

KING KONG Y LOS ORÍGENES DEL DISEÑO MODERNO

Alfonso Ruiz Rallo*
aruiz@ull.es

RESUMEN

Este trabajo es el primero de una serie en la que me propongo mostrar cómo las películas clásicas reflejan algunos aspectos relevantes del diseño del siglo XX. En este caso, me sirvo de la película *King Kong* de 1933 para explicar algunos aspectos del cambio de relación entre hombre y naturaleza que supuso la llegada de la industrialización, así como para analizar algunos objetos emblemáticos de la historia del diseño y de la arquitectura que aparecen en el film, como la construcción de los primeros rascacielos y concretamente del Empire State Building.

PALABRAS CLAVE: *King Kong*, Merian C. Cooper, Ernest B. Shoedsack, Fay Wray, rascacielos, Art Déco, naturaleza, dinosaurios, diseño gráfico moderno, títulos de crédito, cine fantástico, años treinta.

ABSTRACT

This work is the first in a series in which I set out to show how classic films reflect certain important design aspects from the 20th century. Here I use the 1933 film *King Kong* to explain some aspects of the change in the relationship between man and nature as a result of the arrival of industrialisation, as well as analyse some emblematic objects from the history of design and architecture which appear in the film, such as the construction of the first skyscrapers and in particular the Empire State Building.

KEY WORDS: *King Kong*, Merian C. Cooper, Ernest B. Shoedsack, Fay Wray, Skyscrapers, Art Deco, Nature, Dinosaurs, modern graphic design, credits, fantastic films, the 1930s.

Desde hace dos años utilizo varias películas clásicas para ayudar a mis alumnos a entender mejor la historia del diseño y, sobre todo, para que conozcan el siglo XX de primera mano. La idea es que, ya que diseño y cine nacieron prácticamente a la vez, el cine encierra no sólo una infinidad de objetos relevantes para la historia del diseño, sino que, además, los muestra en su contexto sin ningún tipo de condicionante derivado de la influencia de la historiografía del diseño. Es decir, parto de la idea de que proyectando, por ejemplo, una película de los años treinta, los alum-



nos pueden encontrar en ella los objetos que realmente existían entonces, y no aquellos que a posteriori la historia del diseño ha considerado como relevantes de ese periodo. Además, para el estudiante de diseño, la película funciona como una especie de túnel del tiempo, un viaje al pasado en el que sus protagonistas pueden mostrarle de primera mano cómo era la sociedad en un momento histórico concreto, lo cual es una ayuda importantísima desde el punto de vista docente. Así pues, con la contribución de las estrellas del cine clásico, he conseguido en los últimos años que mis alumnos y alumnas comprendan mejor el diseño del siglo XX y sus obras más destacables, que, además de en los libros, también están en el cine.

A continuación me propongo desglosar el clásico *King Kong* de 1933 desde el punto de vista de la teoría del diseño, invitando al lector a viajar en el tiempo y aprender cosas nuevas a través del buen cine. Es otra forma de disfrutar del clásico que aún lo cinéfilo con el interés por el diseño y su contexto, de manera que los admiradores del film puedan volver a disfrutarlo viéndolo desde otra óptica y aquellos que lo desconozcan —algo desgraciadamente habitual entre las nuevas generaciones— tengan motivos para ver la película por primera vez y entender por qué ha perdurado en el tiempo.

Examinaré *King Kong* desde cuatro puntos de vista. En primer lugar, expondré el reparto técnico y artístico. A continuación, analizaré los temas teóricos e históricos de carácter general vinculados al diseño contenido en la película. En tercer lugar, me ocuparé de los objetos y cuestiones concretas del diseño de la época reflejados en ésta que posteriormente han pasado a la historia. Por último, abordaré algunas cuestiones de carácter más subjetivo que me han llevado a elegirla para mis clases. Naturalmente, las películas que he seleccionado para enriquecer mis clases figuran entre mis favoritas. Quiero que mis alumnos y alumnas entiendan que, aunque podría haber utilizado muchos otros *films* para hablar de lo mismo, he elegido algunos muy concretos porque los conozco bien, y siempre es importante que las cosas que uno hace tengan algo de uno mismo.

Sería aconsejable que quienes no conozcan la versión de *King Kong* de Shoedsack y Cooper o aquellos que la vieron hace tiempo y no la recuerden bien, vieran la película antes de continuar leyendo este artículo. Para aquellos que tengan dificultades para acceder a ésta¹, he incluido un pequeño resumen del argumento. En cualquier caso, espero que mi trabajo sirva para despertar su interés por este inolvidable clásico, pues se trata, como en el cine, de aprender divirtiéndose. Así que, adelante: vamos a reflexionar sobre el diseño sumergiéndonos en el mejor cine de aventuras de todos los tiempos. Ni más, ni menos.

* Profesor Titular del Departamento de Dibujo, Diseño y Estética de la Universidad de La Laguna.

¹ Publicada en España en DVD por Manga Films.

EL EQUIPO

Directores: Merian C. Cooper y Ernest B. Shoedsack

Productor ejecutivo: David O. Selznick para RKO Pictures

Efectos especiales: Willis H. O'Brien

Montaje: Ted Cheesman

Música: Max Steiner

Efectos de sonido: Murray Spivack

Fotografía: Eddie Linden, Vernon Walker y J.O. Taylor

Dirección artística: Carrol Clark y Alfred Herman

Guión de James Creelman y Ruth Rose, según *argumento* de Merian C. Cooper y Edgar Wallace

Año de estreno: 1933

Reparto: Fay Wray (Ann Darrow), Bruce Cabot (John Driscoll), Robert Armstrong (Carl Denham), Frank Reicher (Capitán Englehorn), Sam Hardi (Charles Weston), Noble Jonson (Jefe nativo), James Flavin (Briggs), Steve Clemento (Jefe brujo), y Victor Wong (Cocinero).

EL ARGUMENTO

Nueva York en plena depresión. Una expedición se prepara para zarpar con la intención de rodar una película a cargo del afamado director Carl Denham (Robert Armstrong). Aunque nadie conoce su destino, se sabe que el riesgo de la expedición es muy alto, por lo que no ha sido posible encontrar una actriz protagonista dispuesta a embarcarse en la aventura. Denham, ante la urgencia de partir al amanecer, decide buscarla él mismo, y la encuentra en la calle, robando fruta para sobrevivir. Se trata de Ann Darrow (Fay Wray), que decide aceptar la invitación de Denham y embarcarse en la aventura.

Cuando llega el momento, después de varios días de viaje, Denham revela a la tripulación su destino: una isla misteriosa que no aparece en los mapas, rodeada de brumas y que acoge a una civilización primitiva y el misterio de *King Kong*, un ser tan terrible que los habitantes de la isla dedican todos sus esfuerzos al mantenimiento de una empalizada ancestral y gigantesca que los mantiene a salvo del monstruo. Cuando llegan a las coordenadas indicadas, todo resulta ser cierto: la isla envuelta en brumas, la tribu aterrorizada tras la muralla y el monstruo, al que los nativos están ofreciendo una virgen en sacrificio.

Denham desciende a tierra con Ann Darrow y un grupo de voluntarios para iniciar la filmación. Le acompañan el contramaestre John Driscoll (Bruce Cabott) y el capitán Englehorn (Frank Reicher). Son descubiertos inmediatamente por los nativos que, fascinados por el cabello rubio de Darrow, desean intercambiarla para que sea ella la ofrenda a *Kong*. La expedición consigue regresar al barco evitando enfrentarse con la tribu, pero por la noche Ann Darrow es secuestrada y conducida al altar de sacrificios como ofrenda a la bestia, que acude a la llamada del gong



y se marcha con la aterrorizada actriz en sus manos. Sus compañeros de expedición se organizan para atravesar el muro y rescatarla, para lo que tendrán que entrar en un mundo de pesadilla para el que no están preparados.

La irrupción de un pequeño grupo de hombres civilizados en aquella remota jungla va a suponer una conmoción de consecuencias catastróficas. Tras la empalizada encuentran un mundo poblado por monstruos prehistóricos que devoran a la mayor parte del equipo y dejan a John Driscoll como único miembro de la expedición con posibilidades de rescatar a Ann Darrow. Lo consigue, pero ha enfurecido a la bestia, y *King Kong* los persigue hasta la empalizada, derriba la puerta y causa una matanza en el poblado. Sólo las modernas bombas de gas consiguen reducirlo y Denham, que no está dispuesto a regresar de vacío, decide que si no tiene la película que buscaba, regresará a Nueva York con el mismísimo *King Kong* en las bodegas del barco.

Una pésima idea. *Kong* escapa del teatro la misma noche de su presentación en público, sembrando el caos y la destrucción en el seno de Manhattan. Busca a su bella, la secuestra de nuevo y se encarama a la cima del punto más alto de la ciudad, el recién inaugurado *Empire State Building*, donde unos aviones acabarán derribándolo, matando a la bestia y acabando con el sueño de Denham de convertir la naturaleza más salvaje en un espectáculo teatral.

Como ocurre con todos los clásicos, se ha escrito tanto sobre *King Kong*, que es difícil aportar algo que todavía no haya sido dicho. La película ha sido analizada desde ópticas mitológicas, ya que el argumento de Merian C. Cooper y Edgar Wallace² es básicamente una reinterpretación del mito de la bella y la bestia. Debido a esta utilización del mito, no han faltado aproximaciones a su carga de erotismo, más que contundente en su época y que todavía sorprende hoy en día. Se ha hablado mucho de la escena del semidesnudo de Fay Wray en la guarida de la bestia mientras *Kong* le quita la ropa con sus enormes manos, que fue censurada después del estreno e hizo que durante años circulase una versión mutilada de la película que fue la única que conocieron muchos espectadores.

Tampoco han faltado interpretaciones que destacan la influencia de la teoría de la evolución en el guión o el punto de vista rousseauiano sobre los indígenas que guardan la monumental muralla concebida para contener al monstruo. Existen otras muchas interpretaciones de carácter teórico: Freud o Jung son citados en alusión a sus múltiples referencias oníricas, de las que trataré más adelante. No faltan quienes han hallado relaciones entre la película y las bellas artes, como las que la vinculan con los grabados de Doré o que comparan la montaña en forma de calavera donde habita *King Kong* con la obra *La isla de los muertos*, del pintor suizo Arnold

² La vida de Wallace, por cierto, había sido una auténtica aventura que inspiró su obra literaria: fue mendigo en su Londres natal, vendió periódicos, trabajó como tipógrafo, marinero e incluso cronista de guerra antes de dedicarse a la literatura y la escritura de guiones. Murió en 1932 sin poder ver el estreno de *King Kong*.

Böcklin. También con la literatura, por ejemplo, con *Los crímenes de la calle Morgue*, de Edgar Allan Poe. Volveré inevitablemente sobre alguna de estas cuestiones a lo largo de este artículo, pero haré el esfuerzo de vincular los temas, siempre que sea posible, hacia los aspectos teóricos necesarios para entender la historia del diseño.

TEMAS TEÓRICOS

EN RELACIÓN AL CONTEXTO HISTÓRICO DE LA PELÍCULA

A pesar de estar sumida en plena depresión económica, en 1933 la ciudad de Nueva York empezaba a ser el centro del mundo industrializado. Al otro lado del Atlántico, el fascismo estaba en auge, y los Estados Unidos se hallaban en los peores momentos de la depresión, una crisis que sólo iban a conseguir dejar atrás mediante un acto de fe sin precedentes: la que les iba a permitir en menos de una década colocarse a la cabeza mundial de la industrialización, exorcizando la miseria con técnica y civilización, dos términos cruciales que dieron título al clásico de Mumford³, imprescindibles para entender lo que ocurría en el mundo en aquellos años. Nueva York era una ciudad de dos mundos, uno arriba y otro abajo, uno del éxito y otro del fracaso, uno del sueño americano de las oportunidades aprovechadas y otro que no conseguía salir de la miseria. Esta situación se mantuvo en el tiempo, incluso después de dejar atrás la crisis económica. Por eso, unos años después, en 1936, John Dos Passos advertía *All right then, we are two nations*, proclamando que la división entre ricos y pobres en los Estados Unidos era insalvable.

Sin embargo, la América de aquellos años sabía premiar a quienes aprovechaban bien las oportunidades que les brindaba. En la película podemos ver cómo, ante la ausencia de candidatas, Carl Denham se lanza a la calle en busca de una protagonista para su película. Y la encuentra. Tras empezar la búsqueda en las colas de la beneficencia, Denham ve casualmente como Darrow es sorprendida robando fruta, un recurso para reflejar la miseria que Chaplin imitaría tres años después para Paulette Goddard en *Modern times* (1936). Ante lo desesperado de la situación y comprobando que Darrow encaja en el perfil que está buscando, decide sacarla del arroyo y la acompaña a una moderna cafetería de la ciudad para proponerle la aventura de participar en su próximo trabajo. Nuestra protagonista pasa de la miseria a tener una oportunidad en la vida. ¿Qué mejor muestra de que un futuro brillante le esperaba a quienes desearan aprovechar las oportunidades que le brindase el destino?

A modo de ejemplo de hasta qué punto estos milagros ocurrían, en 1919 y esta vez en el Nueva York real, un joven capitán de la armada francesa descendía de

³ Lewis Mumford publicó su clásico *Técnica y Civilización* en 1934, un año después del estreno de *King Kong*.



Fay Wray (*King Kong*) y Paulette Goddard (*Modern Times*) roban fruta en plena depresión.

un transatlántico recién llegado de Francia. Su único patrimonio eran su uniforme militar y los cincuenta dólares que llevaba en el bolsillo. Diez años después y sólo cuatro antes del estreno de *King Kong*, tras haber trabajado de limpiaventanas, escarpatista e ilustrador publicitario ocasional, aquel emigrante francés recibía su primer encargo como diseñador industrial. Su vida dio un vuelco. En pocos años consolidaría un imperio multinacional y una inmensa fortuna. Aprovechó la oportunidad que le brindó el empresario alemán Sigmund Gestetner. Se llamaba Raymond Loewy.

Volviendo a la ficción, en la cafetería, sentados en la orilla del arroyo, Ann Darrow explica a Denham que trabajó de extra en los estudios de Long Island. Los estudios de cine se trasladaron a Hollywood a partir de 1911⁴. En los años de su invención, Thomas Edison poseía las patentes de todos los medios técnicos necesarios para hacer cine. El traslado de los estudios desde Nueva York y Nueva Jersey a California se produjo fundamentalmente por la necesidad de los productores de poder trabajar sin el riesgo de ser demandados por la *Edison's Motion Picture Patents Company*, que junto a la distribuidora *General Film Company*, también controlada por Edison, monopolizaban el mercado de una forma asfixiante. California ofrecía muchas horas de sol durante todo el año y la suficiente distancia del *Trust* de Edison como para poder producir cine independientemente. Las horas de luz solar fueron fundamentales, pues aunque la luz eléctrica ya existía en la década de 1910, las lámparas todavía no eran lo suficientemente potentes como para rodar con las precarias ópticas y emulsiones de la época. De modo que Nueva York, que poco a poco iba convirtiéndose en centro cultural del mundo y en la ciudad del negocio del espectáculo por excelencia, vio cómo una política de royalties asfixiante y los condi-

⁴ Año en el que David Horsley fundó el primer estudio cinematográfico en Hollywood para la Nestor Company. Inmediatamente le siguieron otras productoras independientes.



Trabajé una vez de extra en Long Island.

cionantes técnicos del momento se llevaban al Oeste uno de los negocios más rentables del siglo.

Pero no todos los estadounidenses encontraron su oportunidad de oro para salir de la miseria. Aquellos que siguieron luchando sin poder alcanzar el éxito tuvieron que contentarse con ahogar sus penas en las películas. Los años treinta y cuarenta fueron la era dorada por excelencia del cine fantástico y de aventuras. En los años treinta se gestaron clásicos como *Drácula* o *Freaks* de Tod Browning (1931 y 1932 respectivamente), *The Mummy* de Karl Freund (1932), *Frankenstein* y *The bride of Frankenstein* de James Whale (1931 y 1935 respectivamente), *Dr. Jekyll and Mr Hyde* de Robert Mamoulian (1932), y un largo etcétera. La misma RKO produjo otros clásicos inolvidables como *The most dangerous game* de Irving Pichel y Ernest B. Shoedsack (1932) o *Cat people* de Jacques Tourneur (1942). Todas estas obras maestras compartían protagonismo con los cómics de ciencia ficción y aventuras de personajes como *Buck Rogers* (1929), *Flash Gordon* (1934) o *Tarzan*, cuya adaptación al cómic se hizo en 1929 con guiones del mismo Edgar Rice Burroughs, los primeros superhéroes, como *Superman* (1938) o *Batman* (1939).

Todos estos personajes de papel fueron adaptados a la pantalla en el glorioso y ya olvidado formato del serial cinematográfico, que pervivió durante toda la década de los cuarenta. Eran historias simples y maniqueas, con marcas de género paradigmáticas que luego se han convertido en iconos de nuestra cultura: malvados que desean apropiarse del mundo, héroes con superpoderes, heroínas inocentes en el papel de víctimas, expediciones a lugares lejanos, mundos todavía por descubrir en lugares tan remotos que podrían considerarse extraterrestres, civilizaciones desconocidas o desaparecidas, etc. Todas esas situaciones fantásticas, los héroes y villanos, los vehículos, las máquinas fascinantes, los lugares remotos y exóticos, puestos





Las mujeres aquí sólo estorban.

al servicio de un único fin: ayudar al ciudadano a evadirse de una realidad demasiado dura como para convivir con ella todos los días.

La evasión fantástica se ayudaba de un mito casi incontestable que todos, cineastas, literatos y dibujantes de cómic trataban directa o indirectamente: la inminente llegada de un maravilloso futuro industrializado que vendría para acabar con todos los males. Aquella sociedad en la miseria prefería pensar que el futuro que le brindaba la mecanización estaba allí para acabar con todo sufrimiento, especialmente con la dependencia de la naturaleza. En ese contexto, ¿cómo no iba a resultar caótica la más mínima irrupción de la prehistoria, por casual que ésta fuera, en el floreciente mundo moderno? La reacción frente al pasado y la naturaleza era de rechazo absoluto, de olvido para siempre.

Sin embargo, ese espíritu moderno que impulsó la sociedad de los años treinta, sólo revolucionó las cuestiones industriales y tecnológicas. Tendrían que pasar cuarenta años más para que el cambio afectase con igual intensidad a los aspectos sociales y culturales. Los ciudadanos de la primera era de la máquina⁵ seguían siendo misóginos y reaccionarios. En la película, Fay Wright es blanco constante de comentarios machistas, hechos con tal naturalidad que tenemos que pensar que de ese modo los sufrían a diario las mujeres de aquel moderno mundo

⁵ Término usado por Lewis MUMFORD para referirse al periodo de la industrialización anterior a la Segunda Guerra Mundial. Ver MUMFORD, Lewis: *Técnica y civilización*, Alianza, Universidad, Madrid, 1982.



Cine dentro del cine y avances tecnológicos: Fay Wray ensaya para rodar una película muda dentro de otra película que ya es sonora.

industrializado. Recién salida de la miseria, Ann Darrow tiene que conformarse con vivir como mujer en una sociedad de reglas masculinas. Desde la disconformidad del propio Denham por la aparición de mujeres en sus películas hasta el mal agüero que para los marineros supone contar con su presencia a bordo, todo está en contra de la protagonista. ¡Y sin que *King Kong* hubiera entrado todavía en acción! El mismo John Driscoll, su futuro prometido, apenas se disculpa cuando acaba de propinarle por accidente un sonoro manotazo en la cubierta del barco.

El progreso avanzaba a pasos agigantados en los aspectos estrictamente tecnológicos, como la electrificación, el motor de explosión, el esqueleto de acero, que permitió el desarrollo de los grandes rascacielos, en Chicago y Nueva York, o la aviación, que en poquísimos años iba a pasar de la exhibición casi ferial a revolucionar por completo el poderío bélico de las naciones y el mundo de los transportes. Un claro ejemplo de hasta qué punto los avances técnicos tenían lugar a una velocidad de vértigo fue la repentina implantación del cine sonoro. Los protagonistas de *King Kong* van a rodar en la ficción una película muda, a pesar de que el filme se desarrolla en el tiempo presente y es sonoro. Algo que no tenía por qué sorprender al público en absoluto, ya que en 1933 todavía convivían los dos tipos de cine.

The Jazz Singer, de Alan Crosland's, la primera película cuya banda sonora incluía diálogos sincronizados con los actores, fue estrenada en 1927. La misma productora RKO⁶ fue fundada en 1928 por David Sarnoff, propietario de la RCA y Joseph P. Kennedy, el padre del futuro presidente John F. Kennedy. Intercambiaron la patente para un sistema de sonido que poseía el primero con el estudio que poseía el segundo. Por eso no debe resultarnos extraño ver a Fay Wray empleando la gesti-

⁶ Siglas de Radio Keith Orpheum.

culación teatral de los actores del cine mudo mientras ensaya en la cubierta del barco. Para que el lector sea consciente de hasta qué punto el cine se estaba inventando, *King Kong* es una de las primeras películas de la historia del cine con una banda sonora que puede ser considerada estrictamente como tal, creada por encargo por Max Steiner.

De manera que una expedición partía hacia la aventura mientras a su alrededor tenía lugar la primera gran crisis económica del capitalismo y la civilización industrial estaba viendo nacer sus más deslumbrantes símbolos, como la arquitectura moderna o la aviación. ¿Qué podía ser más amenazador para tan prometedor panorama que un pedazo de la prehistoria deambulando por el recién estrenado Manhattan moderno? ¿Qué otros temores anti-industriales aflorarían en el subconsciente colectivo? El cine sonoro se disponía a brindarnos un muestrario de estos y otros fantasmas en las producciones de la era dorada del género de aventuras al servicio de la evasión.

LA PELÍCULA EN RELACIÓN A LA HISTORIA DEL DISEÑO

Aunque en 1933 el movimiento moderno en arquitectura ya asombraba al mundo y había construido algunos de sus más importantes edificios, el diseño industrial apenas acababa de nacer. Eran pocos los diseñadores industriales que contaban con tal denominación en sus tarjetas de visita. Las empresas que los contrataban con el fin de acercar sus productos a los usuarios los ponían a cargo de sus poco comprometidos departamentos de *arte* o de *arte y color* y los ingenieros los veían con recelo. Se considera que el ingreso de Peter Behrens en AEG en 1908 lo consagra como el primer diseñador industrial, un hecho histórico que casi coincide en el tiempo con la construcción del primer edificio del movimiento moderno, la *Faguswerke* de Walter Gropius en 1907. Sin embargo, la contratación de diseñadores por las empresas no empezaría a generalizarse hasta la siguiente década. Es más, se considera que el primer encargo en firme de diseño industrial fue precisamente el de la multicopista que hizo Sigmund Gestetner a Raymond Loewy en 1929, al que me refería anteriormente. En esa ocasión ya no se trataba de una empresa experimentando con nuevos perfiles profesionales en determinados departamentos, sino de un empresario buscando expresamente un diseñador industrial para hacerle un encargo concreto. En cualquier caso, y del mismo modo que ocurría con el cine mudo, en el principio de la década de los treinta, que iba a ser la de la consolidación definitiva del diseño como profesión, todavía convivían empresas que contaban con diseñadores industriales para el desarrollo de sus productos con otras que no querían oír hablar del tema o incluso que ni se lo planteaban.

Es muy importante tener presente que todos los cambios importantes que han tenido lugar a lo largo del siglo XX se han producido de una forma gradual, y que, lejos de la simplificación a la que tiende a veces la historia, las distintas décadas en que solemos dividir el pasado siglo son extraordinariamente complejas y ricas en cuanto a la presencia de objetos industriales se refiere. Los objetos innovadores no siempre eran utilizados por todo el mundo, sino que con frecuencia eran disfruta-





La decoración del camarote del capitán Englehorn recuerda más a los estilos inspirados en el *Arts and Crafts* de los primeros barcos de vapor que al de un moderno carguero de principios de la década de la aerodinámica. Por otra parte, el teatro de Broadway donde se exhibe el monstruo, como todos los de su época, contaba con una decoración neoclásica al estilo de la arquitectura que había fascinado a los visitantes de la Exposición Colombina de Chicago de 1893.



Izquierda, radio de inspiración neogótica en la comisaría de policía de *King Kong* (1933).
Derecha, radio Bluebird para la Spartan Co., de Walter Dorwin Teague (1934).

dos sólo por la alta sociedad que se los podía permitir, mientras que los objetos pasados de moda seguían siendo utilizados por las clases medias y bajas durante años.

Por eso, en el marco del Nueva York en el que floreció el Art Déco, no es extraño que los escenarios urbanos de la película se sigan pareciendo a los del pasado preindustrial. Ejemplos de ello son el teatro en el que se exhibe a *King Kong*, el hotel en el que se alojan los protagonistas, el camarote del capitán Englehorn o la radio neogótica de la comisaría de policía que transmite la noticia de la fuga del monstruo. Sobre todo, si se la compara con otros modelos de la época, como la radio *Bluebird* que en 1934 diseñó Walter Dorwin Teague para la Compañía *Spartan*.



Hombres primitivos enfrentándose a un dinosaurio en el marco prehistórico del Parque Nacionalde Las Cañadas del Teide, en Tenerife en *One Million Years B.C.*, de Don Chaffey (1966).

Sin embargo, la sociedad de la década de los treinta era unánime respecto a la percepción de la naturaleza, uno de los temas más importantes de cuantos trata la película. En una sociedad de fe infinita en la tecnología y el progreso, con la mirada puesta en el feliz futuro industrial, la naturaleza, que había venido sometiendo a sus caprichos y designios al ser humano desde tiempos inmemoriales, debía mantenerse bajo control estricto y ser mirada en adelante con desconfianza. Una desconfianza lógica teniendo en cuenta que la humanidad por primera vez en la historia veía una posibilidad de ser ella quien dominase la situación.

Los dinosaurios, como las civilizaciones primitivas, representaban ese mundo al que la Modernidad no deseaba volver jamás. El descubrimiento de los dinosaurios era relativamente reciente. En 1840, Gideon Mantell y su esposa, Mary Ann Mantell, salieron al campo a buscar fósiles, pero encontraron unos huesos junto a unos dientes incrustados en una piedra. Se trataba del hallazgo del primer fósil de dinosaurio, un sorprendente reptil gigante al que bautizaron como *iguanodón*, por su semejanza con una iguana. El hallazgo, apenas una década antes de la publicación de *El origen de las especies* de Darwin, causó un impacto enorme en la comunidad científica británica, y se extendió como la pólvora a los científicos de todo el mundo. La segunda mitad del siglo XIX fue la de la «caza del dinosaurio».

Todos los calificativos con los que los paleontólogos se refirieron al hallazgo estuvieron cargados de prejuicios. Los dinosaurios, *lagartos terribles* también llamados *monstruos antediluvianos*, eran precisamente eso, un grito desde antes del Dilu-

vio Universal que no sólo ratificaba las ideas de Darwin, sino que, por primera vez, planteaba la posibilidad de la existencia de una era antes del tiempo conocido, donde el mundo estaba poblado por animales anteriores a la existencia del ser humano. En una sociedad que había surgido del triunfo de la Razón, los monstruos prehistóricos permitían especular sobre cómo sería un mundo carente de ésta. Naturalmente, ese mundo sólo podría albergar el caos. Con la naturaleza imponiendo sus leyes y habitada por criaturas irracionales, la prehistoria no podría ser otra cosa que el infierno hecho realidad.

Naturalmente, la remota posibilidad de la presencia del hombre en ese contexto sólo se explicaba si éste era un salvaje carente de razón. Un salvaje ingenuo, roussonian y víctima eterna de sus circunstancias, condenado a vivir con miedo como lo había hecho el hombre desde siempre hasta la llegada de la industrialización, pendiente de los caprichos de la naturaleza, vigilando el cielo o esperando las plagas que podrían destruir su casa, su familia o sus cosechas.

Esta idea estuvo tan clara en la mente de todos que durante años las películas se obsesionaron por mostrar situaciones de convivencia imposible entre el hombre y los dinosaurios. Aunque la ciencia demostró que esa convivencia jamás tuvo lugar, resultaba muy atractivo dejar patente el contraste entre esa sociedad del caos y la lucha por la supervivencia y la calidad de vida y el glamour que nos brindaba el mundo industrializado. Entre un mundo primitivo e irracional y otro moderno fruto de los principios científicos inspirados directamente por la Razón. El mundo moderno era la culminación de la Utopía de Francis Bacon y aquellas viejas películas, como *One million years B.C.* de Don Chaffey (1966) se encargaban, año tras año, de mostrar la suerte que tenían los hombres y mujeres modernos.

En el contexto de ese infierno anterior a la aparición de la Razón en la tierra, el mundo no podía ser otra cosa que un caos. Incluso las representaciones científicas de la prehistoria que se produjeron en los años siguientes mostraban a los dinosaurios como monstruos que no podrían comportarse sino como tales, devorándose los unos a los otros, luchando eternamente por la supervivencia. En ese mundo inhabitable para el hombre donde imperaba la ley de la selva, dedicaban su tiempo a pelearse los unos con los otros, actuando como los seres irracionales que eran. Del mismo modo, cuando los protagonistas de la película traspasan el muro y penetran en la selva, son atacados por todos los animales que encuentran a su paso: un *stegosaurus*, un *brontosaurus*, un *tiranosaurus rex*, un *elasmosaurus* y, naturalmente, *King Kong*.

Esta percepción de la naturaleza no cambió mientras duró la Modernidad. Sólo hoy, llegada la postmodernidad, tras el triunfo de la revolución cultural de los sesenta y la aparición de movimientos como el feminismo o el ecologismo, nos hemos atrevido a desconfiar de la máquina abiertamente. Por eso somos capaces de representar los dinosaurios de un modo más amable, como animales que destilan una bondad natural de la que el ser humano carece. La bondad ingenua de la naturaleza en estado puro. ¡Justo lo contrario de lo que pensábamos hace apenas una generación y media! Esto nos demuestra que la representación artística se ve condicionada constantemente por la ideología que la genera, incluso si lo hace con intenciones supuestamente objetivas, como en el caso de la ilustración científica.





A la civilización moderna le gustaba creer que el mundo sin la presencia de ser humano, falto de la Razón y de su influencia, debía estar necesariamente abocado al fracaso.

Igual que muestra el grabado del siglo XIX, los monstruos antediluvianos de *King Kong* dedican su vida a la supervivencia en una orgía de lucha constante los unos contra los otros.

Dotados de la autoridad que les confería el progreso, los hombres modernos se veían con licencia para matar la naturaleza. Los gases letales, los insecticidas, la contaminación de los ríos, los pesticidas, la bomba atómica, las radiaciones... Cualquier recurso podría utilizarse en aras del progreso y especialmente en contra de la fuerza que tantos años nos venía oprimiendo.

En cualquier caso, en la película, Carl Denham, ciego por la ambición, no comprende lo grave de la situación, y cuando se encuentra frente a frente con *Kong*, utiliza bombas de gas, un invento revolucionariamente moderno, para capturarlo y llevarlo a Nueva York para exhibirlo. Un grave error, pues si terrible es la perspectiva de un grupo de seres humanos del siglo XX en un escenario prehistórico, más aun lo es el de una criatura irracional de esa prehistoria en el mismísimo corazón de la sociedad moderna industrializada. Lo que quiero destacar es que la catástrofe generada por la bestia en las calles de la metrópoli se debe más a su condición de reliquia de un pasado nefasto que se pretendía olvidar que al hecho de que se tratara de un monstruo irracional dotado de una gran fuerza bruta y dimensiones colosales.

En resumen, la sociedad de principio de los treinta, pugnando por salir de la depresión, necesitaba creer en la condición salvaje de ese pasado preindustrial para dejarlo atrás definitivamente y reemplazarlo por el mundo mejor de prosperidad que traería consigo la industrialización. El sueño de un futuro próspero, la fascinación por el porvenir, reflejada en tantas películas de la época, como *Just Imagine* de David Butler (1930) o *Things to Come* de William Cameron Menzies (1936), necesitaba olvidar la pesadilla de los años en que la naturaleza imponía su ley. La verdadera amenaza de *King Kong* iba dirigida hacia el sueño de futuro en el que empezaba a creer unánimemente todo Occidente, un sueño que, aunque corto, fue truncado por la Segunda Guerra Mundial, tuvo una intensidad sin precedentes y sirvió para potenciar cambios radicales en la arquitectura, los transportes y, por supuesto, para permitir el nacimiento del diseño industrial moderno.

ASPECTOS CONCRETOS DEL DISEÑO DE LA ÉPOCA REFLEJADOS EN LA PELÍCULA

EL EMPIRE STATE BUILDING

A pesar de que su importancia en el argumento prácticamente le otorga un papel de protagonista, la película no nos muestra en ningún momento el interior del edificio del Empire State Building. El rascacielos es utilizado como símbolo absoluto del progreso industrial en oposición a ese mundo prehistórico que la sociedad moderna quería desterrar del recuerdo definitivamente. Uno de los momentos culminantes de la película, la ascensión del monstruo hacia la cumbre del edificio más alto del mundo y a la vez hacia su muerte, muestra el orgullo de la sociedad moderna hacia los rascacielos.

El Art Noveau se propuso en el siglo XIX una actitud anti historicista mediante la adopción de formas naturales que tenían la intención de sustituir al catálogo clásico de ornamentos. Su fracaso se debió fundamentalmente a que sus obras, de carácter necesariamente artesanal, no supieron encajar en la recién nacida sociedad de la era de la máquina, y a pesar del espíritu socialista de su impulsor y principal teórico, William Morris, acabó convirtiéndose en un arte de élite sólo al alcance de la floreciente burguesía industrial.

A partir de los años veinte del recién estrenado siglo XX, el Art Déco triunfó al hacer una revisión desenfadada de las premisas estéticas del Art Noveau, precisamente porque no se planteaba en absoluto ser un arte social. Los grandes símbolos de la Modernidad necesitaban un referente plástico que les confiriese un carácter suntuoso y elitista. El Déco extrajo sus referencias estéticas eclécticamente de las más diversas fuentes, desde la civilización egipcia hasta el constructivismo ruso, pasando por el arte tribal, el surrealismo o incluso la cultura popular, pues han sido precisamente el cine y las escenografías del mundo del espectáculo los que nos han brindado los ejercicios Déco de un eclecticismo ostentoso y simbólico más involuible. Pero ésa es una cuestión que pasaré por alto en este artículo, dado que en *King Kong* el edificio del Empire State posee un valor simbólico no por su estética



decorativa innovadora, sino por el hecho de ser en su momento el edificio más alto jamás construido sobre la faz de la tierra. Un auténtico récord en un momento en que los arquitectos pugnaban por quién edificaba más arriba.

«Estamos construyendo a una altura similar a la de la torre de Babel»⁷. Esta ratificación bíblica la hacía el arquitecto de Chicago William Le Baron Jenney después de comprobar la eficacia de la nueva técnica de esqueleto de acero que había permitido que en 1855 el rascacielos *Home Insurance* alcanzase la cota de cincuenta y cinco metros. En 1871, la antigua ciudad de Chicago, mayoritariamente construida en madera, se vio devastada por un incendio que destruyó 17.450 edificios en el centro. La destrucción propició la oportunidad de crear un nuevo tipo de ciudad. En las seis semanas que siguieron al incendio se iniciaron las obras de unas trescientas nuevas edificaciones.

Una nueva generación de arquitectos, entre los que se encontraba el propio Le Baron, Louis Sullivan, Daniel H. Burnham, William Holabird o Martin Roche empezaron a construir nuevos edificios, como el *Home Insurance*, con una revolucionaria estructura metálica y mampostería ignífuga, innovaciones a las que había que añadir la presencia de ascensores y de luz eléctrica.

En 1894, Daniel H. Burnham construía el edificio *Reliance*, de sesenta y un metros. En ese momento, los rascacielos ya se habían convertido en símbolo de la actividad comercial de la ciudad y en el centro de negocios por excelencia. Ese estilo del Chicago moderno se trasladó inmediatamente a Nueva York. En 1902, el mismo Burnham edificó allí uno de los primeros rascacielos newyorquinos con estructura de acero, el *Flatiron Building*, de ochenta y siete metros.

Según Collin Rowe⁸, en Chicago se gestaron dos de los temas constructivos más importantes de la nueva arquitectura del siglo XX: la estructura de entramado y la composición por planos intersecados. Sin embargo, al contrario de lo que ocurría en Europa con los movimientos que estaban impulsando los cambios en la arquitectura, la revolución estructural americana no contó con un soporte teórico. Fue consecuencia de un planteamiento básicamente mercantil. Según el propio Louis Sullivan, «la gran actividad constructora de aquel Chicago que levantaba edificios de sólida mampostería, terminó por llamar la atención a los delegados comerciales locales de las plantas laminadoras del Este». A partir de ahí, la evolución del entramado de acero «fue una cuestión de visión en el arte de vender, con el soporte de la imaginación ingenieril y de la técnica»⁹.

Para Sullivan, la invención del esqueleto de acero por parte de los arquitectos de Chicago fue tan revolucionaria que los del Este no pudieron hacer nada más que rendirse estupefactos ante ella. Sin embargo, el alto grado de innovación que se

⁷ Citado en DUPRÉ, Judith: «Skyscrapers, a history of the world's most famous and important skyscrapers». Könemann, Hong Kong, 1999.

⁸ ROWE, Collin. «La estructura de Chicago» en *Frank Lloyd Wright*. Stylos, 1990.

⁹ Louis SULLIVAN citado en ROWE, Collin, «La estructura de Chicago» en *Frank Lloyd Wright*, Stylos, 1990, pp. 129-130.

daba en los aspectos técnicos del edificio no contaba en los años del cambio de siglo con una correspondencia estética del mismo nivel que se viera reflejada en su exterior. La fachada del edificio *Flatiron*, por ejemplo, se decoró con motivos renacentistas, influenciada por la estética conservadora pero exitosa de la Exposición Colombina de Chicago de 1893.

Todos, arquitectos y diseñadores industriales, tenían claro que era preciso innovar estéticamente para dar con el *estilo del siglo*, pero tendrían que llegar los años veinte para que el Déco y el funcionalismo trajeran de Europa unas formas que verdaderamente estuvieran a la altura de la innovación técnica de los rascacielos. Entre 1928 y 1930 se construyó el edificio *Chrysler*, diseñado por William van Allen. Este edificio, el más claro exponente del Art Déco al otro lado del Atlántico, fue, con sus 319 metros, el edificio más alto del mundo durante un año. En 1931, el *Empire State* alcanzaba la histórica cota de 381 metros. Se construyó en el solar del antiguo Hotel Waldorf Astoria, en el 350 de la Quinta Avenida, que fue vendido por veinte millones de dólares a la ciudad de Nueva York por Vincent Astor, hijo de John Jacob Astor, inventor y escritor de novelas de ciencia ficción que edificó varios hoteles en Nueva York para engrosar la fortuna de la familia y falleció en el naufragio del *Titanic* en 1912. Se trataba de una cota importante, pues marcaba prácticamente la máxima altura que se podía alcanzar con la tecnología de la época. Tuvieron que pasar más de cuarenta años para que se construyera un rascacielos más alto. Fueron las torres del *World Trade Center*, que en 1972 se elevaban a 417 metros del suelo. Por cierto, que las Torres Gemelas sirvieron también de escenario a una nueva versión de *King Kong*, la que hizo John Guillermin en 1976.

Como el edificio *Chrysler* en su día, las torres gemelas del *World Trade Center* también tuvieron un reinado efímero. Fueron superadas en 1974 por la torre *Sears* de Chicago, que alcanzó los 443 metros. Ambos edificios suponen el canto del cisne de la hegemonía norteamericana en la construcción de rascacielos. En realidad, la sociedad occidental de los primeros años setenta se hallaba muy lejos de las ideas que impulsaron el liderazgo americano en aquella era dorada de los años treinta. La fe en el progreso industrial se había desvanecido, y los intereses cambiaron tras la revolución cultural de los sesenta y sumidos en plena crisis del petróleo. Occidente hacía una cura de humildad y durante los ochenta y noventa los grandes rascacielos se construyeron en Oriente, que afrontaba su expansión económica con el mismo optimismo que reinaba en Occidente cincuenta años antes. La torre del conjunto *Reflecting Absence*, de Michael Arad y Peter Walker, ganadora del concurso para sustituir al *World Trade Center*, destruido en los atentados del 11 de septiembre de 2001 devolverá, con sus más de 540 metros, el récord de altura a la ciudad de Nueva York. Tiene prevista su finalización en 2008. Pero en Asia se barajan actualmente proyectos de nuevos súper edificios, llamados *ciudades verticales*, que hacen muy difícil pensar que el récord se vaya a prolongar en el tiempo. Actualmente el Obayashi Group japonés está proyectando construir un gran edificio en la bahía de Tokio, la *Millenium Tower*, de cuyo proyecto se ha encargado hasta el momento el estudio del arquitecto británico Norman Foster.

Estos súper edificios están llamados a hacer realidad uno de los sueños futuristas de la modernidad: el de Frank Lloyd Wright de construir un edificio de



más de un kilómetro de altura. En 1956, cuando recibió el encargo de diseñar una gran torre de televisión, Wright decidió aprovechar el lugar para plantear el que había de ser el rascacielos *Illinois*, de 1.600 metros de altura. Este *edificio de una Milla* incluía innovaciones propias de la década de los cincuenta, como ascensores movidos por energía atómica.

El *Empire State* ha crecido variando su altura tres veces desde su concepción. La idea inicial de sus constructores, el financiero John J. Rascob y el entonces gobernador del estado de Nueva York, Al Smith, era construir un edificio de 85 plantas rematado por una azotea plana. Con sus 320 metros, el proyecto superaba por uno a su competidor directo, el edificio *Chrisler*. Se dice que Rascob, al ver la maqueta del edificio y conocedor del proyecto de Van Allen, que se remataba con un vistoso pináculo de acero inoxidable, dijo «necesita un sombrero». Pero quiso ir más lejos: tuvo la idea de convertir el *Empire State* en un aeropuerto para zeppelines en pleno centro de Nueva York. Una vez los arquitectos Shreve, Lamb y Harmon *cubrieron* su obra, el edificio contaba con 381 metros y un lujoso vestíbulo aeroportuario en la planta 86.

Así el 1 de mayo de 1931, día de la inauguración del edificio más alto del mundo, los ciudadanos de Nueva York pudieron ver por única vez en la historia cómo un zeppelin se amarraba al mástil situado en la cumbre. La maniobra fue extraordinariamente peligrosa, dificultada por los enormes vientos que soplaban a sus casi cuatrocientos metros de altura entre los cañones artificiales del Manhattan moderno y amenazada por la afilada aguja del cercano edificio *Chrisler*. Además, nadie había contado con que los zeppelines se lastraban por agua, y utilizar el *Empire State* como aeropuerto regular hubiera supuesto la caída al suelo de toneladas de líquido cada día. Para acabar de complicar las cosas, el acceso al flamante vestíbulo de la planta 86 debía hacerse mediante equilibrios por un complejo sistema de escaleras y pasadizos de hierro suspendidos en el vacío que resultaba imposible a casi todos los pasajeros, especialmente a los numerosos septuagenarios ricos que se podían permitir los costosos servicios de las lujosas líneas aéreas para cruzar el Atlántico.

Del fracaso de la idea de John J. Rascob sólo nos quedan unas pocas fotografías, una película documental que muestra las dificultades durante la maniobra de atraque y la imagen del gorila gigante cogido del mástil en la espectacular escena final de la película. Irónicamente, ese mástil de atraque resultó mucho más útil a *King Kong* que a los monstruos voladores cuyo imperio celeste estaba a punto de terminar, de manera que ha pasado a la historia más como el asidero en que el protagonista de la película daba sus últimos alaridos que como el amarre aeronáutico revolucionario que nunca fue. Por cierto, que el día de su inauguración, el *Empire State* fue declarado «la octava maravilla del mundo», el mismo título que otorga Denham a *King Kong* en la película al presentarlo en sociedad en un teatro de Broadway.

Muerto *King Kong*, la cumbre del edificio más alto del mundo quedó sin ninguna utilidad hasta 1951, en que se instaló en ella una enorme antena de comunicaciones que hizo crecer el edificio por tercera y última vez hasta los 448 metros.

El puerto para zeppelines del *Empire State* no fue la única idea descabellada para dotar a la ciudad de un aeropuerto singular. En 1932, un año después de su inauguración, el visionario diseñador industrial y profeta del futuro aerodinámico



A la izquierda, *King Kong* se enfrenta a los aviones agarrado del mástil de atraque para zeppelins con el edificio Chrysler de fondo. A la derecha, el único atraque de un zeppelin en lo alto del Empire State el 1 de mayo de 1931.

Norman Bel Geddes propuso en su obra *Horizons*¹⁰ la construcción de un aeropuerto flotante sobre el río Hudson que debía poder girar para orientarse hacia los aviones según la dirección del viento. El meteórico progreso de la tecnología aeronáutica, especialmente después de la Segunda Guerra Mundial, impuso definitivamente los aeropuertos en tierra para aviones monoplanos como única alternativa posible, y las especulaciones sobre futuros aeropuertos desaparecieron.

Para entender estos despropósitos, que demuestran el alto desconocimiento de la aviación que se daba en el primer cuarto de siglo, valga la secuencia de *King Kong* en que, en plena desesperación ante el hecho de que el gorila gigante se haya encaramado al edificio más alto del mundo llevando consigo a la protagonista, John Driscoll exclama: ¡aviones! La idea es acogida de buen grado por todos, incluida la policía, y la aplauden por brillante, pero ¿cómo es posible que no se le hubiera ocurrido a nadie antes, ni a las fuerzas del orden? Es posible que la situación resulte risible hoy, cuando precisamente se cumple el centenario del vuelo de los hermanos Wright, pero en 1933 la aviación apenas había despegado y era una gran desconocida por todos.

LOS TÍTULOS DE CRÉDITO

Siguiendo con la tradición del cine mudo, en los principios del sonoro se utilizaban cartelas filmadas para los créditos iniciales y finales de las películas. Aquellas

¹⁰ BEL GEDDES, Norman: *Horizons*, Little, Brown and Co., Boston, 1932.

modernas producciones de aventuras necesitaban diferenciarse también en los aspectos gráficos de sus predecesoras, que normalmente utilizaban tipografías con remate y estaban adornadas con cenefas inspiradas en los ornamentos vegetales de la tradición clásica.

Los títulos de crédito han ido evolucionando a lo largo de la historia del cine, especialmente a medida que se han ido integrando en la narración cinematográfica mediante la incorporación de nuevas técnicas. Primero fueron efectos fotográficos que permitían la congelación de fotogramas, que podían utilizarse como fondo, y con el paso del tiempo, fueron sofisticándose con efectos de truca y animaciones hasta llegar, en ocasiones, a convertirse en una de las secuencias más impactantes de la película.

Los créditos iniciales de *King Kong* muestran los esfuerzos que los diseñadores gráficos venían haciendo desde los años veinte por revolucionar la tipografía. Deseaban ponerla a la altura de los logros que se estaban alcanzando en otros ámbitos como el diseño industrial y la arquitectura en la búsqueda de un estilo para el nuevo siglo. Entre las consecuencias más destacables de esos esfuerzos figura la aparición de tipografías sin remate, como la *Futura*, de Paul Renner (1927-30), o los tipos en relieve herederos del diseño gráfico soviético de los años veinte, sin duda el más influyente del momento en la medida en que fueron los diseñadores rusos los que hicieron propuestas más innovadoras.

Los diseñadores soviéticos, entre los que destacaron El Lissitzky y Alexander Rodchenko, revolucionaron de tal manera el diseño gráfico que prácticamente marcaron un abismo entre las primeras aproximaciones cartelistas y lo que iba a suceder en adelante. El cambio consistió en una utilización novedosa y protagonista de la tipografía y en la imposición del collage como recurso fundamental. Sus éxitos se extendieron como la pólvora y todavía hoy sus hallazgos estéticos resultan innovadores. Esa nueva forma de entender el diseño gráfico conquistó Europa en los años veinte, especialmente a través de su presencia en la Bauhaus, que tras el congreso constructivista y dadaísta de 1922 y la sustitución del excéntrico profesor Itten por el húngaro László Moholy-Nagy iniciaba un cambio de rumbo que la convertiría en referente de la vanguardia mundial.

Unos nuevos aires en la Bauhaus de los que sus *jóvenes maestros* se convertirían rápidamente en portavoces. Herbert Bayer adaptó rápidamente las innovaciones formales soviéticas y las aplicó en el taller de tipografía y diseño publicitario que dirigía y que publicaba la revista de la escuela. Bayer llevó a cabo una auténtica cruzada contra la letra gótica, una institución en Alemania que se empleaba en la casi totalidad de los documentos oficiales. También emprendió una campaña anti-ortornamentística y contra las mayúsculas, que la ortografía alemana exige para la inicial de todos los sustantivos.

A los descubrimientos formales del diseño de la época se le sumaron inmediatamente los hallazgos de la nueva fotografía. Los fotógrafos de los años veinte descubrieron en fotogramas, vortografías y un largo etcétera de técnicas experimentales que las nuevas tecnologías de la imagen sabían jugar bien al juego propuesto por las vanguardias artísticas, y así contribuyeron a la búsqueda de una estética nueva para la moderna era industrial. También se esforzaron en hallar nuevos pun-

tos de vista. Los fotógrafos modernos utilizaron encuadres de una osadía nunca vista y coquetearon con la interdisciplinarietà. Tanto Lissitsky como Rodchenko, por ejemplo, trabajaron como fotógrafos profesionales. Ambos se hallaban fascinados por la gran innovación formal que suponían los atrevidos encuadres de la llamada «nueva perspectiva»¹¹, como las fotografías que el arquitecto Erich Mendelsohn tomó de los rascacielos de Nueva York.

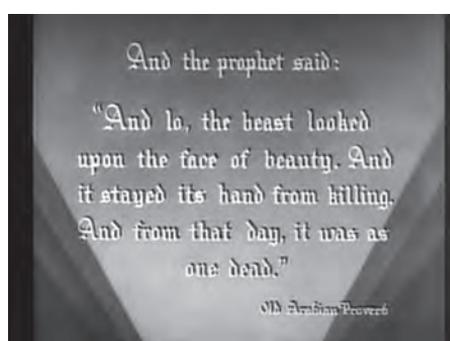
El cine moderno supo aprovechar estos hallazgos visuales como supo aprovechar los recursos del nuevo diseño gráfico. Con frecuencia se experimentaba con tipografías de palo seco en relieve, con fотомontajes o se inventaban fondos abstractos a base de caleidoscopios o exposiciones múltiples. Realmente, los diseñadores de aquellas cartelas estaban aplicando invenciones formales que no sólo provenían del diseño gráfico soviético, sino de la pintura y de la fotografía de vanguardia, cuya influencia con éste era recíproca.

Los títulos de crédito de algunas de las películas del momento reflejan perfectamente todas esas innovaciones. Sus propuestas coqueteaban con movimientos de vanguardia como el constructivismo, el cubismo o el futurismo, y la mezcla de fondos fijos o en movimiento con fuentes de palo seco a menudo en relieve alineaba a sus creadores con quienes consideraban que las letras romanas, caligráficas o góticas eran símbolos de ese pasado que se quería olvidar, casi tan lejanas de los hombres modernos como los dinosaurios.

Inmediatamente, y del mismo modo en que lo experimental se asociaba a lo moderno, las fuentes más clásicas se utilizaron para presentar géneros históricos o melodramas. Esto puede apreciarse en los créditos iniciales de *King Kong*. La mayor parte están escritos con letras en relieve sobre un fondo abstracto que recuerda a los experimentos formales que se estaban dando en la fotografía y en la pintura. Sin embargo, la cartela final de *King Kong*, que hace referencia al mito de la bella y la bestia, no se atreve a cambiar y utiliza la letra gótica. Se estableció una especie de código tipográfico que consistía en utilizar unas fuentes cuando se quería dar una imagen de producto moderno y otras cuando el producto se refería a épocas del pasado. Unos años antes, en 1926, Fritz Lang utilizaba un caleidoscopio fascinante para dar exactamente esa imagen futurista de vanguardia en su secuencia inicial de *Metrópolis*.

Estos títulos de crédito modernos se iban a convertir en el modo habitual de presentar las películas fantásticas y de aventuras de la era dorada del género que acababa de empezar. Junto con los seriales de los años cuarenta, éstas empezaban

¹¹ Rodchenko, que despreciaba las fotografías hechas con la cámara a la altura de la cintura, a los que denominaba «planos de ombligo», decía: «En fotografía existe el viejo punto de vista, el ángulo de visión de un hombre que está de pie sobre el suelo y mira en dirección recta hacia adelante, como yo lo denominó, hace 'planos de ombligo' [...] combato ese punto de vista, y lo seguiré combatiendo, junto con mis colegas de la nueva fotografía». Citado en NEWHALL, Beaumont: *Historia de la fotografía*, Gustavo Gili (fotografía), Barcelona, 1983.



La innovación formal de los créditos termina cuando se utiliza la letra gótica para introducir el mito de la bella y la bestia.

con magníficas cartelas que estaban a la altura del diseño gráfico más vanguardista de la época. Con ello contribuían a la búsqueda del estilo del siglo en la que todos los diseñadores estaban implicados por aquellos años. La RKO y la 20th Century Fox fueron más allá e incorporaron en su propia imagen de marca iconos claramente vanguardistas por su espíritu futurista. El logotipo de la RKO, con una antena a caballo entre la Torre Eiffel y el Monumento a la Tercera Internacional de Tatlin¹² emitiendo ondas de radio en la cima del mundo convertía la radio, uno de los inventos más revolucionarios de su época, en icono del siglo, y la Fox iba más allá al convertir el propio siglo XX en marca y utilizar una tipografía extrusionada de claras influencias constructivistas en una de las marcas más longevas de todos los tiempos.

¹² Tatlin fue el encargado de proyectar el monumento a la Tercera Internacional en 1919. Se trataba de una enorme estructura metálica giratoria emisora de noticias y señales que debería convertirse en una especie de Torre Eiffel proletaria.



Dos iconos del siglo xx que continúan siendo modernos en el siglo XXI.

También la Universal fabricó un icono de carácter inequívocamente moderno al encabezar sus películas con un avión dando la vuelta al mundo.

OTRAS CUESTIONES IMPRESCINDIBLES SOBRE *KING KONG* *Técnicas revolucionarias*

Willis H. O'Brien utilizó técnicas en el rodaje de *King Kong* que puede decirse impusieron el modo de hacer en cine fantástico hasta muchos años después, cuando fueron sustituidas por nuevas tecnologías electrónicas en los años setenta. O'Brien perfeccionó una técnica que ya había empleado en *The Lost World*, de Harry O. Hoyt (1925): el rodaje fotograma a fotograma. Ésta, que fue desarrollada en los años siguientes por un discípulo suyo, el gran Ray Harryhausen, se empleó con muñecos en miniatura¹³ y se combinaba con la retroproyección de un modo que nunca se había empleado con anterioridad. Esta técnica se utilizaba junto con otras que ya eran empleadas habitualmente en los años del cine mudo, como los *mate paintings*, fondos pintados que se combinaban con la imagen real mediante cristales colocados delante de cámara o telones detrás del decorado.

Pero lo más relevante de la aplicación de todas estas nuevas técnicas en *King Kong* es que acostumbró a los espectadores de todo el mundo a una nueva forma de ver el cine. Es un ejemplo que se ha citado una y otra vez, pero quiero destacar la imagen de la isla desde el barco, con unos pájaros de dibujos animados sobreimpresionados en el *mate painting* del paisaje. Un magnífico collage con un resultado

¹³ De unos cincuenta centímetros de alto, aproximadamente.



Escenas deslumbrantes

sorprendente. Junto al resto del trabajo de Willis H. O'Brien, marcó un estándar de calidad que sirvió durante años para juzgar el cine de su género.

Escenas deslumbrantes

El colosal muro construido por los indígenas, la selva de la isla poblada de monstruos, el excelente decorado de Carroll Clark y Al Herman o el contraste de la imagen de un monstruo extraído de la prehistoria caminando por la metrópolis símbolo de la Modernidad contribuyen a que la película esté llena de imágenes surrealistas o de una fuerza visual impresionante. Entre ellas, la inolvidable secuencia de la habitación del hotel, con la enorme cara de *King Kong* asomada a la ventana o la mano gigantesca arrastrando la cama desde la ventana opuesta.

Por cierto, que el decorado del muro sirvió para otra escena inolvidable de la historia del cine. Unos años más tarde, se le prendió fuego para provocar las llamas del incendio de Atlanta en *Gone with the wind*, de Victor Fleming (1939).

La primera banda sonora original

El trabajo de Max Steiner en *King Kong* se considera una de las primeras bandas sonoras compuestas originalmente (en sentido estricto) de la historia del cine, por lo que la película se convirtió, también en los aspectos sonoros, en un referente para las que vendrían a continuación. Algunos momentos son absolutamente memorables, como la llegada a la isla, la danza de sacrificio de los indígenas o el cortísimo tema que acompaña a la parte final de la huida de Fay Wray y Bruce Cabot a través de la selva.

Max Steiner (1888-1971) fue un vienés heredero de la generación de Adolf Loos y Ludwig Wittgenstein que al parecer recibió clases del mismísimo Gustav Mahler. También emigró en busca de oportunidades a los Estados Unidos a causa

de la Primera Guerra Mundial. Empezó a trabajar en Hollywood en 1929, a los pocos meses de la fundación de la RKO.

Elementos emblemáticos

Tal vez por ser una de las primeras en su género, probablemente la primera sonora, o por la gran cantidad de elementos innovadores, al menos en la gran pantalla, la lista de elementos emblemáticos del cine de aventuras que aparecen en *King Kong* y que luego han sido imitados una y otra vez es enorme. Entre ellos, el gong para invocar a la bestia, el altar de sacrificios iluminado por antorchas, las danzas de los nativos, la isla apareciendo entre tinieblas o las impresionantes peleas de dinosaurios.

Secuelas

Tras el éxito de *King Kong*, la RKO rodó *El hijo de King Kong*, a cargo de Ernest B. Shoedsack. El reciclado de prácticamente todos los elementos artísticos permitió que pudiera estrenarse en 1933, poco después de la primera parte, cuya producción llevó todo un año, desde agosto de 1932 hasta marzo de 1933. En 1949 Schoedsack rodó *Mighty Joe Young*, una nueva versión con los elementos del éxito inicial que contó de nuevo con Robert Armstrong en un papel protagonista y con los efectos especiales de Willis H. O'Brien, esta vez con un alumno aventajado: Ray Harryhausen. Dino de Laurentiis aprovechó el tirón del cine de catástrofes para rodar un remake de *King Kong* en 1976, del que, lejos de la fuerza visual de la primera versión, lo más destacable fue la presencia de una actriz debutante de talento y con una gran carga erótica, Jessica Lange, y, desde el punto de vista técnico, la construcción de un impresionante monstruo robótico por parte de Carlo Rambaldi. En 1986 contó también con una secuela, *King Kong II*, bajo la dirección del mismo John Guillermin.

Las referencias más o menos directas a la película son múltiples. Por citar algunas, nombraré el cine japonés de monstruos de los sesenta, con algunos títulos específicamente dedicados al personaje, como *King Kong Escapes* y *King Kong vs. Godzilla* (1962) de Hinoshiro Honda. También el homenaje que hizo Steven Spielberg en la segunda parte de *Jurassic Park* con un tiranosaurus rex deambulando por las calles de Los Angeles. Disney produjo un remake de *Mighty Joe Young* en 1998, dirigido por Ron Underwood. Peter Jackson, el oscarizado director de la trilogía *The Lord of the Rings*, que siempre se ha declarado un ferviente admirador de *King Kong*, trabaja actualmente en una nueva versión del clásico.

El malvado Zaroff

En 1932 se rodó *The most Dangerous Game*, de Ernest B. Shoedsack e Irving Pichel, producida por Merian C. Cooper. Muchos elementos convierten a esta pe-

lícula en una especie de ensayo artístico de *King Kong*. Coinciden Shoedsack y Cooper en dirección y producción respectivamente. Coinciden Fay Wray y Robert Armstrong en papeles protagonistas, y Noble Jonson y Steve Clemento en papeles secundarios, aunque en aquella ocasión la pareja de Wray era el galán Joel McCrea. Incluso coincide Max Steiner como autor de la banda sonora. Además, los malos resultados de la RKO en 1932 obligaron a rodar *King Kong* con un presupuesto muy ajustado, y en ella se aprovecharon muchos decorados de *The most Dangerous Game*, como la selva, el pantano y el famoso barranco atravesado por un tronco gigante. A pesar de que su estreno se produjo en los peores años de la Depresión, *King Kong* recaudó 1.761.000 dólares¹⁴ y, junto con *Little Women*, el otro gran éxito de 1933, ayudaron a la RKO a superar los malos resultados del año anterior.

Censura

En 1934, la censura cortó algunas partes que tardaron años en ser incorporadas de nuevo a la película. Durante unas cuatro décadas, los espectadores conocieron una versión mutilada del clásico. Incluso algunas copias que todavía se emiten hoy por televisión carecen de algunas escenas particularmente violentas, como las que muestran a *Kong* masticando o pisoteando a sus víctimas o arrojando a una mujer desde el *Empire State* tras comprobar que no se trataba de Ann Darrow. Otra escena suprimida por la censura fue la del semidesnudo de Fay Wray en la guarida de la Montaña Calavera. Además, el propio Merian C. Cooper eliminó una secuencia entera del montaje por considerar que cortaba el ritmo de la narración, concretamente la que mostraba una araña gigante devorando a los marineros que habían caído al fondo del barranco. Esta secuencia es prácticamente un mito entre los admiradores del film, pues jamás se ha vuelto a ver desde 1933 y sólo la conocemos a través de un par de bocetos correspondientes al diseño de producción.

Merian C. Cooper

Fue el verdadero padre de la criatura. Participó en el guión, en la dirección y en la producción. Cooper y Shoedsack fueron anteriormente aventureros y documentalistas. En ese sentido, el personaje de Carl Denham, productor de documentales de naturaleza en África, es en cierto modo autobiográfico. Después de *King Kong* Cooper emprendió una fructífera carrera como productor, pues David O'Selznick dejó la RKO para formar parte de la Metro Goldwin Mayer en febrero, un mes antes del fin de la producción de nuestra película. Cooper, que ostentaba el

¹⁴ Según aparece en JEWELL, Richard B. & HARBIN, Vernon: *The RKO story*, Octopus Books, Londres, 1982, p. 60.



Shoedsack (piloto) y Cooper (artillero) del avión que derriba a la bestia.

cargo de ayudante de Selznick hasta entonces, lo reemplazó en el cargo. Por cierto, los ocupantes del avión que derriba a *King Kong* son ni más ni menos que Shoedsack y Cooper.

Fay Wray

Fue una actriz prolífica. Trabajó en clásicos del cine mudo como *The wedding march*, de Eric Von Stroheim (1928) o *Thunderbolt*, de Joseph Von Sternberg (1929) y también cosechó éxitos con la llegada del sonoro. Pero su papel en *King Kong* ha eclipsado las casi cien películas en las que intervino. Fue el paradigma de la heroína inocente acosada por el villano, y su particular forma de gritar¹⁵ la hacía perfecta para muchos de los papeles estelares en las películas de aventuras de aquellos años.

Fay Wray falleció el 8 de agosto de 2004. Precisamente mientras me encontraba escribiendo este artículo, que quisiera dedicarle modestamente. Las luces del *Empire State Building* se apagaron durante quince minutos en su honor la noche del 9 de agosto.

¹⁵ Lo cual le valió para ser conocida como «la reina del grito».