Treball de Fi de Grau

Títol

La evolución de un icono cinematográfico: un estudio de caso a través de los remakes de King Kong.

Autoria

Inés González Cabezas

Professorat tutor

Ludovico Longhi

Grau

Comunicació Audiovisual	X
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	
Comunicació Interactiva	
Comunicació de les Organitzacions	

Tipus de TFG

Projecte	
Recerca	X

Data

1 de juny de 2023	X
28 de juliol de 2023	

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	L'evolució d'una icona cinematogràfica: un estudi de cas a través dels remakes de King Kong.
Castellà:	La evolución de un icono cinematográfico: un estudio de caso a través de los remakes de King Kong.
Anglès:	The evolution of a cinematic icon: a case study through the King Kong remakes.

Autoria:	Inés González Cabezas
Professorat tutor:	Ludovico Longhi

Curs:	2022/23	Grau:	Comunicació Audiovisual	X
			Periodisme	
			Publicitat i Relacions Públiques	
			Comunicació Interactiva	
			Comunicació de les Organitzacions	

Paraules clau (mínim 3)

Català:	Mite, icona, cinema, remake, context sociocultural, King Kong, adaptació
Castellà:	Mito, icono, cine, remake, contexto sociocultural, King Kong, adaptación
Anglès:	Myth, icon, cinema, remake, socio-cultural context, King Kong, adaptation

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	King Kong s'ha convertit en una icona en l'imaginari col·lectiu que ha anat modificant-se a mesura que la societat i les sensibilitats han canviat. Aquest treball analitza les versiones clàssiques de King Kong, creada por Merian C. Cooper, i la seva evolució al llarg del temps. L'estudi es centra en examinar les variacions en la representació i narració de King Kong en les seves versiones de 1933, 1976 i 2005, destacant les influències contextuals, els enfocaments cinematogràfics i els elements estilístics. L'objectiu és comprendre la relació entre context productiu i la creació d'una icona cinematogràfica.

Castellà:	King Kong se ha convertido en un icono en el imaginario colectivo que ha ido modificándose a medida que la sociedad y las sensibilidades han cambiado. Este trabajo analiza las versiones principales de King Kong, creado por Merian C. Cooper, y su evolución a lo largo del tiempo. El estudio se centra en examinar las variaciones en la representación y narración de King Kong en sus versiones de 1933, 1976 y 2005, destacando las influencias contextuales, los enfoques cinematográficos y los elementos estilísticos. El objetivo es comprender la relación entre contexto productivo y la creación de un icono cinematográfico.
Anglès:	King Kong has become an icon in the collective imagination that has been modified as society and sensibilities have changed. This paper analyzes the classic versions of King Kong, created by Merian C. Cooper, and their evolution over time. The study focuses on examining variations in the depiction and storytelling of King Kong in its 1933, 1976 and 2005 versions. Highlighting contextual influences, cinematic approaches and stylistic elements, the aim is to understand the relationship between the productive context and the creation of a cinematographic icon.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 1

2. CINE Y SOCIEDAD: EL ETERNO DEBATE 3

2.1 CINE COMO ESPEJO DE LA SOCIEDAD 3

2.2 CINE COMO CREADOR DE ICONOS 5

3. KONG Y EL CINE 8

3.1 EL *REMAKE*: REVISITANDO AL ICONO 8

3.2 UNIVERSO KING KONG Y ADAPTACIONES 9

3.3 LA EVOLUCIÓN DE LA SIMBOLOGÍA DE KONG 13

3.3.1 EN RELACIÓN CON LOS "OTROS" 13

3.3.2 EN RELACIÓN CON LA TECNOLOGÍA 15

3.3.3 EN RELACIÓN CON LA HEROÍNA 16

3.3.4 EN RELACIÓN CON EL MODELO ECONÓMICO 18

4. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN 20

5. METODOLOGÍA 21

6. ANÁLISIS COMPARATIVO 24

6.1 ANÁLISIS DE CONTENIDO 24

6.1.1 EL MUNDO "PRIMITIVO" 24

6.1.2 EL MUNDO "DESARROLLADO" 25

6.1.3 KONG ENTRE DOS MUNDOS 27

6.2 ANÁLISIS DE PERSONAJES 30

6.2.1 LA HEROÍNA 30

6.2.2 LA BESTIA 32

6.2.3 LOS SECUNDARIOS 34

6.3 ANÁLISIS FORMAL 37

6.3.1 ASPECTOS TÉCNICOS 37

6.3.2 NARRATIVA VISUAL 38

6.3.3 COMPARATIVA DE SECUENCIAS 40

7. CONCLUSIONES 45

8. REFERENCIAS 49

8.1 BIBLIOGRAFÍA CITADA 49

8.2 FILMOGRAFÍA CITADA 53

1. INTRODUCCIÓN

El cine siempre ha sido un gran constructor de mitos, pero sólo unos pocos tienen la categoría de ser originales del propio medio. Kong surgió del y para el cine, no como historia creada desde lo popular y convertida en icónica por la gran pantalla, ni tampoco como relato literario adaptado a imágenes que se integraron en el imaginario colectivo. Se creó un nuevo ser, que se convirtió en referencia para una sociedad en la que el gran simio forma parte de su memoria, representando una amplia gama de conceptos e ideas que han conectado con el público durante muchos años.

En 1933, Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack dieron vida al gorila más famoso de todos los tiempos, y desde entonces King Kong ha sido referenciado, no sólo por el cine, sino a través de múltiples sistemas de representación, convirtiéndose en un símbolo profundamente arraigado en el imaginario colectivo mundial. La historia del enorme simio, al que sacan de su aislado hábitat para exhibirlo en una bulliciosa ciudad, ha calado hondo en el espectador, tocando temas como el poder, la explotación y los límites del control humano sobre la naturaleza. King Kong ha dejado una huella imborrable en la industria cinematográfica y sigue siendo reconocido como un icono importante en la historia del cine por sus efectos visuales pioneros, sus atractivos personajes y su argumento épico.

El objetivo de este trabajo es realizar un estudio de caso a través de un análisis comparativo sobre un producto cinematográfico que devino en mito e icono del cine: King Kong. Se buscarán las diferencias y similitudes, y la evolución de estas, en función de las distintas realidades contextuales de la tríada clásica. Para ello, se utilizará un sistema de análisis a través de tablas comparativas, donde se puedan identificar cada uno de sus elementos clave que permitan recoger los principales cambios de cada una de las producciones clásicas: *King Kong* (Cooper, 1933), *King Kong* (Guillermin, 1976) y *King Kong* (Jackson, 2005).

La finalidad de este estudio es mostrar cómo el mito de Kong no ha perdido vigencia y cómo han ido modificándose algunos de sus elementos principales en consonancia con cada uno de los contextos de sus producciones. Este trabajo pretende saber cuáles y cómo se han transformado, de manera que pueda servir como base de entendimiento para conocer mejor la relación entre cine y sociedad, industria y cultura.

Las investigaciones al respecto de cada uno de estos elementos, tanto las más clásicas como las más actualizadas, servirán de base teórica para comprender mejor los cambios socioculturales que han afectado a la narrativa y al cine a lo largo del tiempo. Se analizarán los elementos clave de cada adaptación de King Kong, revelando cómo captan las actitudes, preocupaciones y modelos sociales de su época. Estas adaptaciones ofrecen una lente a través de la cual podemos examinar procesos históricos y culturales más amplios.

Se busca tratar elementos como la dicotomía desarrollo-subdesarrollo, así como explorar la evolución de las ideas sociales sobre la idea del espectáculo, los roles de género y el colonialismo siguiendo los cambios en la representación del personaje. Además, se analizará cómo los avances tecnológicos y los efectos visuales han influido en el aspecto de la criatura en pantalla y su impacto en la narrativa.

Por lo tanto, el objetivo final es encontrar y comparar los hilos conductores en las tres versiones que hagan comprender mejor el fenómeno del icono cinematográfico en la sociedad y en su proceso histórico. De esta manera, veremos cómo ha cambiado King Kong, cómo ha cambiado el cine y cómo hemos cambiado nosotros.

2. CINE Y SOCIEDAD: EL ETERNO DEBATE

2.1 CINE COMO ESPEJO DE LA SOCIEDAD

El debate sobre si el cine es considerado un espejo de la sociedad es un tema prácticamente inagotable. Una gran cantidad de sociólogos, ensayistas y filósofos han tratado de aclarar si el arte refleja la sociedad o si la sociedad refleja el arte sin llegar a una conclusión unánime sobre la materia.

Es un hecho decir que, en parte, el cine constituye un reflejo de aquello que ocurre en la sociedad, ya que se refleja la cultura, las creencias, los valores y las inquietudes de una época o de un grupo de personas. Las películas pueden abordar problemas sociales, temas polémicos y cuestiones éticas y morales, como también pueden mostrar las tendencias culturales y modas (Sorlin, 1991, pp 73-87). Con frecuencia, los temas y preocupaciones sociales y políticas, así como las tendencias culturales y tecnológicas, suelen ser incorporados de manera subconsciente o consciente en las películas. Los cineastas a menudo utilizan su arte para hacer comentarios sobre la sociedad o para presentar una visión alternativa o idealizada de la misma. El historiador Marc Ferro (2008) destaca que el cine puede ser considerado como una fuente fiable y agente histórico, evidenciando comportamientos, ideologías e incluso suponiendo una forma de análisis del cine como instrumento propagandístico.

Sin embargo, se debe tener en cuenta que el cine no es solo un reflejo, también puede ser una herramienta para inspirar cambios sociales y culturales. Muchas películas han sido utilizadas para concienciar sobre temas sociales y políticos importantes, y han servido como un catalizador para un cambio. La forma en que se representan los personajes y las situaciones en el cine puede ayudar a moldear la percepción popular sobre diferentes temas, y movilizar al público para pasar a la acción en defensa de causas concretas. Así, el cine es una herramienta poderosa para representar y moldear la sociedad en la que se produce. Ideas y valores vehiculados por grandes obras de la gran pantalla, sobreviven a las mismas: los protagonistas se convierten en iconos del imaginario colectivo.

Este trabajo surge de la idea del poder de reflejo del cine a la sociedad, o viceversa, y cómo este tiene la capacidad de trasformar una misma historia. Por lo tanto, se plantea la propuesta de analizar las versiones de King Kong en su conjunto y en relación con el contexto

sociocultural en el que se enmarca. A partir de este punto, se realizará una aproximación a las películas de King Kong desde la Sociología del Cine[1]. Es importante destacar que está vinculada al concepto de "imaginario social", que tiene relación con que la ficción no es la realidad y que su realidad ficticia es imaginaria. Así, el cine traslada la imagen a lo imaginario, manifestando un mensaje latente, que es el de los deseos y los miedos (Morin, 2011, p. 23).

El cine refleja la mentalidad y valores de una sociedad que comparte una cultura y una imaginación colectiva de manera más directa y fidedigna que cualquier otro tipo de arte (Kracauer, 2015, p. 40). De esta manera, para comprender el universo Kong y cómo ha evolucionado hasta nuestros tiempos, es imprescindible entenderlo en su contexto, tanto sociocultural como productivo.

De esta manera, ya sea que la sociedad se refleja en el cine o que sea el cine el que lo refleje, es obvio que el contexto sociocultural puede afectar a los guiones cinematográficos y hacerlo de varias maneras. Puede influir en los temas que se abordan en el guion, en los personajes y en la forma en que se presentan, y en la representación de diferentes grupos sociales (Pardo, 2002, p. 55-75). Hablando de los específicos, la adaptación de 2005 dirigida por Peter Jackson aprovechó las tecnologías de efectos especiales para crear una versión más realista y emocionalmente compleja del personaje de King Kong, mientras que la adaptación de 1976 exploró temas como la crisis del petróleo y la exploración espacial. Es por esto, que los *remakes* y el resto de las adaptaciones y adiciones al universo creado por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack se contextualizarán para entender su evolución adaptada al contexto.

A partir de aquí, el propósito de este estudio es llevar a cabo un análisis de las tres versiones de King Kong a través de una analogía argumentativa, ya que en general se adhieren a una estructura compartida. Partiendo de esta coherencia narrativa, es posible examinar las variaciones, principalmente en términos de representación, pero también de narración, que surgen de diversas situaciones contextuales productivas, como distintos modos de pensamiento y enfoques cinematográficos, así como elementos estilísticos, especialmente en el caso de la última versión.

[1] “(Recalca) el valor del séptimo arte como prisma analítico de la sociedad y destaca su simbolización activa de la realidad” (Roche, 2021, p. 1). Esta disciplina considera el cine un medio de análisis que contribuye sustancialmente a la construcción de la realidad social (Miguel & León, 1998, p. 83).

2.2 CINE COMO CREADOR DE ICONOS

La diferencia principal entre mito e icono radica en su función simbólica. Un mito es una narración que se utiliza para explicar fenómenos naturales, sociales o culturales, transmitiendo valores y creencias a través de la cultura. Por otro lado, un icono es una representación visual o simbólica, que se utiliza para identificar o representar algo, una persona, un lugar o una idea, por lo general asociado a un significado cultural o social específico (Contreras, 2000, pp. 59-67). Si una narración mítica creada para explicar fenómenos naturales, de otros modos incomprensibles, posee personajes con una fuerza atractiva que sobresale de los limite de su ficción originaria, estos se convierten en iconos.

Mito y cine van de la mano y todos los mitos son simbólicos; tanto moralizantes y ejemplarizantes como inspiradores de cambio, muchos de ellos se construyen a partir de los miedos sociales (Pizarro 2002, p. 103). Los mitos se van acuñando como "símbolos interpretativos" (Núñez Florencio, 2017, p. 176) de la realidad, siendo una explicación simbólica de las ansiedades sufridas socialmente. Estos mitos han ido sufriendo evoluciones, han pasado de ser dioses, a figuras literarias y, actualmente, a figuras cinematográficas.

Aunque estos iconos pueden surgir de cualquier película o género, es cierto que "los ciclos de (cine de) terror aparecen en períodos de tensión social, de manera que el género se convierte en un medio a través del cual pueden expresarse los miedos de esa etapa" (Roche, 2017, p. 62). Es posible que esto ocurra por la agitación social que ocurre en tiempos de crisis o incertidumbre y que altera las normas preestablecidas. Así, en un mundo en el que el orden social marcado se ve amenazado, los miedos comunes determinan aquello que se integra en el imaginario colectivo de la sociedad. Por lo tanto, siguiendo este argumento, se puede comprobar que los mitos creados, en este caso en el cine, sirven a la sociedad para crear iconos comunes que representen aquello que temen en períodos de crisis o de inseguridad. King Kong es una referencia evidente, adaptándose a tramas cambiantes que reflejan el contexto histórico, en general, de crisis o inestabilidad.

Como ya hemos visto, el folclore, las bellas artes, los medios de comunicación y el cine son las vías más apropiadas para la difusión de mitos e iconos que forman parte del imaginario colectivo. Por lo tanto, es natural que estos miedos se reflejen en un género que trata sobre la

desestabilización social, ya sea de manera literal o figurada: el cine de terror[2] (Cueto, 2002, p. 73).

Un icono -o mito- cinematográfico puede definirse como un elemento cinematográfico que va más allá de la película original, sirviendo como arquetipo o modelo que simboliza alguna cosa más trascendental que su propia película (Cécéreu, 1984, p. 83). Pero la creación de un mito cinematográfico no es un proceso fácil ni garantizado. Requiere una combinación de elementos creativos, técnicos y culturales que permitan plasmar una idea original y atractiva en la pantalla y conectar con el público de manera profunda y duradera, que debe lograr capturar el espíritu de su época y conectar con las preocupaciones y valores de su audiencia.

El éxito de una película puede convertirla en un mito si tiene un impacto duradero en la cultura popular. Las películas que logran este estatus a menudo se convierten en parte del canon cultural, referenciadas y homenajeadas en otras películas, programas de televisión, libros, música y otros medios de entretenimiento. La conversión de Kong, tanto la película como el personaje, en un icono cinematográfico de algún modo empuja y autoriza la multiplicación de precuelas secuelas y *remakes*. En cada adaptación, el icono va sufriendo cambios y reinterpretaciones a medida que la moral y visiones sociales cambian: “las protofantasías perduran a lo largo de los siglos bajo diferentes ropajes, que los acomodan a su tiempo, y se entremezclan a veces con otras” (Gubern, 2002, p. 6). Como resultado, Kong, como personaje de ficción originado en estas fantasías, sufre transformaciones a lo largo de las revisiones que siguen a la original de 1933. A través del proceso de reelaboración, pueden surgir nuevas características, que posteriormente se consolidan y perduran hasta su siguiente evolución.

King Kong (Cooper, 1933) crea una mitología propia que representa los miedos y ansiedades generados por la crisis económica de 1929. En la versión de Guillermin de 1976, se modifica la trama a su alrededor para poder mostrar el período de inestabilidad económica y política, y refleja la incertidumbre y preocupación por la industria petrolera y la escasez de

[2] La diferenciación entre "terror" y "horror" radica en las definiciones de ambas palabras. El terror se refiere a la anticipación de suspense que rodea la persecución hacia la víctima, mientras que el horror significa el momento crucial en el que aquello maligno consuma su acto sobre la víctima (Penner, Schneider y Duncan, 2012, p. 14). Teniendo en cuenta que el terror y el horror son elementos integrales que se encuentran en todas las películas pertenecientes a su género, resulta difícil establecer una distinción clara, así la única variación discernible se encuentra en el nivel secuencial, más que en la determinación de la naturaleza global de toda la película (Ortega, 2013, p. 21).

recursos naturales. Así, se adapta a una visión y unos valores más naturalistas y ecologistas que la sociedad de esa actualidad poseía.

Por último, la versión de 2005 se produce en un momento en el que la noción de la naturaleza como recurso limitado empieza a globalizarse. Además, se crea en un período donde la sociedad norteamericana acaba de salir de un momento crítico para la estabilidad democrática como fue el atentado del 11S, añadiendo ese símbolo tan importante al imaginario colectivo y siendo adaptado en la película como el miedo a aquello desconocido y que viene de fuera (Roche, 2017, p. 133). Así, la crisis que afecta a esta última versión de King Kong no es solamente económica o ecológica, sino que además es de seguridad.

El personaje de King Kong, independientemente de sus películas, ha sido una figura icónica y reconocida en la cultura popular desde su creación en 1933. Además, ha inspirado múltiples adaptaciones y referencias en diversos medios y culturas, lo que contribuye a su estatus de mito moderno. También se le ha otorgado un simbolismo y significado cultural. Representa la naturaleza genuina, que tiende a ser positiva hasta que se intente reprimirla. En ese caso explota con una furia destructora. Además, se explora la temática de la explotación y la lucha del hombre contra la bestia.

3. KONG Y EL CINE

3.1 EL *REMAKE*: REVISITANDO AL ICONO

Incluso para aquellos que no son expertos, el fenómeno del *remake* es bien conocido y fácilmente identificable. A pesar de que el término se usa con frecuencia tanto en el lenguaje cotidiano como en las campañas publicitarias de películas, el *remake* es un fenómeno que carece de un enfoque teórico unánime que aborde el éxito de estos (Lleitch, 2002, p. 62).

Podemos definir un *remake* como una nueva versión de una película ya existente. El proceso para hacer un *remake* implica tomar la historia original y adaptarla para una nueva audiencia y un contexto cultural actual. Esto puede incluir actualizar la tecnología, el vestuario y el diseño de producción, cambiar algunos aspectos de la trama o de los personajes, o incluso cambiar el género o el enfoque temático de la historia original. Algunos *remakes* son exitosos y logran superar a la película original, mientras que otros son recibidos con críticas y comparaciones negativas y se llega incluso a cuestionar la necesidad de su existencia (Rosewarne, 2020, pp. 1-3).

Se pueden pensar en los *remakes* como parte de una tendencia típicamente nostálgica; la nostalgia sirve a la audiencia de soporte para aceptar la sociedad cambiante en un mundo de cambios frenéticos y acelerados (Menke, 2017, p. 639). Ante esta afirmación, es entendible que haya una creciente presencia de la nostalgia en las producciones audiovisuales (Balló y Pérez, 1997). Esta perspectiva, si bien captura un aspecto del fenómeno y ayuda a explicarlo en su contexto actual, no logra captar su verdadera complejidad.

Por otro lado, los remakes ofrecen una oportunidad única para revisitar y reinterpretar historias, personajes e ideas populares para el público moderno. Tienden puentes entre el pasado y el presente dando nueva vida a obras clásicas, lo que permite a la gente conectar con un legado compartido al tiempo que explora nuevas perspectivas (Fernández & Martín, 2017, pp. 60-61). A través de la reinterpretación de símbolos famosos como King Kong, los remakes pueden incitar al debate, confrontar las narrativas preexistentes y ofrecer puntos de vista alternativos sobre temas que van desde el género y el racismo hasta la política y los problemas medioambientales.

3.2 UNIVERSO KING KONG Y ADAPTACIONES

Desde 1933, cuando Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack dieron vida al gorila más famoso de todos los tiempos, King Kong ha ido trascendiendo el ámbito del cine. A través de diversos modos de representación, la colosal criatura se ha convertido en un símbolo indeleble profundamente arraigado en el imaginario colectivo que ha ido creando un universo a su alrededor.

King Kong ha sido un ejemplo influyente de cómo una historia puede ser revisitada y reimaginada para nuevas generaciones, lo que ha llevado a su continua popularidad y a la creación de varias adaptaciones y *spin-offs*. King Kong tuvo un gran impacto en la industria cinematográfica al establecer un modelo de producción que influyó en numerosas películas posteriores y por su capacidad para crear un personaje mítico y duradero en la cultura popular. La película generó una gran cantidad artículos de opinión sobre su simbolismo e historia y se convirtió en un hito tanto en términos de técnica de animación como de narrativa cinematográfica. Su éxito ha inspirado numerosas películas de monstruos y sentó las bases de las producciones en las que uno de ellos es el protagonista (Morton, 2014, p. 33). Además, la película de King Kong se considera una de las primeras películas en utilizar la técnica de animación de *stop-motion*, que fue revolucionaria en su momento y permitió crear personajes fantásticos que antes no eran posibles de filmar, abriendo así una nueva era de posibilidades creativas en la industria del cine.

En cuanto a su valor productivo, el éxito de King Kong y su impacto cultural llevó a la creación de numerosas secuelas, adaptaciones y *remakes*, convirtiendo a la película en una franquicia cinematográfica rentable. El éxito de la película de 1976, por ejemplo, llevó a la creación de una secuela y de una serie de televisión, y la película de 2005 recaudó más de 500 millones de dólares en todo el mundo. Cada nueva versión de la historia de King Kong ha tenido la oportunidad de aportar algo nuevo, ya sea en términos de efectos especiales, enfoque narrativo, atractivo de la estrella del reparto, entre otros aspectos. Así, es fácil llegar a la conclusión que, entre todos estos tipos de adaptaciones del gran simio a la gran pantalla, e incluso a la pequeña, se ha construido un universo a su alrededor dotando así de significancia histórica tanto a la primera película como a Kong y su mundo (Ruiz Rallo, 2005).

La versión original de King Kong de 1933, producida por la RKO y creada y dirigida por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, está profundamente relacionada con la crisis económica del 1929. De hecho, se manifiesta explícitamente en los primeros minutos del filme, aunque posteriormente fueron censurados. En este inicio, aparecían imágenes que mostraban las consecuencias de la Gran Depresión en los barrios marginales de Nueva York, presentando un "crudo realismo" y un aspecto "casi documental" (Gubern 1974, p. 54). La crisis de 1929, o crack del 29, surgió tras una caída del mercado de valores de los Estados Unidos y representó un fracaso del sistema económico, llevando a la ruina a gran parte del mundo occidental. (Kindleberger 1985, pp. 95-125).

Así, en las primeras escenas de la película se muestra el hambre y la desesperación tras la caída de la bolsa; mostrando el desempleo y la miseria que llevó consigo, sobretodo en los barrios obreros (Rilova, 2022). En este contexto, se presenta a la protagonista de la historia, una aspirante a actriz que, con la promesa de un productor que está produciendo una película, se embarca en una aventura a una misteriosa isla habitada por King Kong.

Tras la gran acogida de la película por parte del público, el mismo año Schoedsack dirigiría una secuela de la original (The Son of Kong, Ernest B. Schoedsack, 1933), en la que se sigue la historia de Carl Denham, que vuelve a la isla y allí descubre al hijo de Kong (Ramiro, 2011, p. 1). En la siguiente década, Schoedsack dirigió otra película titulada “Mighty Joe Young” (1949) que sigue una premisa similar. Esta película ganó un Oscar por sus efectos especiales, nuevamente realizados por O’Brien. Además, este trabajó en un guion para la RKO en 1959 titulado “King Kong vs Frankenstein”, que no se llevó a cabo hasta que los estudios Toho (Japón), conocidos por su popularidad con Godzilla, ofrecieron una coproducción. A partir de aquí, se estableció una icónica unión entre el mundo de la ciencia ficción y la fantasía. Desde Japón, se proyectó un "ensamblaje" que se construyó a partir de rivalidades entre monstruos, muy del gusto del público japonés, lo cual apartó a Kong de su sentido original (Molina, 2020).

En 1962 se estrena *King Kong contra Godzilla* (Kingu Kongu tai Gojira, Ishirô Honda, 1962) y unos años después se estrena una nueva coproducción, “King Kong se escapa*”* (Kingukongu no gyakushu, Ishirô Honda, 1966), que enfrentaba de nuevo a los dos gigantes.

Así, se crea una rivalidad que nos llegará hasta hoy día con nuevas producciones sobre los dos monstruos.

Es importante contextualizarla en la crisis del petróleo de 1973, que conllevó una recesión económica causada por la gran dependencia hacia este. La subida de su precio que llevó a una gran inflación y dejó a la sociedad en lo que se denominó la "Era de la Incertidumbre" es decir, una economía que perdió toda seguridad (Galbraith, 1984, p. 137).

Esta nueva versión refleja el estatus del personaje como icono cultural. El nuevo Kong era una criatura más simpática que el original: ya no era un monstruo aterrador, sino una bestia feroz y noble (Morton, 2014, p. 6). En esta versión, a través del personaje de Jeff Bridges, se escenifica también la radicalización de las nuevas generaciones. Estas, recuperando el espíritu crítico y alternativo de otras épocas de denuncia, introducen un nuevo optimismo y vitalidad ante la nueva sociedad que quieren construir. Además, se evidencia la emergencia climática y el movimiento medioambientalista que surge a finales de la década anterior y que reclama a los grandes empresarios la destrucción de la naturaleza y aquellos seres que la habitan. Este *remake* daría lugar a una secuela en 1986, también dirigida por Guillermin, que tuvo muy poco reconocimiento y una crítica muy negativa.

Así, tras todos estos antecedentes, nace un nuevo *remake* de King Kong, estrenado a finales de 2005. Gracias al prestigio de la historia original y de su director, Peter Jackson, se convirtió en una de las películas más esperadas de la temporada. En este *remake*, se realizó una versión modernizada de la historia original, manteniendo la trama principal, pero adaptándola al contexto de su producción. Al igual que en la película original, se hace hincapié en la sociedad de la Gran Depresión, destacando la dimensión social de la historia de Cooper. Se incluyeron imágenes más explícitas que en 1933, mostrando a la tripulación y al equipo de producción como víctimas de la crisis económica.

Además de situarse en la misma época y rendir homenaje a la película original, esta nueva versión de King Kong presenta una trama en la que un grupo de cineastas se embarca en una expedición para filmar una película innovadora. Los efectos especiales de gran calidad y la espectacularidad visual fueron utilizados como una forma de atraer tanto a nuevas como a

antiguas audiencias, prometiendo mejorar y rendir homenaje a la versión original. Estas características lograron ganarse a la crítica:

> En una época en la que los blocksbusters con grandes efectos y espectacularidad 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.
>
> (Ramiro, 2011, p. 4)

Así, tras todo este recorrido por la historia social y del cine, principalmente estadounidense, vemos como el mito de King Kong se ha visto comprometido y variado a partir de aquello que sucedía en el mundo. De hecho, este personaje, no tanto como personaje simbólico contextual, pero sí como representación de un icono social y parte del imaginario colectivo de diferentes generaciones, sigue apareciendo en la gran pantalla en lo que se ha denominado el *Monsterverse*[3]. Este universo incluye películas como *Godzilla (2014), Kong: La Isla Calavera* (2017), *Godzilla: Rey de los Monstruos* (2019) y *Godzilla vs. Kong* (2021), todas conectadas por una trama en común y compartiendo personajes y elementos en sus historias (Fithratullah, 2021).

De esta manera, King Kong sigue vigente en la nueva imaginación colectiva que atañe a mayores y jóvenes. El mito que rodea a King Kong y aquello que simboliza ha ido cambiando progresivamente, tomando nuevas formas y representando diferentes valores siguiendo la historia del siglo XX y XXI. Así, el personaje se adapta a las películas creando en sí mismo un icono identificable poder explicar historias humanas y sociales.

[3]El Monsterverse es un universo cinematográfico creado por Legendary Pictures y Warner Bros. que reinterpreta monstruos clásicos como Godzilla y King Kong llevándolos al contexto actual y explorando la relación entre la humanidad y la naturaleza y la tecnología y su impacto en el medio ambiente (Fithratullah, 2021).

3.3 LA EVOLUCIÓN DE LA SIMBOLOGÍA DE KONG

3.3.1 EN RELACIÓN CON LOS "OTROS"

Se debe ser consciente del tiempo desde el que se estudia esta evolución y de cómo los ideales y la moral han cambiado a través de los años. Por lo tanto, este estudio se basa en la relevancia de las alteraciones contextuales. A partir de aquí, vemos que los inicios del cine coincidieron con la necesidad occidental de explorar territorios ajenos a lo conocido. Fue una época de grandes descubrimientos históricos y científicos debido a la gran cantidad de exploraciones colonialistas llevadas a cabo en años anteriores.

> El cine adoptó las ficciones populares de escritores colonialistas como Kipling para la India y Haggard Edgar Wallace y Edgar Rice Burroughs para África y absorbió géneros populares como la "ficción de conquista" del suroeste americano.
>
> (Shohat & Stam, 1994, p. 100)

El concepto de cine poscolonial es un marco para identificar las películas producidas sobre las varias naciones anteriormente colonizadas y la fantasía de extensiones lejanas que ofrecían el escenario perfecto para la aventura (Fahmi, 2017, p. 28). En las tres películas de King Kong, el cine nos ayuda a entrar en una zona desconocida y extraña, transmitiendo la visión del mundo oriental como algo ajeno y separando el "Yo" y el "Otro", convirtiendo "las colonias en espectáculo para la mirada voyeurista de la metrópoli" (Shohat & Stam, 1994, p. 103).

Georg Friedrich Hegel[4] fue el primero en introducir el concepto del "Otro", definiéndolo como opuesto al Yo. De manera similar, el mundo natural mantiene una relación similar con los no humanos. Es decir, la identidad de lo humano depende de la idea de lo no humano, al igual que la idea de la identidad del "Yo" depende de la existencia del "Otro" (Fahmi, 2017, p. 18). Así, se crea un pensamiento que normaliza la visión del "Otro" como inferior, salvaje y menos humano.

El género de terror animal se centra en el animal y el mundo natural, en el que la vida del animal salvaje se figura como "el reino de lo primitivo", mientras que las cualidades

[4] Concepto consultado en The Encyclopedia of Philosophy (1967) Vol. 1, p. 76.

opuestas se han asociado tradicionalmente con la vida urbana en la metrópoli” (Fahmi, 2017, p. 20). La imagen final de Kong en el *Empire State Building* nos muestra esta dicotomía, en la que Kong representa la fuerza y la belleza de la naturaleza, mientras que la civilización, personificada a menudo por los cazadores o los empresarios que quieren llevarse a Kong a la ciudad, simboliza la destrucción de ese equilibrio. Así, el simio yace entre la concepción del impulso más animal o natural y la moralidad más humana.

A la vez, la isla es un elemento simbólico y representativo recurrente en todas las versiones de King Kong, y representa un espacio desconocido y peligroso que separa la civilización de la naturaleza. En este espacio, los personajes se encuentran con seres extraños y peligrosos, que a menudo son representados como "los otros", diferentes y ajenos a la cultura occidental. Esta idea de los "otros" también se representa en los rituales y las ceremonias que se llevan a cabo en la isla, que son a menudo incomprensibles para los personajes occidentales y que simbolizan una forma diferente de entender el mundo.

Tanto en la producción original como en sus dos versiones, los nativos de la isla de *Skull Island* son representados como primitivos y salvajes y, en ambos casos, los rituales son una forma de establecer la conexión entre la isla y su habitante más emblemático, así como de enfatizar la importancia de Kong en la cosmología de la isla. Es interesante destacar cómo estas representaciones de los rituales en King Kong se relacionan con estereotipos y prejuicios culturales que han existido en la historia del colonialismo y la dominación cultural de Occidente sobre otras culturas. Por lo tanto, analizar los rituales en King Kong desde una perspectiva crítica puede ayudar a comprender cómo se han construido las ideas de "lo salvaje" y "lo primitivo" en la cultura occidental y cómo estos estereotipos aún persisten en algunos aspectos de la sociedad actual.

3.3.2 EN RELACIÓN CON LA TECNOLOGÍA

Las películas en todas sus versiones presentan a Kong como un "Otro" durante gran parte de las tres películas. Kong es una figura descrita como una leyenda, como una criatura que no es ni bestia ni hombre, sino algo monstruoso, escondida tras un muro en una zona que ni siquiera los habitantes de la isla conocen. Es a partir de la segunda parte de todas ellas comienzan a dibujar la figura de la bestia. Es con la identificación del público con Kong conduce a la destrucción del concepto "otro" establecida al principio de la película.

Es importante tener en cuenta que la representación "realista" y las creaciones posibles gracias a la imaginación y los efectos especiales siempre se han combinado en las películas de terror de animales. Las tres películas, sobre todo las versiones de 1933 y 2005, tienen enfoques narrativos diferentes debido, entre otras cosas, a los avances tecnológicos y un cambio significativo en los significados socioculturales asociados a los primates. La animación *stop-motion* crea una bestia aterradora y fantástica en King Kong de 1933, y en el siglo XXI, los efectos especiales de Weta Digital crean mundos y animales realistas. El Kong de 1933 se presenta como medio humano y medio bestia para producir un monstruo gigante que el público percibiría como brutal, al igual que el Kong de 1976. En contraste, el relato de Jackson muestra a una criatura que siente dolor y sufrimiento, mucho más humanizado y con el que se es capaz de empatizar, mostrando, además, la visión más animalista y moralista propia del contexto de producción de esta última (Morton, 2005, p. 33).

Los efectos especiales construyen un nuevo enfoque en la narración de la película; el poder acercar a los protagonistas a Kong nos acerca a nosotros como audiencia. Además, el poder crear mundos verosímiles nos acerca aún más a la narración que se propone. Es por eso por lo que la evolución del paradigma tecnológico interviene en gran medida en el punto de vista de las películas, influyendo, por lo tanto, en el significado de las películas en general y de los personajes en concreto.

3.3.3 EN RELACIÓN CON LA HEROÍNA

El mito de La Bella y la Bestia ha sido una influencia significativa en la representación de King Kong en las distintas versiones de la historia. El mito de Bella y Bestia se basa en la idea de que el amor es capaz de transformar a la bestia en un ser humano y, en consecuencia, lo único que le puede salvar (Angulo et. Al, 1990, p. 45). La premisa de la película de 1933 sigue este tropo literario, pero al examinar los complicados vínculos entre las protagonistas femeninas y el enorme simio, es necesario abundar sobre las cambiantes percepciones culturales de la mujer y sus responsabilidades en estas historias de ficción.

El punto de partida de esta investigación es la película King Kong de 1933, en la que Ann aparece como una víctima débil e indefensa que necesita ser rescatada, siguiendo fielmente el tropo de la Bella y la Bestia. A medida que Kong se encariña con Ann, mostrando ternura y protección entre sus tendencias feroces, la película también hace alusiones a la complejidad subyacente de la conexión entre ambos. Esta primera representación subraya las normas culturales de la época, que a menudo presentaban a las mujeres como dóciles y como objetos de deseo a la espera del rescate, se reflejan en esta primera imagen.

La representación de la leyenda de la Bella y la Bestia sigue un curso muy diferente en la versión de King Kong de 1976. El personaje de Dwan en esta situación es menos sumiso que el de su predecesora. Dwan muestra cierta iniciativa e ingenio al entablar una relación con Kong, viendo la humanidad oculta bajo el aterrador comportamiento de Kong. El personaje de Dwan representa una tendencia hacia heroínas más fuertes y autosuficientes.

El desarrollo más significativo del tropo de la Bella y la Bestia y su representación de la mujer puede verse en el remake de King Kong de 2005. En esta encarnación, Ann aparece como una figura polifacética con capacidad de acción, inteligencia y profundidad emocional. Más allá de la simple dinámica de captor y rehén, su relación se convierte en un fuerte vínculo emocional que desafía las normas y expectativas sociales. En este sentido, se puede ver cómo el mito de La Bella y la Bestia ha influido en la forma en que se representa la relación entre Kong y Ann, pero también cómo se ha evolucionado para reflejar los cambios culturales y sociales en la representación de las mujeres en el cine.

Otro punto en el que el simbolismo evoluciona es en su vertiente más “erótica” y su relación con la protagonista femenina. El Kong de Cooper muestra los deseos sexuales de Kong mediante "el uso repetido de la cámara subjetiva en la secuencia de la cueva no sólo nos anima a identificarnos con Kong, sino también a interpretar los acontecimientos desde el punto de vista de Kong" (Creed, 2007, p. 65). El animal sujeta a Ann y le arranca la ropa con su dedo, llevándosela después a la nariz para olfatearla mientras la protagonista grita de horror.

El *remake* de King Kong realizado en 1976 por John Guillermin crea un tipo de animal de pantalla diferente al de la versión original. Dwan, la protagonista femenina es "un producto de los hippies setenteros" (Creed, 2007, p. 72). Cuando Dwan se da cuenta del enamoramiento de Kong, a diferencia de su predecesora, se muestra relajada, lo que representa una visión de la sexualidad y de comodidad con su feminidad mucho más progresista que la de los años 30. Por otro lado, en el *remake* de 2005, Jackson presenta un Kong cuyo sentimiento hacia Ann no es erótico, sino que busca compañía.

Es a través de los ojos de Ann -en todas sus versiones- como el público ve a Kong, y es en la primera escena que los dos protagonistas comparten en la que se sientan las bases de su relación. En este sentido, la película de 2005 ofrece una visión muy diferente a las dos anteriores, sustituyendo el miedo por un vínculo humanizado más profundo y reflejando su unión emocional.

El King Kong de Jackson de 2005 presenta una relación entre Ann y Kong totalmente diferente a la de la película original de 1933. La primera forma en que lo hace es modernizando el rol de género del personaje de Ann Darrow (Fahmi, 2017, p. 26). Mientras que la interpretación de Fay Wray es el arquetipo de damisela en apuros normalizado en el cine de principios del siglo XX y la versión de Jessica Lange es una versión de la heroína mucho más en comunión con su sexualidad y su feminidad, Jackson retrata a Ann Darrow para ser más fiel a la imagen real de la mujer en ese contexto. Esto muestra un cambio en su rol y actitudes en comparación con la versión original de 1933. Así, se crea un personaje fuerte, independiente e inteligente, mucho más susceptible de generar empatía entre el público femenino moderno que la versión de Fay Wray (Fernández Soto y Lozano, 2015, p. 52).

3.3.4 EN RELACIÓN CON EL MODELO ECONÓMICO

En las tres versiones de la historia, King Kong ha sido representado como una criatura cautiva y explotada por intereses comerciales y capitalistas. Además, debido al comportamiento casi documental de los contextos de crisis, radica una crítica profunda a la representación de lo que significa la civilización -o *el civilizar*- y la representación del mundo del espectáculo.

En la versión de Peter Jackson, se profundiza en la crítica al capitalismo y su impacto en la naturaleza. La película muestra cómo la búsqueda de beneficios económicos y la explotación de recursos naturales lleva a la destrucción del ecosistema de la Isla Calavera y la subyugación de Kong, una criatura exótica y diferente que es explotada y marginada por el sistema capitalista (Hayward, 2021, p. 21). En la versión de Cooper, por otro lado, Kong es capturado en la Isla Calavera y llevado a Nueva York como una atracción de circo. En todas las interpretaciones Kong es retratado como una víctima del sistema capitalista, un ser salvaje arrancado de su entorno natural y explotado con fines comerciales, lo que lleva a su trágico destino y destrucción (Roche, 2021, p. 17).

Además, en ambas versiones, se presentan personajes humanos que representan avaricia, codicia y explotación capitalista, como Carl Denham en la versión de 1933 y 2005 y Fred S. Wilson en la versión de 1976. Estos personajes son retratados como antagónicos y su deseo de obtener ganancias a expensas de Kong y su entorno natural se critica como un ejemplo de los efectos negativos del capitalismo desenfrenado. En la película King Kong de 2005 vemos esta crítica centrada en el personaje de Carl Denham, interpretado por Jack Black. Jackson, de esta manera, muestra una imagen más negativa y crítica del personaje, que es retratado como un cineasta que explota la figura del simio gigante para sus propios fines egoístas y utiliza a los seres humanos a su alrededor para conseguir riqueza y fama (Fahmi, 2017, p. 17). La película también presenta la vida en la ciudad como una consecuencia inevitable de las implacables exigencias competitivas del capitalismo estadounidense y la supervivencia del más fuerte tanto en la civilización urbana como en la jungla.

En la versión de 1976 dirigida por John Guillermin, el enfoque de King Kong como crítica al capitalismo es menos evidente en comparación con otras interpretaciones cinematográficas. En esta versión, Kong es presentado más como un objeto de deseo y una

atracción comercial, con un enfoque más romántico en la relación entre Kong y la protagonista femenina. De todas maneras, se aborda de manera directa la crítica al capitalismo en esta versión y se pueden identificar elementos implicados en la explotación y comercio de Kong. Por ejemplo, en la trama, el personaje de Fred Wilson, interpretado por Charles Grodin, representa a un empresario capitalista que ve a Kong como una oportunidad de negocio para obtener ganancias económicas a través de la explotación del gigante simio. En lugar de centrarse en la crítica al capitalismo, la versión de 1976 se enfoca más en los peligros y consecuencias de la explotación y el comercio de criaturas exóticas (Giglietti y Sedán, 2017, p. 129). La temática del medio ambiente se trata de manera más explícita en esta versión. King Kong es retratado como un protector de la isla y su ecosistema, enfrentándose a una empresa que busca explotar los recursos naturales de la isla. La película muestra una clara crítica a la destrucción del medio ambiente por parte de las actividades humanas, así como la importancia de la conservación y protección de la naturaleza, siguiendo la conciencia medio ambientalista que surge en los 70.

Según las películas, la explotación humana y la caza de especies exóticas pueden dañar el equilibrio ecológico de la isla. También se muestra cómo la llegada de exploradores y cazadores humanos a la isla provoca la destrucción del hábitat natural y el caos. Esto se puede interpretar como una crítica a la explotación del medio ambiente en beneficio humano, por lo que ambas temáticas -capitalismo y explotación medio ambiental- se sobreponen a la hora de desarrollarse en las tres versiones de la película.

4. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

El objetivo principal de esta investigación es analizar el desarrollo y la adaptación del personaje de King Kong en el cine y cómo ha sido influenciado por el imaginario colectivo contemporáneo. Para ello, se plantean una serie de preguntas de investigación que nos permitirán profundizar en diversos aspectos del mito de King Kong, así como la relación con la sociedad y la cultura popular y viceversa.

Primero, a través del marco teórico y del marco práctico, se trata de entender cómo influye el imaginario colectivo coetáneo en la adaptación cinematográfica, es decir, la naturaleza de la mitología de King Kong y si fue creada o adaptada en diferentes versiones de la película. También trata de analizar cómo se construye y desarrolla el icono de King Kong a lo largo de las adaptaciones y cómo se relaciona con la trama y el valor simbólico que quiere transmitir.

En segundo lugar, se busca analizar la relación entre la naturaleza y la civilización, así como sus representantes en diferentes versiones de la película, y determinar si en todas ellas representa lo mismo. Además, se busca comprender cómo cada versión de la película utilizó la cinematografía para transmitir temas y mensajes clave. A partir de todas estas preguntas que conducen el eje de la investigación, se tratará de descubrir el sentido de un icono como King Kong y su valor simbólico en los contextos de sus representaciones.

5. METODOLOGÍA

El objetivo de esta investigación es concretar cómo el contexto sociocultural influye en las adaptaciones cinematográficas de un guion preexistente. Una vez establecida una base teórica sólida, se han analizado tres películas: una versión original y dos remakes, con el fin de comprender cómo el contexto afecta al contenido y a la producción, y cómo esto se refleja en su simbolismo. Se ha utilizado un sistema de análisis que se centra en los ejes principales de interés comparativo entre las tres versiones analizadas, teniendo en cuenta tanto el contexto sociocultural y cinematográfico que las diferencia.

Se ha seguido una metodología de investigación basada en las orientaciones de Casetti, con adaptaciones en las categorías analíticas específicas utilizadas y enfocándose en la comparación entre la versión original y las adaptaciones. En primer lugar, se han analizado las películas desglosándolas en unidades narrativas. Este enfoque, influenciado por la terminología de McKee, nos ha permitido comprender la estructura general de las películas y obtener una interpretación más precisa de cada una como entidades individuales. Además, se ha realizado una revisión de la bibliografía existente sobre estas películas y se ha tenido en cuenta las ideas aportadas por destacados teóricos en el campo para respaldar nuestra investigación.

Para ello, se han establecido ítems de referencia que sirven para destacar las similitudes, diferencias y evolución en la tríada clásica que se analiza. La investigación práctica se basa en el análisis de tablas comparativas donde se examinan ciertos aspectos clave de la película a través de diferentes conceptos. Estos elementos son compartidos por las tres películas, pero se abordan y explican de manera diferente: la crítica social presente en las películas, el mundo del espectáculo y el capitalismo, la representación de la heroína y su relación con Kong, la visión occidental, el colonialismo, el concepto de los “otros” y el medioambiente. A partir de estos conceptos, se han creado diferentes tablas divididas en distintos ámbitos de análisis: análisis de contenido, análisis de personajes y análisis formal.

Esta tesis ofrece un análisis exhaustivo de las películas de King Kong, centrándose en distintos elementos que conforman su interpretación y evolución artística y simbólica. Dividida en tres secciones, nuestra investigación profundiza en la representación de sociedades y

conflictos, la caracterización de personajes clave y los aspectos técnicos empleados en la narración visual.

La primera sección examina la representación de las sociedades y los conflictos en las películas. Mediante un cuidadoso análisis con tablas, exploramos las representaciones matizadas de la sociedad occidental, la sociedad primitiva y el propio Kong en relación con ambas. Al identificar e interpretar los conflictos que encierran estas representaciones, comprendemos mejor las perspectivas subyacentes que transmiten las películas. Además, investigamos la convergencia de estas sociedades cuando Kong entra en la ciudad, explorando la yuxtaposición de lo "salvaje" y lo "civilizado" y su relevancia para el público contemporáneo.

Pasando a la segunda sección, analizamos los complejos personajes de las películas de King Kong. Mediante un estudio comparativo, discernimos las representaciones individuales de Kong y Ann, su dinámica como pareja y sus relaciones con otros personajes. Este examen pone de relieve la naturaleza polifacética de sus representaciones y revela cómo interactúan en el contexto narrativo más amplio y la evolución de sus características. Además, profundizamos en la importancia de los personajes secundarios, como Carl Dunham y Jack, explorando sus funciones y contribuciones a la trama general de las tres producciones.

En la última sección, el análisis adopta una perspectiva técnica, explorando la evolución de los efectos especiales, la escenografía, las técnicas de narración visual, el ritmo y el punto de vista empleados a lo largo de las distintas versiones de las películas. El examen de estas decisiones creativas nos permite comprender cómo la tecnología ha ido moldeando la interpretación artística de la narración de King Kong a lo largo del tiempo. Dentro de este marco, analizamos específicamente dos secuencias icónicas recurrentes: la secuencia de la mano y la secuencia de la muerte, para descubrir su ejecución técnica y, en consecuencia, su significado narrativo.

El paradigma cualitativo se enfoca en la singularidad e irrepetibilidad de los escenarios, situaciones y condiciones que se presentan en la realidad, por lo tanto, no busca presentar verdades absolutas ni leyes de aplicación general. Por ello, el estudio de los contextos es lo que otorga relevancia a esta comparación (Arellano, 2013).

Para finalizar, este trabajo utiliza una investigación cualitativa de análisis de escenas y contenido. La metodología de la tabla comparativa de escenas se define como una herramienta de análisis y síntesis que permite comparar y contrastar elementos específicos de las diferentes versiones. Se trata de una estrategia de investigación visual y organizada que busca identificar patrones, similitudes y diferencias en las escenas seleccionadas, lo que permite obtener una comprensión más profunda y detallada de las diferentes interpretaciones de la misma historia (Knobel, M., & Lankshear, C., 2001).

Esta metodología es útil para analizar cómo ha evolucionado la representación de King Kong a lo largo de los años y cómo diferentes directores han abordado el material fuente. No se trata de un análisis de recepción, sino de contenido, por lo que se analizarán las obras por si mismas y en su conjunto, identificando temas, símbolos y mensajes presentes en ellas.

6. ANÁLISIS COMPARATIVO

6.1 ANÁLISIS DE CONTENIDO

6.1.1 EL MUNDO "PRIMITIVO"

Para empezar, es importante abordar cómo se presenta la relación entre los dos mundos que se desarrollan en la historia: el mundo desarrollado y la sociedad tribal. En primer lugar, se encuentra la isla perdida donde habita uno de nuestros protagonistas, Kong, el gran simio que da nombre a la saga.

ISLA CALAVERA	1933	1976	2005
CÓMO ES LA SOCIEDAD NATIVA	• Tribu con costumbres similares a las africanas. • Supersticiosos y "no civilizados". • Rituales ofrendas para que Kong les proteja de lo que hay fuera. • Figura muy importante del líder religioso.	• Tribu con costumbres similares a las africanas. • Supersticiosos y "no civilizados". • Rituales ofrendas para que Kong les proteja de lo que hay fuera. • Figura muy importante del líder religioso.	• Tribu con costumbres similares a las polinesias. • Agresivos y desconfiados. • Rituales ofrendas para que Kong les proteja de lo que hay fuera. • Figura muy importante del líder religioso.
RELACIÓN CON LA SOCIEDAD OCCIDENTAL	• Algo ajeno. • Quieren comprar a la chica por ser algo diferente. • Entablan conversación con ellos. • Raptan a Ann.	• Algo ajeno. • Quieren comprar a la chica por ser algo diferente. • Entablan conversación con ellos. • Raptan a Dwan.	• Algo ajeno. • Les atacan nada mas aparecer. • No intentan entablar contacto. Simplemente atacan y matan a la mayoría. • Raptan a Ann.
RELACIÓN CON KONG	• Algo que les infunde pavor. • Rituales donde se visten de Kong. • "Una especie de Dios o Espíritu (...) sembrando un pánico mortal en esa isla."	• Algo que les infunde pavor. • Rituales donde se visten de Kong. • "Terror y misterio de su vida, les daba su magia".	• Figura de Dios que les protege y al que le rezan. • Rituales de fuego.

La visión que se presenta sobre el pueblo habitante de la Isla Calavera, una isla perdida y aislada, y por lo tanto sin contacto con el mundo "civilizado", es muy similar en las tres obras. Es la visión del salvaje tradicional en línea con la visión que suele atribuirse a las culturas indígenas en relatos coloniales. Son retratados como "atrasados y básicos". La diferencia más notable radica en el nivel de agresividad hacia los visitantes occidentales, que curiosamente es mayor en la versión de 2005.

En las tres versiones, la relación con los occidentales destaca por la figura de la protagonista femenina. En todas ellas, la chica es considerada un objeto de sacrificio ritual para el dios Kong. Existe una coincidencia en valorar a una mujer rubia, diferente a su entorno habitual, como el mejor tributo a entregar. Esto desencadena uno de los momentos principales de la historia, el encuentro entre los dos protagonistas principales conocidos como "la bella y la bestia".

La relación entre la sociedad de la Isla y Kong se presenta de manera similar en las tres películas. Kong es retratado como una fuerza natural con connotaciones sobrenaturales. Se establecen rituales de adoración hacia él, como un ser amenazante del que se intentan protegerse, pero que también les protege. Es una versión antropológica clásica en la que se adora a lo que se teme y admira, especialmente en relación con las fuerzas del mundo animal. Este fenómeno se encuentra en diversas culturas históricas donde se veneran animales considerados encarnaciones de poder o virtudes admiradas. Es por eso por lo que la imagen de muchos dioses esté relacionada con animales reales o fantásticos, y en los rituales el chamán o sus participantes se visten con los atributos del animal. Este paradigma se refleja en las tres versiones de la historia de King Kong.

6.1.2 EL MUNDO "DESARROLLADO"

Por el otro lado, hay que ver cómo se analiza la sociedad occidental dentro de las películas. Esta se centra en la sociedad estadounidense como su referente, dando una visión de esta como liberal y capitalista, donde se hace del espectáculo uno de los ejes de su cultura. Se retrata un capitalismo que, en el momento elegido para contar las historias, se encuentra en crisis, y en el que el espectáculo forma parte de la psicología de una sociedad educada, en buena parte, en el sensacionalismo.

SOCIEDAD OCCIDENTAL	1933	1976	2005
CÓMO SE PRESENTA	• Efecto de la Gran Depresión. • Pobreza y hambre. Colas para conseguir comida. • Al final de la película se muestra la dualidad y lo superficial de las clases altas en relación con las clases bajas mostradas al principio	• Efecto de las crisis medio ambientales. • Corrupción y crisis económica a partir de la crisis medio ambiental. • Al final de la película se muestra una crítica al mundo del espectáculo y a los fenómenos de masas. Sociedad vista como vacía y manipulable.	• Efecto de la Gran Depresión. • Pobreza y hambre. Grandes colas para conseguir trabajo. • Chabolas, gente sin hogar. • Se muestra la contraposición con el NY de los rascacielos.
RELACIÓN CON LOS NATIVOS	• Se sabe que existe la isla. • Se trata a los "nativos" como una raza en sí misma. • Sociedad inferior y atemorizada	• Isla no conocida. Nunca pisada por los occidentales. • Materia de estudio y seres vivos prescindibles.	• Se sabe que existe la isla. • No civilizados, pobres y asustados. A primera vista se cree que son inofensivos.
VISIÓN DE KONG	• Lo ven como algo desconocido para ellos. • Algo terrorífico que impactará a la sociedad.	• Les da igual matarlo en un principio. • La visión que da Jack es que es una especie que se tiene que proteger. • Finalmente acaba siendo un fenómeno de masas.	• Les da igual su seguridad. Quieren matarlos porque cree que los matará. • Monstruosa aberración de la naturaleza. • Creen que es mejor su exhibición que los videos.

El elemento coincidente fundamental sobre la visión del occidente capitalista en las tres versiones es la presencia de la crisis. La primera del 1933 y la última del 2005 coinciden en el momento de la Gran Depresión que surge a partir del año 29. La versión del siglo XXI es mucho más explícita y se recrea más en la realidad de aquella sociedad hundida en la que se hizo de manera más próxima al contexto retratado, la del año 1933. Por otro lado, la segunda versión,

la del año 1976, se distancia de la Gran Depresión para destacar la crisis energética de los años setenta y darle valor a las preocupaciones medioambientales y ecologistas que en esa época comenzaron a tener un cada vez más elevado protagonismo.

Sí existen, en cualquier caso, elementos comunes, como la evidencia y/o alerta respecto al fracaso de un modelo económico agresivo. También comparten la llamada de atención de un modelo cultural en el que el negocio del espectáculo no tiene límites ni referencias más allá del mercado, y en el que la población lo consume sin criterio ni pensamiento crítico.

La visión de occidente sobre el mundo primitivo es estandarizada y apenas cambia en las tres versiones, más allá del nivel de violencia o algunos detalles diferenciadores como las vestimentas o atributos culturales. Desde su perspectiva etnocéntrica, todas las sociedades tribales son consideradas iguales y no se diferencian entre sí para los "visitantes" de occidente. Los habitantes autóctonos de la isla son considerados como inferiores y no se duda sobre la legitimación de la superioridad del "hombre blanco" sobre los pueblos nativos, quienes son retratados como atemorizados o ingenuos, incluso de manera ridícula en la segunda versión. La visión del indígena, sobre el que se siente superioridad, incluye el derecho a la ocupación, al robo o incluso a su eliminación física, lo cual es coincidente en todas las versiones.

La visión de los protagonistas occidentales sobre Kong, en relación con su principal objetivo de utilizarlo para obtener beneficio, presenta elementos diferenciadores en cada versión. En la versión de 1933, el objetivo es conseguir algo completamente nuevo y desconocido, ya que esa característica es la que puede generar provecho. En la siguiente versión, se enfoca más en la estrategia de crear un fenómeno de masas, buscando capitalizar el interés público. En la tercera versión, el sensacionalismo es lo más importante y se busca capturar el momento más espectacular posible para luego convertirlo en un montaje sensacionalista. A pesar de las diferencias, el hilo conductor en todas las versiones es que Kong se convierte en un espectáculo para el negocio en cualquiera de sus versiones.

6.1.3 KONG ENTRE DOS MUNDOS

Otra perspectiva importante es cuando Kong es sacado de su hábitat habitual, lo cual representa la convergencia entre lo "salvaje" y lo "civilizado". En este punto, se examina cómo Kong es presentado a los ciudadanos que son ajenos al mundo urbano y cómo se percibe lo

exótico desde la realidad de una nueva jungla, la jungla de asfalto. En todas las versiones se puede observar la rebelión de Kong y la reacción de la ciudad, ya sea en defensa o ataque. Este conflicto entre la naturaleza y la civilización se explora todas sus representaciones.

KONG EN LA CIUDAD	1933	1976	2005
ESPECTÁCULO	• Se le presenta como "La Octava Maravilla del Mundo". • Todo el mundo pagaría por verlo. • Exhibición del animal atado en el escenario. Sólo alta sociedad. • "La bella y la bestia".	• Espectáculo y gira mundial sobre "La Bella y la Bestia". • Todo promocionado y patrocinado por la compañía de petróleo (critica a las grandes corporaciones). • Teatralizado. Para todos los públicos • Televisado, un espectáculo para todos los públicos.	• Se le presenta como "La Octava Maravilla del Mundo". • Todos pagarían por verlo. • Exhibición del animal atado en el escenario, drogado y prácticamente inmóvil. Sólo alta sociedad. • Teatralización, no tanto como la segunda. • "(...) un rey en su mundo, pero se ha convertido en un esclavo"
ATAQUES A LA CIUDAD	• Monstruo en la ciudad. • Ataca por atacar.	• Destruye la ciudad porque está asustado y no entiende nada. • Intenta buscar similitudes entre su isla y NY. Busca lo conocido. • Dwan se esconde de él.	• Destruye la ciudad porque está asustado y no entiende nada. • Intenta buscar similitudes entre su isla y NY. Busca lo conocido. • Ann va a buscarle y le calma.

En las tres versiones Kong es presentado como un espectáculo, aunque con matices en la manera de hacerlo. En la primera versión, el enfoque se centra en mostrar algo fuera de la "normalidad" y de difícil acceso en el mundo cotidiano occidental. El espectáculo radica simplemente en exhibir lo que está más allá de lo común. En la segunda versión, la teatralización es menos al recrear la historia en torno al mito de la "bella y la bestia", llegando incluso a coronar al gran simio en una imagen que da una visión patética de él y que despierta compasión al espectador de esta película. En la tercera versión, la teatralización es menos

prominente, con una historia mínima y una representación de Kong como un simio derrotado y humillado, convirtiéndolo en una pieza más de la banalización de la nueva realidad de los *mass media*. En todas las versione, la presencia de la protagonista femenina es significativa en el momento del espectáculo: en la primera como complemento a la bestia, en la segunda como parte de la historia entre "la bella y la bestia", y en la última como observadora de un espectáculo que se presenta como denigrante.

En el momento de la rebelión de Kong, hay diferencias significativas entre las distintas versiones. En la primera versión, Kong se presenta como una bestia agresiva y violenta que ataca la ciudad de los rascacielos de manera similar a como lo haría en su propia jungla. Se establecen paralelismos evidentes entre sus luchas en la isla y su reacción ante el nuevo entorno en el que ahora debe luchar. En la segunda versión, Kong es un animal que ataca porque huye. Entre confundido y asustado busca encontrar algo reconocible en la ciudad que le aproxime a su hogar, un lugar en el que se pueda manejar. El Kong del siglo XXI se presenta como una absoluta víctima, sin un instinto agresivo dominante. Responde asustado hacia un territorio hostil al que incluso intenta adaptarse en los momentos en que Ann busca tranquilizarlo y calmar sus momentos de furia defensiva.

En contraste, aunque la reacción de Kong varia entre versiones, la respuesta de la ciudad se mantiene impasible al paso del tiempo. Se representa una sociedad que, ante el miedo, busca atacar a Kong en lugar de intentar salvarlo o neutralizarlo para devolverlo a su hábitat donde no representaría peligro. El espectáculo cambia, ya que el nuevo *show* se convierte en cómo se da caza y se mata a la bestia, algo que se observa en las tres versiones con la última escena, que se repite: la aglomeración de cámaras, periodistas y curiosos alrededor del cuerpo inerte del gorila. Más que una defensa contra la criatura se convierte en un ataque, se despliegan ejércitos.

6.2 ANÁLISIS DE PERSONAJES

6.2.1 LA HEROÍNA

En una historia donde hay dos claros protagonistas, el personaje femenino es clave. El análisis del papel femenino en una narrativa como la creada por Merian C. Cooper es fundamental para un análisis como se está haciendo sobre la evolución del cine en la sociedad y viceversa.

ANN / DWAN	1933	1976	2005
INDIVIDUALMENTE	• Desesperada por el hambre y la desesperación. • Romántica y sensible. • Se la trata como una mujer débil. • Sigue lo que dice el resto. Personaje plano.	• No tiene más personalidad antes de la aventura. • Es una mujer sexual y muy sensible. • Personaje con mucha fuerza, reniega de los estereotipos femeninos. • Se puede empatizar con ella, tiene carácter y una personalidad definida. • Su personaje avanza con la trama y su relación con Kong es muy importante.	• Le dan profundidad, familia y alguien que le importa y un mundo interior. • Valora más sus principios que el dinero y/o la fama. • Muy independiente a la vez que sensible y agradable. • Se puede empatizar con ella, tiene carácter y una personalidad definida. • Su personaje avanza con la trama y su relación con Kong es muy importante.
EN RELACIÓN CON KONG	• Le genera miedo y terror. No empatiza con él: “No me gusta mirarlo”. • Le genera miedo hasta el final.	• En principio le tiene miedo. Pero se atreve. Trata de huir, pero cuando ve que el la intenta cuidar su relación empieza a cambiar. • Son amigos y aunque a ella le de miedo, sabe que no le hará daño.	• Le tiene miedo, pero se impone y empatiza con él. • Relación de amistad. Entiende que para sobrevivir tiene que hacerse su amiga. • Sabe que la va a proteger. • Uno es la mascota del otro y viceversa.

EN RELACIÓN CON JACK	• Sumisa. Intenta adaptarse a las visiones de el, aunque no esté de acuerdo. • Confía en él y sabe que la quiere salvar.	• Atracción es desde el principio. • Confía en él. • Ella es la que se insinúa. Se respetan los dos. • Él cree que ella se cansaría de él (femme fatale). • Se da más importancia a su relación.	• La atracción es desde el principio. Confía en él. • Se respetan los dos. • Se le da más importancia a su relación que en la primera, pero menos que en la segunda.

En las tres obras, las mujeres protagonistas son mujeres empoderadas y fuertes, aunque de diferentes maneras y con una posición en la trama que las diferencia significativamente. Ann, nombre que se le da en el 1933, es una víctima más de la depresión y está representada como un estereotipo de la mujer clásica. En este caso, busca sobrevivir aprovechando cualquier oportunidad y sin ser protagonista de su destino. Dwan, nuevo nombre que se le da en el 76, es más paradójica, ya que, al tiempo que defiende que todo vale para conseguir el triunfo, se comporta de manera contraria a la hora de tomar decisiones. También es más dual porque es un personaje que juega con la sexualización para conseguir sus propósitos, pero reniega continuamente de los estereotipos tradicionales adjudicados a las mujeres. Muy diferente es la Ann de la última versión, que teniendo una gran personalidad y siendo una superviviente, se presenta como una mujer con principios muy marcados y definidos, alejándose del modelo de mujer de las películas anteriores, tanto en lo dependiente del género masculino como en la legitimación de las “armas de mujer” para conseguir sus objetivos.

En sus relaciones con Jack Preston, el “chico de la película”, también hay diferencias. Para la Ann del 1933, él es un héroe en el que confía. Para Dwan, es alguien con quien se siente atraída, pero a quien mantiene a cierta distancia buscando su autonomía. La relación entre ellos en la tercera entrega es mucho más cercana, sin sometimiento ni dominación, buscando una relación de complicidad y de protección mutua.

Y con Kong, las diferencias entre los protagonistas también son muy claras. La mayor diferencia la encontramos en el grado de empatía de Ann hacia él y, por lo tanto, el grado de empatía que experimenta la audiencia hacia él. De hecho, esto es uno de los elementos clave en el planteamiento de la trama. En la primera versión, Kong es simplemente visto como un monstruo, algo distante y es algo lejano y aterrador con acciones poco humanas. En la segunda

versión, encontramos una bestia más humanizada, y aunque Dwan le tiene miedo hasta el final, hay un punto de empatía y comprensión. Dwan no quiere que Kong sufra y, de hecho, en muchos momentos trata de cuidarlo y tranquilizarlo. La relación que se muestra en la última versión es la más diferente. Kong es un animal totalmente humanizado; tiene sentimientos y somos capaces de empatizar con él. Ambos personajes se respetan y se cuidan mutuamente, dando a veces la sensación de ser sus mascotas respectivamente.

6.2.2 LA BESTIA

El gran simio, el ser singular, es el gran referente de la historia. Sin embargo, no debe ser visto en la historia de manera aislada. La historia del Rey Kong cobra sentido en conjunto, no solo con el personaje principal, sino también con los otros protagonistas secundarios.

KONG	1933	1976	2005
INDIVIDUALMENTE	• Algo terrorífico. • Ni hombre ni animal: híbrido. • A dos patas.	• Algo terrorífico. • Ni hombre ni animal: híbrido (le llaman mito). • A dos patas.	• Es un ser solitario. • Mas sensación de mascota, menos salvaje. • Muestra emociones. • Cuatro patas.
EN RELACIÓN CON LA HEROÍNA	• Adoración y atracción. • "La bella y la bestia".	• Adoración y atracción. • "La bella y la bestia". • La protege e intenta salvar, ella es consciente de ello.	• Tienen una relación con ella de iguales, se enfadan, pero se respetan. • Los dos se ven como sus "mascotas". • Quiere protegerla.
EN RELACIÓN CON OCCIDENTE	• Algo desconocido. • Espectáculo • "Siempre ha sido un rey en su mundo, va a empezar a saber lo que es el miedo."	• Un mito. • Debate entre la protección de la especie o el asesinato. • Fascinación por él. • Le tratan de "alguien", le humanizan.	• Un ser monstruoso, La gente exclama cuando lo ven. • Totalmente dominado por la sociedad. • "Todavía queda algo de misterio en el mundo, y todos pueden disfrutar de el por el precio de una miserable entrada".

Kong, siendo el mismo personaje es muy diferente en las tres versiones. Lo más obvio es su morfología: sólo en la tercera se mueve a cuatro patas, como un animal cercano a su especie, mientras que en las otras versiones es un ser bípedo, un primate más cercano a los homínidos en sus movimientos. Es un ser a medio camino entre ambas características, lo que lo hace insólito. Esa peculiaridad también está ligada a su carácter: de bestia híbrida sin control a un animal más reconocible en la última. En la primera versión, Kong es un ser terrorífico; en la segunda, es un mito para los humanos; y en la versión de Jackson, casi se convierte en un animal de compañía para la protagonista.

De esta misma manera, la visión que se tiene de él desde Occidente es bastante similar en las tres. Se le considera un gran producto de masas pensado para el entretenimiento y disfrute de la sociedad occidental. A todos les genera terror y curiosidad, además de una gran fascinación por lo diferente. Si bien es cierto que lo que representa para la sociedad general es muy similar, en la primera película se presenta como un monstruo al que no solo no se debe proteger, sino que debe rendirse a la dominación humana (occidental). No les preocupa matarlo o hacerle daño y, de hecho, es motivo de orgullo. En la segunda película, y partiendo de la nueva mentalidad animalista y medio ambientalista, salen a colación diferentes opiniones acerca de lo que representa Kong. Para Jack es una especie que vive en armonía en la isla y hay una relación de simbiosis con la sociedad primitiva que la habita. Él cree que Kong debe ser protegido. Esta visión se acerca más a la que se muestra en la última versión, donde se subraya la importancia de proteger a Kong como especie. Se condena todo lo que se le hace a Kong por el bien de la capitalización de su figura.

En su relación con Ann/Dawn también se pueden observar diferencias. En las tres versiones, hay adoración hacia ella, llegando incluso hasta la muerte. Sin embargo, esta relación cambia según las películas. En las primeras versiones, existe una fascinación y atracción hacia Ann/Dawn. Kong siente una fuerte atracción por su belleza y la protege de los peligros de su mundo "primitivo" y salvaje en el que habita. Incluso en el supuesto mundo "civilizado" pero igualmente salvaje, Kong la protege. En la última versión, la relación entre Kong y Ann es más cercana a una tierna amistad. Kong la protege no solo de los peligros de su entorno, sino también del mundo exterior desconocido. Se muestra una conexión emocional más profunda y se enfatiza que Kong valora su presencia en su vida.

6.2.3 LOS SECUNDARIOS

En cuanto a los personajes de reparto, se puede observar que apenas varían, pero tienen un matiz diferente en cada versión. Estos personajes secundarios reflejan los valores de cada época en relación con la historia del icónico Kong. Desde una representación más estereotipada en la primera versión, pasando por una mayor diversidad y cuestionamiento de valores en la segunda, hasta una construcción más compleja y multidimensional en la última versión.

PERSONAJES SECUNDARIOS	1933	1976	2005
CARL DENHAM	• No se presenta como alguien malo, solo egoísta. • Individualista y carismático. Tergiversa la realidad para salirse con la suya. • Quiere conseguir un vídeo del animal y le da igual hacerle daño. • Pasión por la aventura. • Queda como un héroe ("el hombre que capturó a la bestia").	• Se presenta como el villano. • Avaricioso, vanidoso, manipulador e individualista. Solo se interesa por la isla con fines económicos. • Realmente no es muy inteligente. A veces relevo cómico. • Cree que lo puede comprar todo con dinero.	• Se presenta como el villano. • Individualista, carismático, ambicioso, emprendedor, traidor y aventurero. • Juega con las inseguridades de la gente. • Mucha más crítica hacia su personaje. • Representa a lo malo del mundo del espectáculo. • Lo hace todo por granar y conseguir una buena película.

JACK PRESCOTT	• Se presenta como el héroe. • Machista, en un principio es desagradable con ella. • Al final, intenta salvar a la chica. La quiere proteger.	• Se presenta como el héroe. • Activista medio ambiental y animalista. • Valiente y muy inteligente. • Tiene principios. Intenta salvar a Kong, a Dwan y a la ciudad. • Se desvincula de todo el espectáculo.	• Se presenta como el héroe. • Íntegro, cínico y buena persona. • Intenta proteger a la chica. Se pone en peligro para encontrarla, pero tiene mas personalidad a parte de su relación con ella. • Se desvincula de todo el espectáculo.

En la primera versión, los personajes de reparto refuerzan los estereotipos y valores de la época, con representaciones más simplistas y arquetípicas. Se presentan como figuras secundarias que cumplen roles específicos en la trama y no se profundiza mucho en su desarrollo. En la segunda versión, se evidencia una evolución hacia una representación más diversa y matizada de los personajes de reparto. Se les dota de mayor complejidad y se exploran diferentes perspectivas sobre la historia y los eventos que rodean a Kong. Aquí se refleja una mayor conciencia social y se cuestionan los valores establecidos. Por último, en la última versión, los personajes de reparto adquieren una mayor relevancia y se les brinda más profundidad en su desarrollo. Se exploran sus motivaciones, conflictos internos y su relación con Kong. Aquí se muestra una preocupación por la construcción de personajes más complejos y multidimensionales, en línea con la evolución del cine contemporáneo.

El ideólogo del proyecto que da lugar a la narrativa, el personaje Carl Denham, se corresponde en todas las versiones como lo peor de la historia. Los tres encarnan al sistema capitalista, depredador y supremacista, pero con variantes.

En la primera versión, junto a las cualidades negativas, tiene algunas virtudes como la firmeza a la hora de conseguir un objetivo, siguiendo un espíritu de la aventura muy de la época. Incluso con un punto heroico en la resolución de situaciones complicadas. En la segunda, el director (en este caso de una compañía petrolera) es una figura representativa de valores sumamente capitalistas y se muestra muy elemental en algunos de sus comportamientos. Se le

presenta no solo como alguien que sólo tiene el dólar como valor supremo, sino que también es una persona no siempre dotada de la inteligencia mínima. Pero la peor imagen de este personaje está en la tercera versión, donde no sólo es un miserable en lo económico sino también en lo personal. Es un ser sin moral que pasa por encima de cualquier cosa, siendo un ejemplo gráfico del espíritu crítico al modelo tan presente en esta versión.

Jack Prescott sería lo contrario, el arquetipo del héroe en general. Aún así, en la primera versión presenta comportamientos en los que el género masculino se presenta como salvador y el referente para solucionar situaciones para las que la protagonista femenina, como mujer, no estar preparada. Nada que ver con los Prescott de las otras dos películas, en la que se comportan evitando los comportamientos más estereotipados de lo que significaría ser un "hombre" en los años treinta, y en los que las "chicas" tienen una presencia activa en la mayoría de las situaciones complicadas. La versión de los setenta tiene como protagonista a un activista, que representa al nuevo joven comprometido de la época. En la última aparece un Jack que, aun con un perfil menos comprometido con el cambio social, sí participa de la mayoría de las virtudes del anterior, un hombre íntegro y con principios. Los tres se enamoran de la protagonista y, cada uno a su manera, luchan por ella. En la primera de una forma más viril y haciendo de menos a su compañera; en la segunda, de una forma más autónoma y respetando los espacios y proyecciones de cada uno; y, en la última, siguiendo unos argumentos más "familiares", luchan juntos.

6.3 ANÁLISIS FORMAL

6.3.1 ASPECTOS TÉCNICOS

Al examinar las técnicas empleadas, se pueden apreciar las decisiones creativas tomadas por los cineastas y comprender cómo pretendían transmitir sus ideas y emociones al público. Comparar las técnicas empleadas en las distintas versiones de una película también puede ayudar a comprender cómo ha evolucionado el cine con el paso del tiempo.

La fotografía, el montaje y el diseño de producción de las tres versiones de King Kong puede ayudar a comprender cómo cada cineasta pretendía contar la historia y cómo utilizó las técnicas de su época para lograr su visión creativa.

ASPECTOS TÉCNICOS	1933	1976	2005
EFECTOS ESPECIALES KONG	• Stop-motion	• Hombre disfrazado de gorila • Animatrónica • Mano adaptable.	• Motion Tracking • CGI
ESCENIFICACIÓN	• Decorados en estudio • Maquetas	• Decorado en estudios • Croma	• CGI • Localizaciones reales • Estudios • Croma

La tecnología de la animación ha desempeñado un papel importante en la configuración del significado y la historia de las tres versiones de King Kong. Los avances tecnológicos han permitido a los cineastas crear representaciones cada vez más realistas y detalladas de Kong y su entorno, lo que ha influido notablemente en la forma de contar la historia y de transmitir su significado.

En la versión de King Kong de 1933, la tecnología era relativamente primitiva en comparación con la actual. Kong se representaba mediante animación *stop-motion,* en la que un modelo del personaje se mueve ligeramente entre fotogramas para crear la ilusión de movimiento. Aunque esta técnica fue innovadora para su época, también creó ciertas limitaciones en cuanto a la complejidad y fluidez de los movimientos de Kong. Como resultado,

la representación de Kong era algo simplificada y menos detallada que la que vemos en las versiones posteriores.

En la versión de 1976, los animadores utilizaron una combinación de animatronics y disfraces para dar vida a Kong. Esta técnica permitía una representación más realista de los movimientos y expresiones del personaje, pero seguía habiendo limitaciones en cuanto al alcance y el detalle de la animación, lo que dificultó la creación de interacciones realistas entre Kong y los personajes humanos.

Por último, en la versión de 2005, los cineastas utilizaron una combinación de captura de movimiento y CGI para crear una representación muy detallada y realista del gorila. Esta tecnología permitió un mayor detalle y matiz en los movimientos y expresiones del personaje, así como crear interacciones muy realistas entre Kong y los personajes humanos. Como resultado, el personaje de Kong es mucho más completo y emocionalmente atractivo en esta versión, lo que tiene un impacto significativo en el significado y la historia de la película.

Una forma en que la tecnología de animación cambia el significado y la historia de las tres películas es a través de su impacto en la representación de Kong. En las primeras versiones, Kong aparece más como un monstruo o una fuerza bruta, mientras que en la versión de 2005 se le presenta como un personaje más matizado y simpático. El mayor realismo y detalle de la animación en la última versión permite a los cineastas explorar la profundidad emocional y la complejidad del personaje de Kong de una forma que no era posible en las versiones anteriores. Además, se permite a los realizadores crear entornos más envolventes y detallados, lo que contribuye a una historia más completa y atractiva. Los paisajes selváticos y las ciudades de la versión de 2005, por ejemplo, ayudan a crear una sensación de escala y profundidad que realza la historia y sumerge al espectador en el mundo de la película, a diferencia del croma de la versión del 76.

6.3.2 NARRATIVA VISUAL

Una vez se ha analizado la diferencia entre las técnicas de animación, podemos mirar con detenimiento como varia la narrativa visual. El punto de vista narrativo se refiere a la perspectiva desde la que se cuenta una historia y cómo se presentan los acontecimientos al espectador o lector. En el caso de las tres versiones de King Kong, se utilizan diferentes puntos

de vista narrativos que influyen en la forma en que se presenta la trama y se construyen los personajes.

NARRATIVA VISUAL	1933	1976	2005
PUNTO DE VISTA	• Narrador omnisciente. • Desde los occidentales.	• Punto de vista múltiple. • Cambio de perspectiva entre los occidentales y Kong.	• Punto de vista único. • Cambio de perspectiva entre los occidentales y Kong.
RITMO	• Muy rápido	• Más pausado	• Variado
ESCENAS DE ACCIÓN	• Cortas • Concisas	• Largas • Detalladas	• Largas • Detalladas
ESCENAS DE COMEDIA	• Breves • Efectivas	• Pocas • Extendidas	• Largas • Detalladas
ESCENAS EMOTIVAS	• Presentes, pero no predominantes	• Predominantes	• Pocas • Breves

En la versión de 1933, el punto de vista narrativo es omnisciente, lo que significa que el narrador conoce todos los hechos y pensamientos de los personajes y cuenta la historia desde una posición de conocimiento privilegiado. En la versión de 1976, en cambio, se utiliza un punto de vista múltiple, que consiste en alternar la narración de los acontecimientos desde la perspectiva de varios personajes. Esto permite al espectador ver la historia desde distintos puntos de vista y conocer las motivaciones y emociones de los protagonistas. Por último, en la versión de 2005, se utiliza un único punto de vista, que se centra en el personaje de Ann Darrow. La historia se cuenta desde su perspectiva, lo que permite al espectador conectar emocionalmente con ella y comprender mejor sus decisiones y acciones.

Otro aspecto importante para tener en cuenta al comparar las tres versiones de King Kong es el enfoque de cámara. En la versión de 1933, la cámara actúa como un observador más

pasivo, a menudo encuadrando la acción desde la distancia. Este enfoque crea una sensación de espectáculo y asombro, pero también puede distanciar al espectador de los personajes y del núcleo emocional de la historia.

En la versión de 1976, se experimentó con diferentes técnicas de punto de vista, incluido el uso de cámaras en mano y tomas desde la perspectiva de Kong. Este enfoque crea una experiencia más envolvente y visceral para el espectador, pero también puede resultar desorientador en ocasiones.

En la versión de 2005, se utilizaron una combinación de técnicas tradicionales e innovadoras para crear una experiencia más envolvente y emotiva para el espectador. Por ejemplo, el uso de la tecnología de captura de movimiento permitió crear movimientos más realistas y detallados para Kong, lo que aumenta el impacto emocional de su personaje. Además, el uso de técnicas de cámara como los primeros planos y los puntos de vista desde la perspectiva de los personajes humanos ayuda a crear un mayor sentimiento de identificación con los personajes y sus experiencias, al igual que se hizo en la versión anterior a esta.

El ritmo más rápido y el punto de vista más distante de la versión de 1933 crean una sensación de espectáculo y emoción, pero también pueden distanciar al espectador del núcleo emocional de la historia. Por el contrario, el ritmo más lento y el punto de vista más envolvente de la versión de 2005 permiten una exploración más profunda de las complejidades emocionales de los personajes y sus relaciones.

De este modo, al analizar el punto de vista narrativo y el ritmo de cada versión de la película, podemos comprender mejor las distintas decisiones creativas de los directores y cómo afectan a la historia y a la experiencia que tiene el espectador. Se pasa de una película que se ve desde el exterior a películas que nos sumergen dentro de su narración.

6.3.3 COMPARATIVA DE SECUENCIAS

Una vez comparadas las técnicas cinematográficas y su impacto en el resultado final y percepción de las películas, podemos pasar al análisis de dos de las secuencias más icónicas y referenciadas de la película: la escena en la que Kong coge a la protagonista y la escena de su

muerte. Al examinar estas dos secuencias, podemos observar tanto los cambios tecnológicos como los cambios de significado de las películas.

SECUENCIAS	1933	1976	2005
MANO	• Solo genera miedo. • La olfatea con atracción. • Ella grita.	• Genera angustia que se va convirtiendo en complicidad. • La toca y siente atracción por ella. • Finalmente la protege y la deja estar.	• Cambiamos el punto de vista de él a ella. • Se crea una base de respeto, incluso graciosa y simpática.
MUERTE	• Se empieza a empatizar con él al final. • Él cree que la está salvando a ella. • Ella siente terror. • Se crea un espectáculo de su muerte. • Aprox. 1 min.	• No queremos su muerte. • Él cree que la está salvando a ella. • Ella siente tristeza. • Se crea un espectáculo de su muerte. • Aprox. 2 min.	• No queremos su muerte. • Él cree que la está salvando a ella. • Ella siente tristeza. • Se crea un espectáculo de su muerte. • Aprox. 5 min.

En la primera versión de la película, en 1933, se ha analizado una secuencia que fue censurada en su momento debido al Código Hays[5] por algunas escenas de connotación erótica. En esta secuencia, Kong muestra su curiosidad hacia Ann al sujetarla y arrancarle suavemente tiras de ropa mientras olfatea su perfume. La cámara se muestra lejana y fija, y solo se acerca a Ann cuando ella grita de terror. Es probable que, debido a las limitaciones tecnológicas, las escenas que muestran a los dos protagonistas se traten de forma lejana y desde un punto de vista

[5] El Código Hays era un conjunto de directrices sobre el contenido de las películas creado por la Asociación de Productores y Distribuidores Cinematográficos de Estados Unidos en 1930. El Código tenía por objeto regular el contenido de las películas para garantizar que fueran moralmente aceptables para el público. Este prohibía contenidos considerados tabú o controvertidos, como el adulterio, la desnudez, el consumo de drogas y la blasfemia. El Código Hays también establecía directrices para la representación de la violencia, la delincuencia y los problemas sociales, exigiendo a menudo un tono moralista o de advertencia (Fillol, 2019, p. 49).

externo. Además, la música de tensión que acompaña a la escena no ayuda a empatizar con la relación ni con Kong como protagonista masculino.

Esta escena revela el deseo sexual monstruoso de Kong, que se centra en el tacto y el olor. La representación de Kong como monstruo aterrador adquiere voz y perspectiva a través de esta representación erótica, y se establece la relación entre los dos protagonistas como una relación ajena y de totalmente aterradora. Inicialmente, Ann percibe a Kong como un monstruo aterrador tras ser secuestrada por él. Además, esta escena plantea la posibilidad de que Kong se sienta atraído sexualmente por Ann, lo que añade otra capa a su relación.

La reimaginación de John Guillermin en 1976, se observa una clara variación de la criatura en comparación con la versión original. En esta película, se utiliza la tecnología animatrónica, que permite una representación más realista de los movimientos y expresiones de Kong. Gracias a esta tecnología, se logra establecer una mayor conexión entre Kong y los protagonistas humanos. De esta manera, su representación evoluciona de ser simplemente una entidad monstruosa a convertirse en un personaje masculino con profundidad emocional.

En la versión de 1976, cuando Dwan es capturada, se presentan las interacciones entre Kong y ella de una manera más matizada y humanizada. Aunque al principio la música de tensión y la mirada lasciva de Kong al acariciarla pueden resultar aterradoras, a medida que se desarrolla la historia, la relación entre los dos protagonistas evoluciona y cambia. La presentación inicial de Dwan a Kong se realiza como una forma de calmarlo después de que ella intentara escapar, mientras que su posterior presentación intenta animarlo, ya que él parece estar enfadado por sus intentos anteriores de huida. Aunque Dwan sigue deseando escapar, ella se da cuenta de que Kong no le hará daño e incluso llega a entablar conversaciones. Así, los cimientos sobre los que se construye su relación son muy diferentes a los de la primera versión, ya que en esta segunda película se plantea la posibilidad de su redención y humanización.

Si comparamos con la misma secuencia de la última película, en la escena inicial, la cámara desciende con frecuencia desde un ángulo alto para mirar a Ann, simulando el punto de vista del gorila. Ann actúa tanto para Kong como para el público. El primate responde riendo a su actuación inicial, lo que provoca que el público también se una a la risa. En esta versión, la

relación entre Kong y Ann ya no tiene connotaciones eróticas o de atracción, sino que se presenta como el inicio de una amistad entre “iguales”.

Por último, la escena de la muerte de King Kong se considera uno de los momentos más icónicos y emotivos de la historia del cine. Es un final conmovedor para una historia trágica que ha cautivado al público durante generaciones. En 1933, la escena de la muerte de King Kong tiene lugar en lo alto del *Empire State Building*. Kong, en un intento de proteger a Ann, se enfrenta a los aviones que lo atacan. A medida que lucha contra ellos, Kong recibe múltiples impactos y comienza a debilitarse. Finalmente, es alcanzado por un último disparo que le hace perder su agarre al edificio. Agarrándose a la antena del edificio con una mano y sosteniendo a Ann con la otra. Kong contempla a Ann con nostalgia antes de depositarla suavemente en una cornisa. La escena se enfoca en un primer plano del rostro de Ann mientras observa la caída de Kong. Finalmente, la escena concluye con un plano del gorila muerto en la calle, rodeado de una multitud que se ha reunido a su alrededor.

En la versión de 1976 de King Kong, la escena de la muerte ocurre en lo alto del World Trade Center en lugar del Empire State Building. Después de defenderse de los helicópteros, Kong se debilita y cae al nivel del suelo de una de las torres. A diferencia de la versión original, la escena de la muerte en esta versión evoca una sensación más tenue y melancólica en lugar de una tragedia épica. La escena se enfoca en primeros planos del rostro de Kong mientras mira con nostalgia al personaje interpretado por Lange, lo que añade una capa emocional adicional. La utilización de la cámara lenta y la música intensifica el dramatismo del momento. Kong es retratado menos como un monstruo y más como una criatura incomprendida y víctima de la agresión y la falta de comprensión humana.

Por último, en la tercera versión, King Kong vuelve a encontrarse en lo alto del *Empire State Building*, donde se ha llevado a Ann para protegerla. A medida que los aviones le rodean, Kong comienza a defenderse, utilizando su fuerza y agilidad para intentar rechazarlos. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos, los aviones logran derribarlo y cae desde lo alto del edificio. La escena está cargada de emoción, y anima al espectador a empatizar con Kong y sentir el dolor de su pérdida. La película destaca la relación entre Ann y Kong, lo que hace que su muerte sea aún más conmovedora y devastadora. El público se enfrenta al dolor de presenciar la muerte de un personaje icónico y el fin de una historia trágica.

En contraste con la versión de 1976, la escena de la muerte en la versión de 2005 es más grandiosa y emotiva, con un mayor énfasis en el carácter de Kong y el impacto de su muerte en los que le rodean. En la versión de 1933, la escena de la muerte es relativamente corta y sencilla. No hay mucha emoción ni desarrollo de personajes en esta escena, ya que se centra en el espectáculo de la muerte de Kong. La versión de 2005 de la escena de la muerte es la más larga y emotiva de las tres. En esta versión, la escena resulta más conmovedora por la fuerte relación que se ha desarrollado entre Kong y Ann. A lo largo de la escena, se ven primeros planos de la cara de Kong y Ann, lo que subraya la conexión emocional entre los dos personajes. La música y los efectos visuales aumentan el impacto emocional del momento, convirtiéndolo en un emotivo final de la película.

A pesar de las diferencias en la narración y la tecnología, hay varias similitudes en la forma en que cada versión retrata la muerte de King Kong. En primer lugar, en las tres versiones, King Kong muere de forma sacrificial. La muerte de Kong se representa como un noble acto de abnegación, donde se sacrifica para proteger a la protagonista femenina. Esto se relaciona con el elemento romántico entre Kong y la protagonista femenina, que es un hilo conductor común a las tres versiones.

Las escenas de la muerte de King Kong en las tres versiones contienen elementos simbólicos. En la versión original de 1933, la caída de Kong desde el *Empire State Building* puede verse como una metáfora de la caída de la ambición y el orgullo humanos. Del mismo modo, en la versión de 2005, la muerte de Kong es un comentario sobre la naturaleza destructiva de la codicia y la explotación humanas. Estos elementos simbólicos elevan la historia más allá de una simple película de monstruos y le dan un significado más profundo.

En conclusión, aunque las tres adaptaciones cinematográficas de King Kong difieren en muchos aspectos, las similitudes en la representación de la muerte de Kong ilustran el atractivo perdurable del personaje y el poder de su historia. Tanto si cae de un rascacielos como si cae de una torre, la muerte de Kong siempre se presenta como un noble sacrificio, un trágico final para un romance condenado al fracaso y un conmovedor comentario sobre la condición humana.

7. CONCLUSIONES

Este trabajo se ha propuesto analizar comparativamente la película *King Kong* (Cooper y Schoedsack, 1933) y sus dos remakes homónimos estrenados en 1976 y 2005. Se ha intentado evidenciar similitudes narrativo-representativas y respectivas diferencias, intentando vincular estas ultimas a los diferentes contextos sociales y productivos que se procede a ilustrar en estas conclusiones.

En 1933, se presentó al personaje de Kong como la Octava Maravilla y desde entonces cientos de trabajos han estudiado su figura, debatiendo sobre sus secuelas, sagas y las modificaciones que se han hecho adaptándolo a nuevos tiempos y a nuevos valores. Numerosos estudios dedicados al simio gigante muestran y demuestran el interés que sigue suscitando en cinéfilos e historiadores del séptimo arte. La vigencia del personaje como icono es una de las conclusiones más evidentes a la que se puede llegar tras este estudio.

King Kong ha cautivado a espectadores de todo el mundo a través de sus numerosas adaptaciones cinematográficas y ha llegado a representar una serie de conceptos e ideas diferentes. King Kong ha traspasado los límites del cine para convertirse en un fenómeno mundial, desde sus inicios como película de monstruos pionera en 1933 hasta sus sucesivos remakes que han indagado en temas emocionales y sociológicos más profundos. Su inconfundible aspecto está presente en variados productos de la industria cultural: productos publicitarios, cómics, videojuegos e, incluso, en la literatura. En definitiva, un producto creado por la industria cinematográfica se ha convertido en un icono que forma parte del imaginario colectivo intergeneracional.

Uno de los elementos fundamentales para el éxito del rey Kong fue el uso de la tecnología a la hora de construir a la gigantesca bestia y su fascinante mundo. El marketing de las productoras incidió, película tras película, en campañas publicitarias que destacaban el potencial tecnológico para llevar a la pantalla un ser ficticio cada vez más real y verosímil a la par que más fascinante. Y eso se ampliaba a cada uno de los mundos con los que interactúa: primero, el natural de su hábitat; y luego, el urbano en el que le deslocalizan, lo que no ha cambiado. Cada nueva versión promete superar la anterior con nuevos efectos especiales a demanda de un público que necesita mayor espectacularización.

Hay elementos fundamentales de la trama que han mantenido su enfoque original. Uno de los más evidentes es la visión unidireccional de una sociedad que se presenta como civilizada y que obligatoriamente se ha de enfrentar con el mito del "mal salvaje"[6]. Con matices entre las versiones, el mundo primitivo se presenta como bárbaro e ignorante. No hay una visión desde el otro lado, desde el de los habitantes de la isla, obviando su mirada y negándoles la capacidad de entender y poder comprender una realidad que vaya más allá de la superstición o de dar una respuesta violenta a situaciones que les alteran sus básicas reglas de funcionamiento.

La colisión entre mundo civilizado y naturaleza salvaje constituye un tema constante en las versiones. Mientras que otros aspectos de la historia o los personajes se han modificado de manera clara, se mantiene una visión existente en algunos sectores del mundo occidental por el cual hay culturas que son incompatibles en función de su grado de desarrollo económico o tecnológico. Se proyecta la visión colonial del mundo que se asentó durante el siglo XIX y que justificaba plenamente la acción del "hombre blanco" sobre los "otros" pueblos, una acción para la dominación. El supremacismo blanco está presente en todas las películas analizadas y la relación entre culturas se concreta en un choque de civilizaciones, siempre visto desde el superior al inferior y con la violencia como la solución inevitable.

Otro de los ejes clave presente en la historia es la del *show business*. La bestia sometida es convertida en un espectáculo más, en alimento para el negocio del entretenimiento en un mundo siempre ávido de nuevas emociones. Aquí no hay diferencias entre versiones del enfoque que se da al teatro montado alrededor del ser singular. En todas se presenta como divertimento o escapismo de una sociedad que insaciablemente busca evasión y sensacionalismo. Y obviamente en ninguna de las versiones la oportunidad del negocio es depreciada por la industria del espectáculo. Desde todas ellas hay una crítica evidente hacia la mercantilización de todo, y también al obsceno consumo que realiza una parte de la sociedad educada en esos valores. La crítica ultrapasa el modelo cultural y encuentra sus dianas en la organización social y en el sistema económico.

La dureza de las condiciones de vida en el mundo liberal-capitalista está presente desde el principio. La "crisis" representa el motor de la historia. Aquí sí hay una diferencia clara entre

[6] El concepto del buen salvaje creado por Rousseau refleja la creencia de que la condición humana natural es desinteresada y pacífica, y que los males son productos de la civilización (González, 1987, p. 12).

las versiones, teniendo la segunda, la de los setenta, que bebe de una inspiración clara en los nuevos valores sociales que se enfocan hacia el medio ambientalismo y la ecología. Las carencias y las contradicciones del sistema constituyen las motivaciones que van dando lugar a la trama. Y la propuesta de rechazo y rebelión contra el sistema también está presente, aunque desde distinto valores, en todas ellas. Esto queda simbolizado en un momento clave de la historia, por el propio Kong, cuando rompe sus cadenas y comienza su huida luchando en una jungla aún más dura que la suya.

Otro de los cambios evidentes es el del propio animal. Un ser creado para una historia de aventuras y que se volvió rápidamente en un icono del terror -llegando a convertirse en imagen de festivales de género- evolucionó de tal manera que en la tercera versión casi puede ser considerado una "mascota" de la protagonista. La humanización ha sido clara y se corresponde con la visión de la nueva sociedad del siglo XXI. Kong sigue siendo una figura majestuosa, imponente y también amenazante en muchos casos y lo seguirá siendo en posteriores versiones, pero el habitante de la mítica *Skull Island* ya no sólo será una primitiva bestia perdida en un mundo perdido. Y es que la nueva sociedad ha construido y reconstruirá un nuevo mito según ella misma vaya cambiando.

El papel de la mujer en la historia se ha modificado indudablemente: ninguna de ellas es un personaje débil, pero varia considerablemente su peso en el relato. Desde su cosificación hasta su autonomía o capacidad de iniciativa han cambiado en cada una de las versiones de la tríada, yendo de más a menos en su rol de mujer florero y de menos a más en su papel de mujer autónoma e independiente. Las tres versiones están lejos de la teatralización de la Bella y la Bestia que se instala desde la primera versión: no es la Bella quien mata a la Bestia, sino que lo que acaba matando a Kong es una confluencia de codicia humana, explotación y fuerzas sociales. La devoción de Kong por la protagonista enfatiza su humanidad a pesar de su apariencia de monstruo, demostrando su potencial de empatía. Por lo tanto, se podría afirmar que los defectos de la sociedad humana y su falta de respeto por la maravilla sobrenatural y la insondable complejidad de Kong -más que la belleza- fueron lo que acabó matando a la bestia.

En un panorama cinematográfico en constante cambio y amenazado por nuevas maneras de consumir el audiovisual, lleno de secuelas, sagas y cine seriado, Kong es uno de esos productos que instalado ya en la cultura popular volverá a nosotros. Con nuevos universos,

incorporando los últimos efectos especiales, y haciéndonos vivir aventuras en nuevos mundos, uniendo a diferentes modelos de hombres y de mujeres que se enfrentarán a otras sociedades en crisis manteniendo vivos los valores de siempre.

Así, tras esta investigación se puede concluir que cuando King Kong cayó del *Empire State* murió el personaje, pero nació el mito.

8. REFERENCIAS

8.1 BIBLIOGRAFÍA CITADA

Angulo, J., Gubern, R., Muñoz, T., Rebordinos, J. L. & Torres, S. (1990). Películas del ciclo: Cocteau. *Nosferatu. Revista de cine.* 43-61.

Arellano, E., (2013). Epistemología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa: Paradigmas y Objetivos. *Revista de claseshistoria*, (12), 3.

Balló, J., Pérez, X., & Jordá, J. (2007). *La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine* (4. ed). Anagrama.

Cecèreu, L. (1984). Cine y mito. *AISTHESIS: Revista Chilena de Investigaciones Estéticas*, 17(1), 82-90.

Creed, B. (2007). What do animals dream of ? Or King Kong as darwinian screen animal. En P. Armstrong (Ed.), *Knowing Animals* (pp. 57-78). Brill

Cueto, R. (2002). Viaje (de ida y vuelta) al terror: El miedo como objeto de consumo. En V. Domínguez (Ed.), *Los dominios del miedo* (pp. 43–88). Biblioteca Nueva.

Edwards, P. (Ed.). (1967). En *The Encyclopedia of Philosophy* (Vol. 1, p. 76). MacMillan.

Fahmi, M.E.E. (2017). Peter Jackson's King Kong (2005): A Critique of Postcolonial/Animal Horror Cinema. *English Language and Literature Studies,* 7(2), 15. https://doi.org/10.5539/ells.v7n2p15

Fithratullah, M. (2021). The rise of the titan as an impact of human relation to nature exposed through monsterverse movies. In The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE). https://ocs.teknokrat.ac.id/index.php/icaitc/icllle2021/index

Fernández Soto, C. F. (2015). Cine para la construcción de la igualdad de género. *Aularia: Revista Digital de Educomunicación*, *2*, 49-52.

Ferro, M. (2008). *El cine, una visión de la historia*. Akal.

Fillol, S. (2019). El pliegue y el fuera de campo: Formas de representar lo irrepresentable, moldeadas por el código Hays en el cine clásico. *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos*. (28). 49-62.

Galbraith, J. K. (1984). *La era de la incertidumbre*. Plaza & Janés.

Giglietti, N., & Sedán, E. (2017). El retorno de King Kong. Una activación visual y política del trauma. *Arte e Investigación,* 13, 124-133.

González Alcantud, J. A. (1987). El buen salvaje de Rousseau. Inflexión de la antropología y de la estética. *Gazeta de Antropología*. 5, 3 https://doi.org/10.30827/Digibug.13768

Gubern, R. (1974). *Homenaje a King Kong*. Tusquets.

Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción.* Editorial Anagrama.

Hayward, P. (2021). A place of inexhaustible mysteries: The modern legendary of Skull Island in the King Kong films and related media texts. *Coolabah,* 31(3), 7-28. https://doi.org/10.1344/co2021317-28

Kindleberger, C. P. (1985). *La crisis económica, 1929-1939*. Editorial Crítica.

Knobel, M., & Lankshear, C. (2001). *Maneras de ver: El análisis de datos en investigación cualitativa* (1. ed). Instituto Michoacana de Ciencias de la Educación.

Kracauer, S., Grossi, H., & Kracauer, S. (2013). *De Caligari a Hitler: Historia psicológica del cine alemán*. Paidós.

Lleitch, T. (2002). Twice-Told Tales: Disavowal and the Rhetoric of the Remake. En J. Forrest, & L.R. Koos, (Eds.). *Dead ringers : The remake in theory and practice* (pp. 37-62). State University of New York Press.

Menke, M. (2017). Seeking Comfort in Past Media: Modeling Media Nostalgia as a Way of Coping With Media Change. *International Journal of Communication.*, 11, 626–646.

Miguel, & León, O. G. P. de. (1998). Para una sociología de la fotografía. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 84, 83–124. https://doi.org/10.2307/40184078

Molina, M. (2020). King Kong contra Godzilla. *Estudios ecológicos. Revista Electrónica AnestesiaR,* 11(11), 3. https://doi.org/10.30445/rear.v11i11.758

Morin, E. (2001). *El Cine, o, El hombre imaginario*. Paidós Ibérica

Morton, R. (2005). *King kong: The history of a movie icon from Fay Wray to Peter Jackson.* Applause Theatre & Cinema Books ; Sales & distribution, North America, Hal Leonard Corp.

Morton, R. (2014). *The Most Exciting, Original Motion Picture Event of All Time: The Making of Dino De Laurentiis's King Kong*. Cinema Retro.

Núñez Florencio, R. (2015). La construcción de la identidad española: Símbolos, mitos y tipos. *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, *5*, 171-190.

Ortega, J. L. (2013). Lo conocido violentado. *Icónica. Pensamiento fílmico*, *4*, 21-24.

Pablo Contreras, S. D. (2000). ¿Símbolo o mito? La memoria cinematográfica del bombardeo de Gernika. *Ikusgaiak. Cuadernos de Cinematografía*, 4, 59-74.

Pardo, A. (2002). Cine y sociedad en la tradición cultural anglosajona. En J.V, Pélaz, J. Vidal y J. C. Rueda (eds.). En *Ver cine: Los públicos cinematográficos en el siglo XX*. (pp. 55-75). Rialp.

Penner, J., Schneider, S. J., & Duncan, P. (Eds.). (2013). *Cine de terror*. Taschen.

Pizarro, A., (2003). Mitos y construcción del imaginario nacional cotidiano. *Atenea (Concepción)*, (487), 103-111. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-04622003048700008

Ramiro, E. (2011) *Guía para ver y analizar King Kong*. Ediciones Octaedro.

Rilova, C. (23 de mayo, 2022). Historia, Cine y crisis. Las tres versiones de "King Kong" (1933-2005). *El Diario Vasco.*

Roche Cárcel, J.A. (2017). Eje 2. El cine argentino y español: épocas, aportes y debates: Las tres versiones del mito de King Kong o la Modernidad como crisis. *Culturas*, (11), 119–140. https://doi.org/10.14409/culturas.v0i11.7002

Roche Cárcel J.A. (2021) The Myth of King Kong and the Religious Background That Nests in the Human Soul. *Religions*. 12(3). https://doi.org/10.3390/rel12030185

Rosewarne, L. (2020). *Why we remake: The politics, economics and emotions of film and tv remakes*. Routledge.

Ruiz Rallo, A. (2005). King Kong y los orígenes del diseño moderno. *Revista de bellas artes : revista de artes plásticas, estética, diseño e imagen*. *Universidad de la Laguna*, 3, 11–38.

Shohat, E., & Stam, R. (1994). The imperial imaginary. En *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and Media* (pp. 100-136). Routledge.

Sorlin, P. (1991). Historia del cine e historia de las sociedades. *Filmhistoria online*, 1(2), 73-87.

Quaresima, L. (2002). Loving Texts Two at a Time: The Film Remake. *Cinémas*, *12*(3), 73–84. https://doi.org/10.7202/000736ar

8.2 FILMOGRAFÍA CITADA

Cooper, M. C., & Schoedsack, E. B. (Directores). (1933). *King Kong* [Película]. RKO Pictures.

Dougherty, M. (Director). (2019). *Godzilla: King of the Monsters* [Película].Legendary Pictures; Wanda Qingdao Studios; Warner Bros. Pictures.

Edwards, G. (Director). (2014). *Godzilla* [Película]. Legendary Pictures; Warner Bros. Pictures.

Guillermin, J. (Director). (1976). *King Kong* [Película]. Paramount; De Laurentiis Entertainment Group.

Guillermin, J. (Director). (1986). *King Kong Lives* [Película]. Paramount Pictures; De Laurentiis Entertainment Group.

Honda, I. (Director). (1962*). Kingu Kongu tai Gojira* [King Kong vs. Godzilla] [Película]. Toho.

Honda, I. (Director). (1966). *Kingu Kongu no gyakushu*. [King Kong se escapa] [Película]. Toho.

Jackson, P. (Director). (2005). *King Kong* [Película]. Universal Pictures; WingNut Films.

Schoedsack, E. B. (Director). (1933). *The Son of Kong* [Película]. RKO Pictures.

Schoedsack, E. B. (Director). (1949). *Mighty Joe Young* [Película]. RKO Pictures; Walt Disney Studios.

Vogt-Roberts, J. (Director). (2017). *Kong: Skull Island* [Película]. Legendary Pictures; Tencent Pictures.

Wingard, A. (Director). (2021). *Godzilla vs. Kong* [Película]. Legendary Pictures; Warner Bros. Pictures.