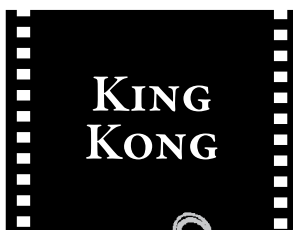


**GUÍA PARA VER  
Y ANALIZAR**



---

**PETER JACKSON  
(2005)**

**Encarna Ramiro Martínez**

*Directores de la Colección «Guías para Ver y Analizar Cine»:*

**José Javier Marzal Felici.** Profesor de Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universitat Jaume I de Castelló.*

**Salvador Rubio Marco.** Profesor de Estética y Teoría de las Artes.  
*Universidad de Murcia.*

*Coordinador técnico de la Colección «Guías para Ver y Analizar Cine»:*

**Agustín Rubio Alcover.** Profesor de Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universitat Jaume I de Castelló.*

*Consejo Asesor de la Colección «Guías para Ver y Analizar Cine»:*

**Rafael Cherta Puig.** Profesor de Lengua y Literatura y Comunicación Audiovisual.  
IES Nº2 - Paterna.

**Juan Miguel Company Ramón.** Profesor de Teoría e Historia del Cine.  
*Universitat de València.*

**Francisco Javier Gómez Tarín.** Profesor de Comunicación Audiovisual y Publicidad.  
*Universitat Jaume I de Castelló.*

**José María Monzó García.** Crítico y Ensayista de Cine.

**Concha Roncal Sánchez.** Editora de *Nau Llibres.*

© Encarna Ramiro Martínez

© *Derechos de edición:*

Nau Llibres  
Periodista Badía 10.  
Tél. 96 360 33 36  
Fax. 96 332 55 82  
46010 Valencia  
E-mail: nau@naullibres.com  
web: www.naullibres.com

Ediciones Octaedro S.L.  
Bailén 5, 5ª.  
Tél. 93 246 40 02  
Fax 93 231 18 68  
08010 Barcelona  
E-mail: octaedro@octaedro.com  
web: www.octaedro.com

*Imprime:*

Lozano Impresores

*Fotografías:*

Encarna Ramiro Martínez y Pablo Navarro

*Diseño de portada e interiores:*

Artes Digitales Nau Llibres

ISBN13: 978-84-7642-834-4 (Nau Llibres)      ISBN13: 978-84-9921-219-7 (Ed. Octaedro)  
Impreso en España. *Printed in Spain*

Depósito Legal: GR-3646-2011 (Nau Llibres)

GR-3647-2011 (Ed. Octaedro)

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización por escrito de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidas la reprografía y el tratamiento informático.



*A mis padres, por su apoyo incondicional.*  
*A Lucía, por gustarle King Kong aún sin saber quién era.*

*A Gerardo, por todo.*





## ÍNDICE

1. Ficha técnica y artística .....	11
2. Introducción.....	13
2.1. King Kong en la historia del cine: Antecedentes.....	13
2.2. El King Kong de Peter Jackson.....	17
2.2.1. Dos gigantes frente a frente .....	17
2.2.2. King Kong en el contexto del cine actual.....	19
2.2.3. Condiciones de producción y explotación .....	20
2.3. Un film fantástico de aventuras.....	24
2.3.1. La cuestión de los géneros .....	24
2.3.2. El cine fantástico.....	25
2.3.3. El cine de aventuras.....	27
3. Sinopsis.....	28
4. Estructura del film .....	29
5. Análisis textual .....	34
5.0. Títulos de crédito, genérico.....	34
5.1. Presentación: Nueva York.....	34
5.1.1. Nueva York en crisis.....	34
5.1.2. Ann Darrow y sus compañeros .....	37
5.1.3. Carl Denham y Preston .....	40
5.1.4. Ann y Carl se encuentran.....	44
5.1.5. En el puerto .....	46
5.2. Desarrollo: El viaje en el Venture.....	49
5.2.1. La tripulación del Venture.....	49
5.2.2. Ann conoce a Jack.....	51
5.2.3. Se descubre el secreto: Skull Island.....	53
5.2.4. Se inicia el rodaje.....	54
5.2.5. Jack y Ann .....	54
5.2.6. Nuevos detalles sobre la isla.....	55
5.2.7. La vida en el Venture .....	56
5.2.8. La culminación de la relación entre Ann y Jack .....	57
5.2.9. Encallan en la isla .....	58
5.3. Desarrollo: en Skull Island .....	58
5.3.1. Carl y su equipo de escapan a la isla.....	58
5.3.2. Dentro del muro, encuentro con los nativos .....	60
5.3.3. Secuestro de Ann en el Venture.....	61
5.3.4. Ann se convierte en la ofrenda nativa .....	63
5.3.5. Se inicia el rescate.....	64





5.3.6. Ann y Kong.....	64
5.3.7. En el valle, huellas .....	66
5.3.8. Estampida .....	66
5.3.9. En la guarida de Kong.....	68
5.3.10. En el pantano .....	69
5.3.11. Ann intenta ganarse la confianza de Kong y éste le deja ir .....	69
5.3.12. Encuentro con Kong en el tronco.....	71
5.3.13. Ann, Kong y las criaturas de la isla.....	72
5.3.14. Las criaturas del fango .....	76
5.3.15. Ann y Kong empiezan a entenderse.....	78
5.3.16. Jack inicia su rescate en solitario, Carl trama el plan contra Kong .....	79
5.3.17. La lucha entre dos héroes y el rescate de Ann .....	79
5.3.18. La captura de Kong.....	81
5.4. Desenlace: Kong en Nueva York.....	82
5.4.1. King Kong, la octava maravilla del mundo.....	82
5.4.2. La nueva comedia de Driscoll .....	83
5.4.3. Kong se escapa.....	84
5.4.4. En las calles de Nueva York .....	85
5.4.5. El encuentro con Ann .....	86
5.4.6. La huida del ejército .....	87
5.4.7. La subida al Empire State.....	88
5.4.8. Los aviones .....	88
5.4.9. La muerte de Kong.....	92
6. Recursos expresivos y narrativos.....	94
6.1. Dirección de fotografía y postproducción.....	94
6.2. Dirección artística: efectos especiales y visuales.....	95
6.3. Sonido y música .....	99
6.4. Guión.....	100
7. Interpretaciones del film .....	102
7.1. Mitología en King Kong: el mito de La Bella y la Bestia..	103
7.2. Un discurso sobre la monstruosidad y el terror.....	105
7.2.1. Monstruosidad física animal .....	105
7.2.2. Monstruosidad moral .....	106
7.3. Lo siniestro como elemento atrayente .....	107
7.4. La representación de la feminidad en un film de aventuras .....	111
7.5. Interpretación del heroísmo clásico.....	113






---

8. Equipo de producción y artístico.....	114
8.1. Peter Jackson: dirección, guión y producción .....	114
8.2. Fran Walsh y Philippa Boyens: guionistas y productoras..	117
8.3. Joe Letteri: efectos visuales.....	117
8.4. Richard Taylor: supervisor de efectos.....	118
8.5. Naomi Watts: actriz.....	118
8.6. Jack Black: actor.....	119
8.7. Adrien Brody: actor .....	119
8.8. Andy Serkis: actor.....	120
9. Bibliografía .....	121









## 1. FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Título original .....	<i>King Kong</i>
Año de producción .....	2005
Nacionalidad.....	Nueva Zelanda y USA
Dirección.....	Peter Jackson
Guión .....	Fran Walsh, Philippa Boyens y Peter Jackson basado en el guión original de Merian C. Cooper y Edgar Wallace
Producción .....	Jan Blenkin, Carolynne Cunningham, Fran Walsh y Peter Jackson
Co-producción.....	Philippa Boyens y Eileen Moran
Director de fotografía .....	Andrew Lesnie, A.C.S., A.S.C
Diseño de producción.....	Grant Major
Edición.....	Jamie Selkirk, A.C.E., con Jabez Losen
Vestuario .....	Terry Ryan
Efectos especiales, maquillaje y miniaturas.....	Richard Taylor
Supervisor senior de efectos especiales .....	Joe Letteri
Directores de animación.....	Christian Rivers y Eric Leighton
Música .....	James Newton Howard
Casting.....	Victoria Burrows, Liz Mullane, Ann Robinson, John Hubbard y Dan Hubbard
Director de producción .....	Anne Bruning
Ayudante de dirección .....	Carolynne Cunningham
Productor asociado .....	Annette Wullems
Efectos visuales en el set .....	Brian Vant't Hul
Post-producción.....	Pippa Anderson
Edición de sonido .....	Mike Hopkins
Edición y diseño de sonido.....	Ethan Van der Ryn
Mezcla de sonido.....	Christopher Boyes, Michael Semanick, Michael Hedges, Tom Johnson
Registro de sonido .....	Hammond Peek, C.A.S.
Operadores de cámara.....	Simon Harding, Cameron Malean y Rhys Duncan
Diseño conceptual.....	Jeremy Bennett y Gus Hunter
Artista conceptual.....	Alan Lee
Director de fotografía aérea.....	David B. Nowell, A.S.C.
Diseño de color.....	Peter Doyle





Diseño de peluquería y maquillaje ..... Peter Swords-King  
 Supervisión maquillaje y peluquería ..... Rick Findlater  
 Maquillaje Naomi Watts.....Michal Bigger  
 Supervisión dirección artística ..... Dan Hennah  
 Dirección artística ..... Simon Bright y Joseph Bleakley  
 Jefe departamento artístico ..... Chris Hennah  
 Ayudante de dirección artística ..... Jacqueline Allen  
 Decorados ..... Dan Hennah y Simon Bright  
 Jefa de producción ..... Brigitte Yorke  
 Script ..... Victoria Sullivan  
 Director segunda unidad.....Randall William Cook  
 Maquillaje especial, criaturas,  
 armas y miniaturas ..... Weta Workshop LTD  
 Diseño de esculturas ..... Ben Wootten  
 Escultor ..... Bill Hunt  
 Miniaturas ..... John Baster  
 Diseño y creación  
 de efectos visuales digitales ..... Weta Digital LTD  
 Localizaciones ..... Nueva Zelanda  
 y Stone Street Studios, Wellington  
 Duración..... 180 min.  
 Estreno ..... 14 de Diciembre de 2005 (estreno mundial)

### Intérpretes

Ann Darrow ..... Naomi Watts  
 Carl Denham.....Jack Black  
 Jack Driscoll..... Adrien Brody  
 Capitán Englehorn..... Thomas Kretschmann  
 Preston ..... Colin Hanks  
 Jimmy ..... Jamie Bell  
 Hayes ..... Evan Parke  
 Bruce Baxter ..... Kyle Chandler  
 Choy ..... Lobo Chan  
 King Kong/Lumpy, el cocinero ..... Andy Serkis





## 2. INTRODUCCIÓN

La última versión de *King Kong* (Peter Jackson, 2005) fue estrenada el 14 de diciembre de 2005 tras una gran expectación por varias razones. Se trataba de un *remake*, nada menos, que de un clásico en la historia del cine como es *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933), un film que está en el imaginario colectivo a nivel mundial y que ha sido objeto de diferentes versiones, alusiones y adaptaciones, dando fe de la fascinación permanente por la figura del gran gorila. Pero, además, esta versión cobraba interés por ser dirigida por uno de los directores con más poder de convocatoria a escala mundial como es Peter Jackson. Avalado por el éxito de sus últimos films, la trilogía de *El Señor de los Anillos* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001-2003), venía de ganar 11 Óscars con la última parte de la saga de los hobbits, *El retorno del Rey* (*The Return of the King*, Peter Jackson, 2003).

En este contexto se presentaba la nueva versión de *King Kong*, un film que *a priori* contaba con todos los ingredientes para competir en el panorama del cine comercial actual: un film de corte fantástico, con grandes dosis de aventuras, efectos especiales e historia de amor; todo ello, como hemos señalado, sin olvidar el referente clásico. Con todo, se debía dar vida a un nuevo *King Kong* que consiguiera llegar al gran público y amortizar la gran inversión económica que supuso su producción. Para conseguirlo, se dio vida a un film con guiños al clásico, pero introduciendo modificaciones para adaptar la historia, y sobre todo los personajes, al contexto actual. Con todo esto, puede decirse que se da vida a un *King Kong* sin asumir riesgos y apostando por aquello que se sabe va a funcionar: por un lado, un discurso sin grandes compromisos, correcto y de corte clásico; por otro, dos apuestas seguras, una historia que ya ha funcionado y unos efectos especiales que han sido además claves en el *marketing* de la cinta.

### 2.1. KING KONG EN LA HISTORIA DEL CINE: ANTECEDENTES

El hecho de que, 72 años después de su nacimiento, King Kong vuelva a la cartelera dice mucho a favor de la pervivencia del gran simio y de cómo ha sabido mantenerse a lo largo de la historia adaptándose a cada contexto.

Desde que en 1933 Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack dieran vida en la pantalla al gorila más famoso de todos los tiempos, King Kong ha sido una y otra vez aludido, no sólo por el cine, sino por numerosos sistemas de representación, convirtiéndose en una figura





mítica presente en el imaginario colectivo mundial. No en vano, la escena de Kong en lo alto del Empire State es una de las más famosas de la historia del cine, ocupando la posición número 35, según la revista *Variety*<sup>1</sup>, una publicación, además, que coincidió con el estreno del film y que ayudó a la promoción de la cinta.

La sencilla historia, basada en una novela de Edgar Wallace, contaba con todos los elementos para concebir una buena narración de aventuras, aunque con un trasfondo romántico gracias al mito de la Bella y la Bestia. El film acabó convirtiéndose en un clásico y en la vara de medir las películas sobre monstruos a partir de ese momento. Obtuvo además un gran éxito en taquilla, sorprendiendo a la audiencia con sus efectos, obra de Willis O'Brien, que utiliza magistralmente la técnica de la *stop-motion* (animación fotograma a fotograma). A partir de ese momento, creció en torno a la figura del gran gorila un sentimiento encontrado, mezcla de terror y fascinación, una reacción que se ha mantenido a lo largo de los años.

Con la gran acogida del público hacia el gorila, los directores no quisieron desaprovechar el filón nacido en torno a King Kong y ese mismo año Schoedsack dirigía una secuela, *El hijo de Kong* (*The Son of Kong*, Ernest B. Schoedsack, 1933), en la que se narran las aventuras del director Carl Denham, que regresa a la isla Calavera y allí descubre al hijo de Kong, Kiko, un gorila albino.

En los años 40 Schoedsack recupera la temática con *El gran gorila* (*Mighty Joe Young*, Ernest B. Schoedsack, 1949), en la que una vez más un enorme gorila, llamado Joe, es trasladado de su lugar de origen, en este caso África, a Hollywood para que actúe en un local. El film tuvo una gran acogida y el creador de los efectos especiales, nuevamente O'Brien, obtuvo un Óscar por ellos.

El mismo O'Brien escribió en 1959 un guión para la RKO bajo el título *King Kong vs Frankenstein*, aunque en 1960 problemas, posiblemente con el presupuesto, congelaron el proyecto; finalmente pudo salir adelante gracias a una coproducción con los estudios Toho de Japón, cuya estrella era Godzilla. Se reescribe así el guión y en 1962 se estrena *King Kong contra Godzilla* (*Kingu Kongu tai Gojira*, Ishirô Honda, 1962). Con un tono algo infantil, se enfrentan ambos monstruos gracias a unos efectos un poco precarios. En torno a la película, además, surgió "el mito de que se rodaron dos finales, uno para el público japonés, con Godzilla como vencedor, y otro con King Kong como triunfador, con destino a los espectadores occidentales. Sin embargo, no es así, y tanto en la

1 De Luis-Orueta, F. (2005): «Cien iconos para un centenario», en *El País*, 12 de diciembre.





versión nipona como en la que se montó especialmente en Estados Unidos el final es el mismo...”<sup>2</sup>. En ambas versiones es el gorila el que sale del fondo del mar después de enfrentarse con Godzilla y regresa a su isla.

La relación de King Kong con Japón no termina aquí, pues unos años después se estrena una nueva coproducción, *King Kong se escapa* (*Kingukongu no gyakushu*, Ishirô Honda, 1966), en la que un doctor llamado Wu realiza un robot réplica de Kong para sustraer de la tierra el elemento X, pero como no le convence la copia acaba secuestrando al verdadero Kong.

Tras estas alusiones al gran gorila y más de 40 años después del original, se estrenaba el primer *remake* de *King Kong* (*King Kong*, John Guillermin, 1976). Aunque tomaba prestadas las bases de la historia, distaba mucho del original. En este caso, el barco no transporta una expedición de cineastas, sino miembros de una petrolera que buscan la isla perdida porque creen que en su subsuelo hay petróleo. En el camino, encuentran una naufraga, Duan, una joven actriz que les acompaña en la travesía. Una vez en la isla, se cruza en su camino Kong, deciden capturarlo y exponerlo en Nueva York. Allí consigue escapar, y en esta ocasión le llegará la muerte en lo alto de las Torres Gemelas.

Además de los cambios considerables en la historia, el film posee un tono que se aleja mucho del onirismo de los escenarios originales o la especial relación entre el gorila y la joven rubia. Adquiere así un carácter más erótico, añadiendo escenas en las que el gorila muestra más su atracción sexual hacia la joven que su curiosidad.

Fueron muchos los que la criticaron en su momento y los que la siguen despreciando, señalando que sólo la actuación de Jessica Lange merece salvarse de la quema. Fue la primera aparición de la actriz que, en realidad, era modelo y causó una gran sensación, lo que le aportó una enorme fama.

Aun con todas las críticas, consiguió éxito en taquilla y un Óscar por los efectos especiales. Además, completó su recaudación gracias a la obtenida por un medio floreciente en ese momento pero en expansión, como era la televisión, y posteriormente con los ingresos por video. Gran parte del éxito del film se debió a la unión de dos personas en concreto. Por un lado, el director John Guillermin, que años atrás había triunfado con *El coloso en llamas* (*The Towering Inferno*, 1974), y dotaba al film de ese mismo carácter catastrofista. Por otro lado, el productor Dino de Laurentiis,

2 Díaz Maroto, Carlos (2006), *King Kong, el rey del cine*, Madrid, Ediciones Jaguar, pág. 84.



que en 1975 había estrenado *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg), un film de gran éxito que provocó que surgieran una serie de películas sobre animales aterradores. Con *King Kong* aprovechan ese doble filón, uniendo dos temas de moda como eran el catastrofismo y los monstruos gigantes.

El mismo director, John Guillermin, volvió a utilizar la figura del gran gorila en una secuela, *King Kong 2* (*King Kong Lives!*, 1986), que empieza enlazando con el final de su predecesora, con Kong escalando las Torres Gemelas y siendo acribillado por el ejército; sin embargo, la escena finaliza antes de que el corazón del gran gorila deje de latir. La historia se traslada entonces diez años después con Kong vivo (ha sido mantenido con vida de forma artificial). A su vez, un aventurero encuentra a un gorila hembra que es trasladada junto a Kong, con el que consigue escapar para acabar teniendo un hijo. Un film poco afortunado y que fue un gran fracaso en taquilla.

Junto a estos films, la televisión y el cómic también toman como protagonista al gran gorila. Entre los numerosos ejemplos posibles, podemos destacar la serie televisiva de 1966 *The King Kong Show*, el film animado para televisión *The Mighty Kong* (Art Scout, 1998), la serie también animada *Kong* (*Kong: The Animated Series*, 2001) o apariciones en forma de cómic, como en el año 1933 sucedió en nuestro país, por medio de la revista *Rin Tin Tin* con dibujos de Emilio Boix.

Con todos estos precedentes nacía el último *remake* de *King Kong*, que se estrenaba a finales de 2005. Avalado por la fama del original y con el poder de convocatoria de su director, Peter Jackson, consiguió convertirse en uno de los films más esperados de la temporada.

Con éxito de taquilla, gran recaudación en venta y alquiler de DVD y apoyo por gran parte de la crítica, la última versión aguantó el difícil reto de ser comparada con la original. A diferencia de la de 1976, ésta toma muchos elementos prestados de la versión del 33, incluso se ambienta en la misma época, vuelve la expedición de cineastas y se recupera el ambiente onírico de la isla primitiva, aunque la novedad sobre todo la aportan los realistas efectos especiales. En una época en la que los *blockbusters*<sup>3</sup> con grandes efectos y especta-

3 Los blockbusters son películas que logran los mejores resultados en taquilla en un tiempo récord. En la actualidad los blockbusters suelen tener una serie de características como «el énfasis en la acción, las explosiones, los efectos especiales, y, en general, una estética “de superficie” que combina innovaciones tecnológicas con historias tradicionales» (Deleyto, 2003: 60). Suelen ser superproducciones que invierten también grandes cantidades de dinero en marketing y de las que se busca, junto al éxito en taquilla, la consecución de ingresos paralelos por medio de merchandising, venta y alquiler de DVDs,...





cularidad acaparan las pantallas, *King Kong* era un producto perfecto para atraer al gran público: dosis de aventuras, efectos, espectáculo, mito e historia de amor se unían para dar vida una vez más al gran gorila. Se trataba, según Peter Jackson, de hacer un homenaje a su película favorita: “Mejorar es un término extraño cuando hablas de una película de 1933. Creo que con la tecnología moderna hay una razón para hacerla: tanto el gorila como todo lo demás siempre será mucho más espectacular”<sup>4</sup>.

Junto a los realistas efectos especiales, la cinta consigue recuperar muchos de los elementos que hicieron grande al original, sobre todo la especial relación entre el gorila y la joven rubia que, dejando a un lado el erotismo que aportaba la versión del 76, apuesta por una relación más paternalista y protectora, así como un monstruo más realista y humano. Todo ello fue premiado, entre otros galardones, con 3 Oscars: a los mejores efectos especiales, mejores efectos sonoros y mejor sonido.

## 2.2. EL KING KONG DE PETER JACKSON

### 2.2.1. Dos gigantes frente a frente

Durante la promoción de *King Kong*, la mayoría de medios de comunicación se hicieron eco de unas palabras del director, Peter Jackson, que, o bien como estrategia de *marketing* o bien como algo real, se encargó de repetir a diestro y siniestro que la versión original de *King Kong* fue la causante de que se convirtiera en cineasta. Nada más verla con ocho años quiso recrearla e incluso grabó en 8 mm la mítica escena de Kong en lo alto del Empire State. Desde entonces, deseó poder llevar a la pantalla la historia del gran gorila. Pero esta empresa tuvo que esperar, primero, porque sus inquietudes transcurrían por unos derroteros alejados del tipo de film de aventuras que tenía que ser *King Kong* y, segundo, porque cuando decidió que había llegado el momento de hacerlo realidad las circunstancias se encargaron de retrasar el ansiado rodaje de su película-fetiché.

Este primer intento se produjo en 1997, pero, a pesar de que el equipo de Jackson ya llevaba 6 meses trabajando en el proyecto, había diseñado los dinosaurios, la flora y fauna de Skull Island y estaban cerca de completar una enorme mano animatrónica para el gran simio, la Universal lo cortó en seco alegando que el film sería un fracaso en taquilla debido al cercano estreno de *Godzilla*

4 Roston, Tom (2005): «King Kong. La bella y la bestia, según Peter Jackson», en *Fotogramas*, nº 1946, diciembre de 2005, pág. 110.







(Roland Emmerich, 1998) y la previsión de otro film con un simio gigante como protagonista, *Mi gran amigo Joe* (*Mighty Joe Young*, Ron Underwood, 1998), *remakes* de la saga nipona *Godzilla* (*Gojira*, Ishirô Honda y Terry Morse, 1954) y de *El Gran Gorila* (*Mighty Joe Young*, Ernest B. Schoedsack, 1949), respectivamente. A esta circunstancia se unía el fracaso de *Agárrame esos fantasmas* (*The Frighteners*, Peter Jackson, 1996), que obtuvo unos pobres resultados en taquilla.

La situación varió en 2002, cuando la línea directiva de la Universal cambió y Jackson se encontraba filmando la primera entrega de su exitosa trilogía de *El Señor de los Anillos*, *La Comunidad del Anillo* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001). Fue entonces cuando se reanudaron las conversaciones para llevar a la pantalla el proyecto. Había tenido que esperar, pero por fin parecía que se haría realidad, tras un intento fallido que, con la perspectiva que da el tiempo transcurrido, el propio realizador se alegra de que no saliera adelante. Según Jackson, “escribimos lo que a nuestro entender debía ser un *blockbuster* al gusto del público, recuerda. Pero no habíamos aprendido la lección de *El Señor de los Anillos*: la gente quiere ver algo sincero. Así que cuando Universal volvió a llamarme, me encantó, porque tenía una cuenta pendiente con Kong. Jackson descartó el guión original (bueno, no todo: los brontosaurios en estampida siguen ahí) y se preparó para aprovechar al máximo la flor y nata de los avances digitales de los últimos ocho años”<sup>5</sup>.

Así nació el nuevo Kong, de la mano de las nuevas tecnologías desarrolladas en la trilogía de *El Señor de los Anillos*. Tras el éxito de ésta, Jackson podía pedir lo que quisiera y lo que quería era poder hacer realidad su sueño desde que era niño, rodar su particular interpretación de *King Kong*. La Universal no pudo negarse y no dudaron en apostar por la nueva versión. En este sentido, su presidenta, Stacey Zinder, señalaba: “Mira lo que conseguí<sup>6</sup> con la trilogía de los Anillos, explica convencida; una experiencia épica y conmovedora que no sacrificó las emociones frente a los efectos visuales. Nos dimos cuenta de que esos ingredientes eran necesarios y estarían presentes en una película como King Kong”<sup>7</sup>.

5 Roston, Tom (2005): «King Kong. La bella y la bestia, según Peter Jackson», en *Fotogramas*, nº 1946, diciembre de 2005, pág. 110.

6 Refiriéndose a Peter Jackson.

7 Roston, Tom (2005): «King Kong. La bella y la bestia, según Peter Jackson», en *Fotogramas*, nº 1946, diciembre de 2005, pág. 106.







Épica, representada por la grandeza de la historia mitológica; emociones hasta conmover, por la historia de amor de la Bella y la Bestia; la necesaria protagonista femenina (cuyo tratamiento propicia una lectura feminista); la monstruosidad del gorila, y, por supuesto, grandes dosis de efectos especiales. Todos estos elementos dieron vida en la pantalla al nuevo *King Kong*. Y todo ello de la mano de uno de los grandes del cine mundial. Se daba así un enfrentamiento entre dos figuras míticas: Kong y el propio Jackson. Se aunaba el poder de convocatoria de ambos, por lo que el resultado había de ser igualmente colosal.

### 2.2.2. King Kong en el contexto del cine actual

Al observar la cartelera de los cines en la actualidad da la sensación de que están llenas de “lo mismo”, que una y otra vez se repiten temas e historias. Sin embargo, esta práctica ha sido utilizada desde los orígenes del cine y, es más, el cine lo imitó de otras prácticas culturales como la literatura o la mitología (no en vano los romanos tomaron la mitología griega y la adaptaron para crear la suya propia)<sup>8</sup>.

Entre las razones para esta práctica podríamos destacar la necesidad de historias, que hacen que éstas sean tomadas de diferentes medios ya existentes, pero sobre todo la búsqueda de rentabilidad económica, con lo que no se duda en utilizar fórmulas que ya han funcionado con anterioridad (esta técnica de búsqueda de rentabilidad gracias a la repetición de elementos existentes está también en el origen de los géneros cinematográficos).

En este contexto, no es de extrañar que actualmente se siga utilizando esta práctica de referencia a textos preexistentes (como un modo de hipertextualidad) para intentar conseguir el ansiado éxito en taquilla. Para ello, se toman prestados elementos que funcionaron ya, pero adaptándolos al contexto actual, buscando un equilibrio en el nuevo producto entre alusión y diferencia. Entre los elementos novedosos que triunfan en la actualidad podríamos citar la utilización de grandes dosis de espectacularidad, aventuras, efectos especiales y fantasía. Y es que los efectos venden; no hemos de olvidar que la finalidad de la elaboración y nacimiento de los efectos especiales es atraer al público a las salas de cine, de modo que “la tecnología es un factor importante en la historia cinematográfica norteamericana en parte porque vende películas. Al menos desde 1930, Hollywood ha promocionado las maravillas mecánicas con una asiduidad semejante a la que ha utilizado para la promoción

<sup>8</sup> Para un análisis pormenorizado de esta idea consultar Cascajosa (2004) y Balló y Pérez (1997).



de estrellas, decorados o géneros”<sup>9</sup>. Los efectos ejercen fascinación entre los espectadores como representación de la prestidigitación y la magia del cine de crear todo un mundo de fantasía. El cine actual exhibe sin pudor su tecnología.

Para comprobar este hecho basta con analizar las películas más taquilleras del 2005 (fecha de estreno del film) y observaremos que muchos de los largometrajes de mayor recaudación cumplen estos requisitos<sup>10</sup>, confirmando así que se trata de una fórmula que funciona en el panorama actual: *La venganza de los Sith* (*Star Wars: episode III-Revenge of the Sith*, George Lucas, 2005); *Harry Potter y el cáliz de fuego* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*, Mike Newell, 2005); *La guerra de los mundos* (*War of the Worlds*, Steven Spielberg, 2005); *Las crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario* (*The chronicles of Narnia: the Lion, the Witch and the Wardrobe*, Andrew Adamson, 2005); *Los cuatro fantásticos* (*Fantastic Four*, Tim Story, 2005); *La leyenda del zorro* (*The Legend of Zorro*, Martin Campbell, 2005); *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005).

Pero además, en una época en la que el cine “de sala” ha de competir con la televisión y el ordenador, el recurso a los efectos especiales sirve de diferenciación ante esta competencia.

Junto a estas características, en medio de la aventura, los efectos y la espectacularidad, el cine comercial mundial (hollywoodiense sobre todo) siempre ha de aportar una dosis de romance clásico, es decir, aderezarlo todo con una historia de amor heterosexual y el correspondiente *happy end*.

### 2.2.3. Condiciones de producción y explotación

Desde que salió a la luz que Peter Jackson sería el encargado de realizar un nuevo *remake* del clásico de *King Kong*, toda la promoción se centró en potenciar el nombre del director como tirón de ventas, debido a su éxito tras *El señor de los anillos*, y el de la compañía Weta, con lo que en efectos supone, atrayendo así a un gran número de aficionados al cine de grandes efectos.

Tras los problemas que tuvo con la productora New Line Cinema en el reparto de la recaudación en *El Señor de los anillos*, Peter Jackson se encargó de cerrarlo todo bien con Universal Pictures.

9 Bordwell, David, Staiger, Janet y Kristin Thompson (1997), «Estilo cinematográfico y tecnología hasta 1930» en Bordwell, David, Staiger, Janet y Kristin Thompson (1997), *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Barcelona, Paidós, pp. 269.

10 Datos del Ministerio de Cultura (<http://www.mcu.es/cine/MC/CDC/index.html>).





De hecho, consiguió uno de los acuerdos más beneficiosos del cine actual, nada menos que “control absoluto sobre el corte final de la película, 20 millones de dólares (más de 16 millones de euros) de adelanto y el 20% de la recaudación mundial en taquilla, más el 10% de la recaudación que genere el videojuego homónimo”<sup>11</sup>, además de asegurarse de que el nombre de su productora, Wingnut Films, apareciera junto al de Universal Pictures.

En la producción de este *King Kong* fue todo colosal: un presupuesto de más de 200 millones de dólares, 8 meses de rodaje (de septiembre de 2004 a abril de 2005) y otros 8 de postproducción (de abril de 2005 a diciembre de 2005).

El rodaje se realizó en su totalidad en Nueva Zelanda, en los estudios Miramar, propiedad de Peter Jackson. Y es que allí, en Wellington, se encuentran también los estudios Weta Digital y Weta Workshop, lo que permitía al director participar en todos los procesos del film. Jackson se implicó tanto en la producción del film que, además de perder más de 30 kilos en el rodaje, tuvo que pedir ayuda para la finalización del mismo a Bryan Signer, director, entre otros proyectos, de *X-Men* (2000), cuando el agotamiento le hacía quedarse dormido.

El gran espacio disponible en los estudios Wellington posibilitó rodar todo allí sin tener que moverse ni buscar exteriores, pues el conjunto de los entornos se crearon digitalmente o por medio de grandes escenarios situados en el propio parking de los estudios.

Gran parte de estos detalles de producción fueron sacados a la luz y comercializados. Y es que, los *making of* han pasado a ser substituidos por elementos más elaborados y en *King Kong* se fue un paso más allá en este sentido. Se ideó una nueva estrategia de *marketing* en la que se utilizó un medio como Internet para llegar a los potenciales espectadores. Aliados con el portal web [www.kongisking.net](http://www.kongisking.net) se colgaron en la red los llamados “diarios de producción”, pequeños episodios en los que se mostraban momentos del rodaje y de la producción del film. De este modo, los fans pudieron ir viendo elementos de la película, que normalmente habrían sido secretos, casi en tiempo real, durante el rodaje, siendo una experiencia que nunca antes se había llevado a cabo. Dado el éxito de los diarios en la web, se editó un DVD bajo el título *King Kong: Peter Jackson's Production Diaries*, que los recogía en su totalidad con la posibilidad de la traducción y subtitulación que no ofrecía la red.

11 Celis, Bárbara (2005): «Un conmovedor King Kong llega a los cines», en *El País* (espectáculos), 14 de diciembre.

[[http://www.elpais.es/articulo/elpepiept/20051214elpepiesp\\_3/Tes/conmover/King/Kong/llega/cines](http://www.elpais.es/articulo/elpepiept/20051214elpepiesp_3/Tes/conmover/King/Kong/llega/cines)]





Como la experiencia fue positiva, en la edición limitada del DVD de la película se incluyó un disco con contenidos extras, entre los que destacaban los *Diarios de postproducción*. En este caso, se trataba de recopilar todo el proceso llevado a cabo tras el rodaje, recogiendo cada uno de los departamentos que juegan un papel esencial en la postproducción: montaje, efectos digitales (Weta Digital y Weta Workshop), unidad de miniaturas, captura de movimiento y sonido. Se daba así una imagen de producción del film como un trabajo en el que intervienen un gran número de profesionales y se mostraba la complejidad del proceso, aprovechando, además, la oportunidad de dar una extensa explicación de la producción de efectos especiales y visuales y las novedosas técnicas utilizadas, un elemento que atrae a gran número de personas y permitía lucir la gran inversión en software y hardware para la producción infográfica y digital.

Junto a los *Diarios de postproducción*, se ofrecen además dos documentos más que complementan estos “extras”: el primero, *Isla Calavera, historia natural*, es un falso documental que intenta dar a entender que la isla existió en realidad y que explica cómo en ella sobrevivieron especies que habían desaparecido hacía millones de años en el resto del mundo, justificando así las licencias que los diseñadores de las criaturas habían tenido al darles vida para el film; el segundo documento es *Kong's New York: 1933*, en el que se ofrecen datos históricos que sirven para contextualizar la versión actual.

Junto a los DVDs extras, *King Kong* se unió a una de las tendencias habituales en el cine actual, el lanzamiento de su correspondiente videojuego. En noviembre de 2005 (un mes antes que el film), salió a la luz *Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie*. Se introduce el nombre de Peter Jackson en el título, por un lado, como estrategia de *marketing*, pero sobre todo porque el propio director del film tuvo mucho que ver en la realización del videojuego. Peter Jackson no estaba excesivamente contento con los juegos que versionaban sus films anteriores, por lo que intervino en la creación del mismo para intentar lograr captar la atmósfera del propio film. Para ello, contó con la productora de videojuegos Ubisoft y el prestigioso creador de juegos Michel Ancel, que colaboraron estrechamente con los animadores de Weta para reproducir los escenarios del film, además de contar con las voces de los actores. Gracias a esta estrecha relación, que no suele darse nunca, el film y el videojuego comparten el mismo espíritu y sobre todo el mismo diseño y atmósfera.





Lanzado a nivel mundial en las principales plataformas (Play Station 2, Xbox, Nintendo GameCube, Xbox 360, PSP, Nintendo DS, Game Boy Advance y PC) antes del film, el juego se promocionaba bajo la frase: “Juega como Jack. Juega como Kong”, ofreciendo la posibilidad de meterse en la piel de ambos protagonistas.

Además, el argumento, paralelo al del film, ofrece la oportunidad de adelantar características de los personajes que se desarrollarían en el film posteriormente: Ann, por ejemplo, según la página oficial del juego<sup>12</sup> “no es una florecilla delicada: te lanza armas, trepa por paredes, cura a los personajes y ayuda al equipo a superar los peligros de la isla”. Cobran importancia también Hayes y Jimmy. El primero es el único que en el juego puede llevar armas, además de Jack, adoptando su postura protectora igual que en la película, sobre todo con Jimmy que además, en el juego, “ayuda a llevar munición, pero tiene una tendencia innata a meterse en problemas”.

Por su parte, Carl, igual que sucede en el film, “se pone a filmar en los momentos más inoportunos”, un hecho utilizado como un escollo que ha de superar el jugador.

Es interesante resaltar que en el juego se puede jugar tanto con Jack como con Kong, ambos son puestos al mismo nivel y el jugador, al igual que en el film, puede sentirse identificado con ambos.

El juego, además, ofrece una posibilidad que obviamente no puede ofrecer el film, la de un final alternativo, un final no trágico en el que el gorila vuelve sano y salvo a su isla, aunque para poder verlo los jugadores han de conseguir 250.000 puntos. Un final que muchos querrían para el film.

El film contó con una potente inversión en *merchandising* y promoción. La fecha misma del estreno del film, el 14 de diciembre, fue propicia para este hecho, buscando convertir la película y todo lo relacionado con ella en productos estrellas para la Navidad de 2005. En el estreno, se tiró la casa por la ventana, sobresaliendo (no sólo por su altura) una espectacular figura gigante de Kong de 7 metros situada en Times Square en Nueva York. Pero, ya antes del estreno, se pusieron a la venta los clásicos productos del film, material escolar, carteras, muñecos, anuncios..., ante lo que no nos detendremos por seguir los cánones habituales de este tipo de superproducción. Sí queremos detenernos en dos técnicas que nos parecen singulares y a tener en cuenta.

Por un lado, Universal Pictures se alió con Google Earth, un innovador programa de mapas por satélite, y ambos pusieron en marcha un singular método publicitario para promocionar, en este caso,



<sup>12</sup> <http://www.kingkonggame.com/es/>



el DVD del film. Entre ambos crearon el universo de Kong como si fuera real y en el momento de la descarga del programa de Google, automáticamente, se abría una pantalla en la que Kong recorría el mundo hasta llegar a la Isla Calavera en una web creada exclusivamente para la campaña.

El segundo método de promoción que queremos poner de relieve nos lleva de nuevo a Weta, en concreto a una rama de la empresa creada para dar vida a un *merchandising* que va más allá de lo convencional, Weta Collectibles, una sección en la que se da oportunidad a los escultores de crear figuras que dan vida a escenas y personajes del film exclusivos. Sin duda, una salida creativa que sirve, por un lado, para dar cabida al talento creativo de los jóvenes escultores de Weta, pero sobre todo para tener una entrada más de ingresos que venga a compensar la gran inversión realizada en el film. Este hecho juega un papel fundamental en la estrategia y venta del producto, llegando incluso, como vemos en algunos casos, a materializarse en marketing y subordinarse en él, no sabiéndose a veces dónde empieza la producción del film propiamente dicha y la estrategia de marketing para obtener beneficios de él.

## 2.3. UN FILM FANTÁSTICO DE AVENTURAS

### 2.3.1. La cuestión de los géneros

El film que nos ocupa puede ser catalogado como fantástico y de aventuras, todo ello sin olvidar que la adscripción genérica es una cuestión, cuanto menos, escurridiza. En los inicios del nacimiento de los géneros cinematográficos, éstos cumplían una función de catalogación mental para el público, que reconocía de inmediato el género y, con ello, lo interpretaba adecuadamente. El objetivo era que cada película perteneciera a un solo género, por lo que se desarrollaba de forma predecible con una estructura impuesta y una función ideológica inamovible. Pero muchas películas escapaban de este corsé y, con el declive de la época de los grandes estudios, los géneros dieron paso a las referencias genéricas, en las que se toman prestados elementos que remiten a los géneros de la época clásica. Con la posmodernidad, esta intergenericidad o hibridación se acentúa, principalmente para llegar a un mayor número de público. Aun con todo, en esta hibridación de géneros cada film destaca por tener referencias de un género en mayor medida que de otro; en el caso de *King Kong* podemos hablar (entre otras referencias como el drama, el romance...) de un film de corte fantástico y con elementos del cine de aventuras.





### 2.3.2. El cine fantástico

La naturaleza de “lo fantástico” es difícilmente catalogable y definible. Han sido muchos los autores que se han acercado a ella y han intentado delimitarla de forma exhaustiva, pero lejos de ofrecernos una noción satisfactoria, lo que obtenemos es una infinidad de teorías y enunciaciones. Éstas pueden agruparse en tres tendencias:

- Aquéllas que definen lo fantástico como un elemento superior a los géneros y que, por tanto, puede encontrarse en diferentes films, independientemente de su clasificación genérica.
- Las que engloban bajo lo fantástico a géneros como la ciencia ficción y el terror.
- Y, por último, aquéllas que ven en lo fantástico un género totalmente autónomo con respecto a otros similares o cercanos.

Nosotros nos adscribimos a la primera tendencia y utilizaremos el término fantástico como un modo artístico<sup>13</sup>.

Ya en la prehistoria, alrededor de la hoguera, se contaban historias sobre seres monstruosos y hechos asombrosos, para entretener, pero también para asustar. Con la escritura, se elimina el carácter transitorio de estas historias, pasando entonces de generación en generación gracias a la imprenta. A mediados del siglo XVIII se empieza a utilizar el miedo como propósito principal de los relatos fantásticos, un elemento que se toma de la novela gótica. En este contexto surge una de las primeras fantasías que entusiasmó y horrorizó a todos los lectores, *Frankenstein* (1816) de Mary Shelley. A ella le siguieron títulos tan significativos como *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) de R.L. Stevenson, *El retrato de Dorian Gray* (1891) de Oscar Wilde o *Drácula* (1897) de Bram Stoker, que dieron el salto a la gran pantalla tras la Primera Guerra Mundial alcanzando éxito a nivel planetario. Con el cine, las posibilidades de lo fantástico aumentan gracias a los efectos especiales. La fantasía plagó los primeros años del cine. Sin embargo, con el expresionismo alemán surge un cine innovador que se convierte en un gran caldo de cultivo del cine fantástico, con films de terror como *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, F. W. Murnau, 1922) o *El estudiante de Praga* (*Der Student von Prag*, Paul Wegener, 1913), así como *El Gabinete del Doctor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1919) o *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927). Muchos de estos autores tuvieron que huir de Alemania por el nazismo y se

13 Idea también defendida en: Todorov, (1972): *Introducción a la literatura fantástica*, Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo; y en Leutrat, Jean-Louis (1999): *Vida de fantasmas. Lo fantástico en el cine*, Valencia, Ediciones de la Mirada.





refugiaron en Estados Unidos, abriéndose allí una época dorada del cine fantástico, con protagonismo de todos los elementos de ficción capaces de atraer a la audiencia: monstruos, vampiros y robots. Es el momento de directores como Tod Browning o James Whale; actores como Lon Chaney Jr. y Boris Karloff; y los maestros de los efectos Willis O'Brien y Ray Harryhausen. La época dorada del género fantástico finalizó cuando éste quedó relegado a cintas de poco presupuesto y de serie B. La televisión hizo un hueco en su programación para grandes films de terror de los años 60, formando a un público preparado para una nueva etapa del género, en la que lo fantástico y el terror vuelven a la corriente principal con adaptaciones de grandes libros, entre los que destaca *El exorcista* (*The Exorcist*), film dirigido por William Friedkin en 1973. Las décadas siguientes dieron lugar a grandes films de terror-fantástico, en una tendencia que ha llegado a nuestros días con un terror mucho más extremo y con miedos más explícitos.

Una de las primeras aproximaciones teóricas a lo fantástico se debe a Howard Philip Lovecraft, que en su ensayo *El horror en la literatura* (1927) nos habla de un elemento identificativo en lo fantástico que hemos de tener en cuenta, el terror. “La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido”<sup>14</sup>, nos afirma al inicio de su ensayo. Precisamente, ese miedo a lo desconocido es el que da forma a lo fantástico, el miedo a ese elemento sobrenatural que no creemos que exista hasta que aparece ante nosotros convirtiéndose en real. Se trata, por tanto, de un elemento más que diferencia a lo maravilloso de lo fantástico, ya que mientras lo maravilloso utiliza los elementos sobrenaturales para sorprender o fascinar, lo fantástico busca asustar o al menos inquietar.

Otro autor importante en este campo es Tzvetan Todorov con su libro *Introducción a la literatura fantástica*, en la que sienta las bases de lo que es la ficción no realista. Él diferencia entre “lo extraño”, “lo maravilloso” y “lo fantástico”. Si los hechos se resuelven de forma racional, con una explicación natural tal como un sueño o la acción de drogas, estamos en el terreno de “lo extraño”; si por el contrario, hemos de aceptar la explicación sobrenatural como tal, estamos en el campo de “lo maravilloso”. Entre ambos estaría “lo fantástico”, cuya base es la incertidumbre del lector respecto de si lo que sucede de manera extraña es sobrenatural o no<sup>15</sup>.

14 Lovecraft, H.P. (1984): *El horror en la literatura*, Madrid, Alianza editorial, pág. 7.

15 Todorov, (1972): *Introducción a la literatura fantástica*, Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo, pags. 34-36.







De modo que lo fantástico se caracteriza por la intromisión de un elemento sobrenatural en una situación cotidiana, una intromisión que provoca miedo. En el caso de *King Kong*, el gran gorila es un monstruo con el que los aventureros se topan en su visita a la isla. Mostrarán entonces su miedo y terror ante el peligro que supone esta presencia monstruosa (la presencia del “otro”).

### 2.3.3. El cine de aventuras

El cine de aventuras se caracteriza por la acción, además de por la existencia de un héroe que lucha contra un villano para obtener un premio, y por desarrollarse en un ambiente propicio para la aventura: el mar, el desierto, el aire, el bosque...<sup>16</sup>.

Desde los orígenes del cine, el género de aventuras ha estado presente en numerosos films, por ejemplo, en los cortos de D. W. Griffith de los años 10 y 20, incluso con clásicos como *La marca del Zorro* (*The Mark of Zorro*, Fred Niblo, 1920), aunque la época dorada se produce con el sonoro en los años 30 y su ocaso vendrá en los 70, dándose un resurgir posterior.

Con la II Guerra Mundial no hay sitio para los héroes solitarios, hay que trabajar en equipo para organizarse y convertirse en modelo de conducta que sirva a las batallas reales que asolan Europa. Para frenar la dura competencia de la televisión, renace el género a finales de los cuarenta con un matiz de colosalismo y espectacularidad, superproducciones que ofrecen lo que no puede dar la televisión. A lo largo del siglo XX ha tenido una gran influencia en el género la literatura, con adaptaciones de novelas; y en la década de los 70, con la crisis de los géneros, se da un descenso en la producción de films de aventuras. La saga de *Indiana Jones*, con su primera entrega *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981)<sup>17</sup>, produce un resurgimiento relativo. A partir de entonces se dan numerosos imitadores y una tendencia que es la que llega a nuestra época: un género híbrido que se mezcla con otros, sobre todo con el cine de monstruos.

Uno de los elementos a destacar en el cine de aventuras es la incoherencia que dentro de este cúmulo de acción se da en la lógica narrativa, un hecho del que se ha acusado al film *King Kong*, sobre todo en las escenas de lucha extrema entre Kong y los dinosaurios y criaturas de la isla. Pero son elementos normales dentro del género,

<sup>16</sup> Latorre, Jose María (1995): *La vuelta al mundo en 80 aventuras*, Barcelona, Dirigido, pág. 15.

<sup>17</sup> Ver en esta misma colección, López Olano, Carlos (2001): *Guía para ver y analizar: En busca del Arca Perdida*, Valencia, Barcelona, Nau Llibres, Octaedro.

