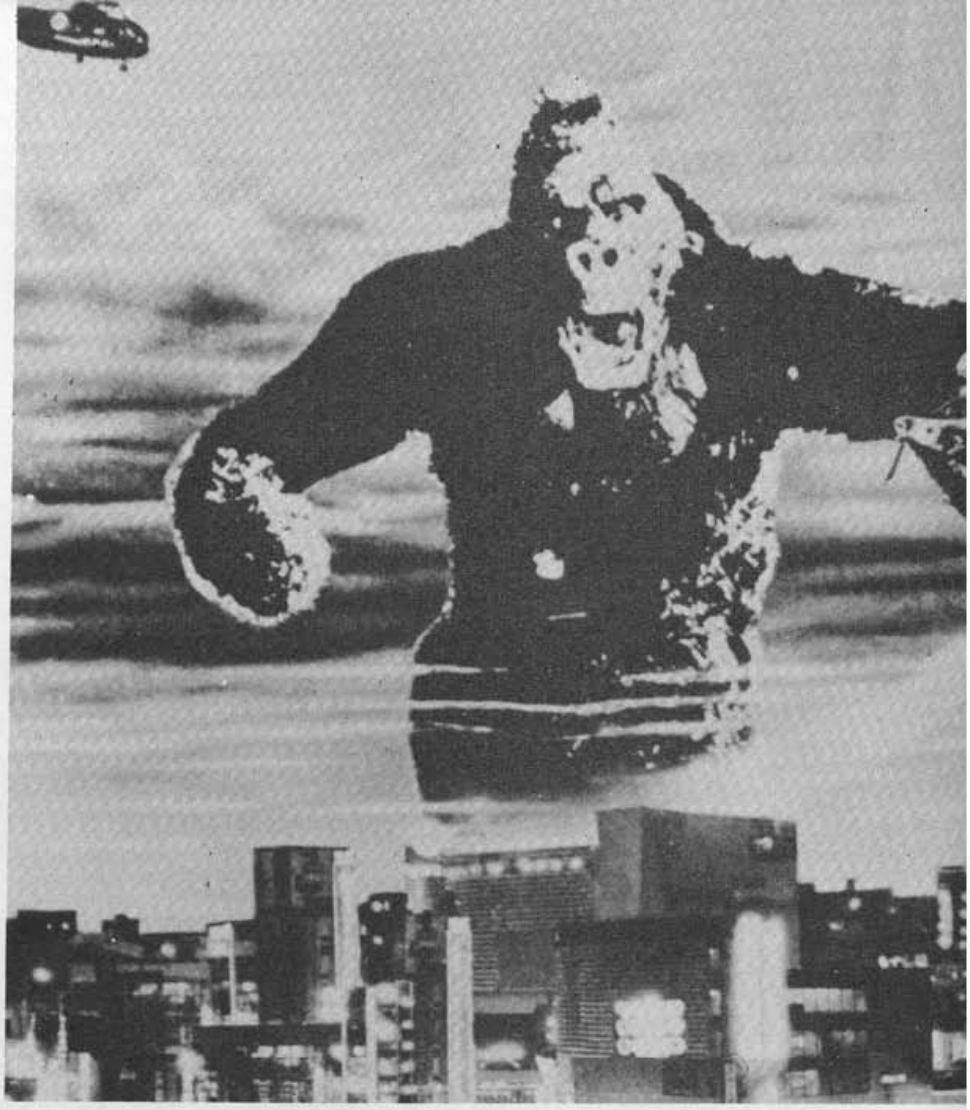
Na versão completa (1), o comentário social, a representação onírica e sugestão erótica se combinam a variações lendárias dos mitos do Aprendiz de Feiticeiro, o Mundo Perdido e a Bela e a Fera. Trinta e seis anos depois, a concepção dramática de **King Kong** afina perfeitamente com a reflexão sôbre o espetáculo cinematográfico consagrada pela moderna linguagem.

O Carl Denham de Cooper & Schoedsack (intérprete: Robert Armstrong) constituiu o elo de ligação de **um-filme-dentro-do-filme** que marca a

Trinta e seis anos depois, "King Kong" afina perfeitamente com a reflexão sôbre o espetáculo cinematográfico consagrada pela moderna linguagem

dinâmica narrativa de **King Kong.** Figura ambígua, Denham pode ser o autor completo (segundo a atual conceituação, uma espécie de Jean Rouch pré-histórico), produtor, roteirista, diretor e **cameraman,** em busca da realização de um filme envolvido pela mesma atmosfera secreta de sua **mise en scène.** A filmagem, em outros têrmos, coincidindo com a aventura ficcional. Denham, assim, escolhe a atriz por meio de um detalhe que polariza o próprio mistério de sua emprêsa: o grito será o **leit-motiv** predominante da dupla realidade que envolve **King Kong** e o próprio Denham irá registrá-lo em rolos de teste durante a viagem para Skull Island, paragem que o produtor-ator jamais viu e que assume um caráter místico: descrita a Denham por um indígena sobrevivente de um naufrágio, converte-se no ritual de um relato de aventuras do fim de século (c.f. **A Ilha do Tesouro).** Tal qual os adeptos do contemporâneo **cinéma-vérité,** Denham dispõe de elementos precisos — terra inexplorada, população selvagem, estrêla sexy, criatura semi-humana e semi-bestial de essência quase divina — e de uma margem ampla para improvisação da realidade **en train de se faire.** Porém, os nativos irão fornecer a Denham episódios que êle não previa nem supunha tão cinematográficos: raptam a sua estrêla e organizam por conta própria uma **mise en scène** terrorífica. A Denham resta trocar o seu filme do espetáculo exótico pelo próprio espetáculo. Captura Kong e o embarca para Nova York como atração de um **show** ao vivo.

Mas Carl Denham pode ser também o capitalista inescrupuloso que tira partido da depressão econômica e organiza êsse espetáculo extraordinário para solucionar a crise do **show business.** Como as autoridades de seu país aparentemente civilizado, que se negam a uma revisão do sistema social, provocando o desemprêgo e a fome (2), êle provocará a destruição do virtual equilíbrio mantido pelos feiticeiros da tribo da ilha entre o seu povo amedrontado e as ameaças dos monstros do outro lado da muralha. Denham violenta o pacto conservado com Kong (a trôco de alimentos, o gorila defendia a tribo dos outros animais), leva-o a arrasar as palhoças da tribo e dizimar silvícolas e os próprios marinheiros. Não satisfei-



"King Kong" influenciou tôda uma ala da ficção-científica. Entre seus "descendentes" figuram "Son of Kong", do próprio Schoedsack e "King Kong Versus Godzilla" (o monstro do cinema japonês)

to, transporta para a América aquêle monstro mortífero, colocando em risco a vida e os bens de seus compatriotas. Então, no contato com uma sociedade injusta e humilhante para o indivíduo, Kong se revolta e, personificando a Natureza em sua completa bestialidade, protege até à morte a única criatura respeitável dessa floresta de asfalto.

Os símbolos visuais se sucedem no decorrer da narração: a grande muralha da ilha Skull sugerindo as barreiras do **krach** econômico, Kong escalando o Empire State Building como um imenso tronco de árvore (que aos erotólogos, como Lo Duca, lembrou um símbolo fálico). Mais importante do que isso, o espaço visual imperfeito criado pelas trucagens de Willis O'Brien (falhas na continuidade da perspectiva e do movimento nas cenas que reúnem Kong e os personagens humanos) forja a visão onírica inspirada originalmente ao criador dos efeitos especiais pela tela de Boecklin.

Essa obra-prima que ainda hoje reflete as potencialidades insuspeitadas do cinema como expressão concreta do sonho (na época, a produção não custou à RKO mais do que 42 mil dólares) influenciou tôda uma ala da ficção-científica, além de gerar descendentes diretos (**Son of Kong**, realizado por Schoedsack no mesmo ano; **Monstro de um Mundo Perdido/Mighty Joe Young**/1949, também de Cooper & Schoedsack; **Konga**/1961, de John Lemont; **The Missing Link**). Mas, resistindo sempre à competição com exemplares mais recentes, **King Kong** continua incomparável em sua perfeição dramática e técnica, sem cansar de sugerir a seus exegetas nunca esgotadas interpretações canibalescas, mitológicas e sexuais.

NOTAS

(1) — Alguns cortes na versão original foram feitos pelo próprio Cooper. Assim, a seqüência da queda dos marinheiros em um abismo povoado por aracnídeos gigantescos, um dos desenhos de O'Brien, chegou a ser filmado mas não figurou na montagem final. Outros cortes provêm do relançamento do filme em 1952 pela RKO. Segundo Cooper, desapareceram da nova versão o **strip-tease** que Kong realiza em Fay Wray, arrancando-lhe as vestes com as unhas (seqüência do pterodáctilo); a morte de um americano esmagado sob os pés do gorila e uma seqüência em Nova York: Kong procura Ann em um apartamento, retira uma garôta parecida de uma das janelas e, percebendo o engano, simplesmente solta-a no abismo.

(2) — Na Europa, os distribuidores cortaram tôda a seqüência inicial em que são revelados os efeitos da quebra da bôlsa de Wall Street.