intra
TEAM VISIO
KING KONG
ANATOMIA DI UN'ICONA

TEAM VISIO

KING KONG

ANATOMIA DI UN'ICONA

intra

Collana Visio
Serie Icone Pop

Edizioni Intra®
www.intraedizioni.it
info@intra.pro

Tutti i diritti riservati.
Copyright © 2025 Intra S.r.l.s. – Pesaro, Marche, Italia

ISBN 979-12-5991-795-9

Indice

INDICE 3

INTRODUZIONE. IL PRIMO MOSTRO DEL NOVECENTO 4

PARTE I. GENESI DI UN MITO 7

Capitolo 1. Wallace, Cooper e l'invenzione del racconto 8
Capitolo 2. Il mostro come simbolo: eccesso, limite, civiltà 13

PARTE II. LA STORIA CINEMATOGRAFICA DI KING KONG (1933–OGGI) 15

Capitolo 3. 1933: la nascita del gigante 16
Capitolo 4. 1933–1975: eredità, sequel, imitazioni 30
Capitolo 5. 1976: il sogno industriale del "vero gigante" 37
Capitolo 6. La seconda vita del gigante 54
Capitolo 7. 2005: tecnologia, filologia e sentimento 64
Capitolo 8. 2017–2025: il MonsterVerse e l'era dei franchise 69

PARTE III. KING KONG OLTRE IL CINEMA 83

Capitolo 9. Kong nella cultura animata 84
Capitolo 10. Kong tra videogiochi, giocattoli e parchi tematici 88
Capitolo 11. I "Kong paralleli": citazioni, arte, cinema d'autore 93

PARTE IV. ANATOMIA DI UN'ICONA 103

Capitolo 12. La grammatica visiva del gigante 104
Capitolo 13. Psicologia del mostro: empatia, rabbia, fragilità 106
Capitolo 14. New York, Skull Island e gli spazi del mito 108

CONCLUSIONI 111

NOTA LEGALE 113

Introduzione.
Il primo mostro del Novecento

King Kong non è soltanto una creatura cinematografica: è il primo grande mostro del Novecento, un simbolo nato nel cuore dell'età moderna per incarnarne tensioni, desideri e paure. La sua comparsa sullo schermo nel 1933 definisce un punto di non ritorno: da quel momento in avanti, l'immaginario mondiale avrebbe saputo che la natura può diventare spettacolo, che l'esotico può essere portato al centro del mondo civilizzato, che la meraviglia e il terrore possono convivere nella stessa figura titanica.

Il gigante è un'invenzione culturale recente. Esistevano giganti nei miti antichi, certo, ma Kong è un gigante figlio della modernità: nasce dall'antropologia ottocentesca, dai racconti coloniali, dagli zoo umani e dai reportage sensazionalisti sulle "terre selvagge". È il riflesso di un mondo occidentale che guarda altrove per definire sé stesso: la giungla come contrario della città, l'animale come contrario dell'uomo, il desiderio come contrario della norma. E nel corpo massiccio di Kong – possente, muscoloso, irriducibile – si cristallizza il sogno di un Altro che affascina e spaventa in egual misura.

Il cinema, tra le arti, è quella che più di tutte ha plasmato questo mito. Prima di Kong non esisteva ancora una vera estetica della "natura spettacolare": solo con il grande schermo la giungla diventava palcoscenico, il mostro diventava attore e l'incredibile diventava credibile. La tecnologia non è un valore aggiunto: è l'atto di nascita del mito stesso. Stop-motion, trucchi ottici, musiche roboanti, architetture verticali: ogni elemento concorre a trasformare un'idea editoriale in un evento visivo senza precedenti.

Ma Kong è anche ciò che la modernità teme di più: la potenza che sfugge al controllo. La sua storia è una parabola di violenza subita e restituita, un racconto in cui l'uomo, per dominare, cattura ciò che non comprende e lo esibisce fino a distruggerlo. La città – emblema della civiltà – è il suo patibolo, il palcoscenico dell'ultimo scontro tra l'ordine umano e la forza primordiale del mondo naturale.

Nel cuore di questo conflitto pulsa qualcosa di più profondo: lo sguardo occidentale. Kong non sceglie di desiderare la Bella: è lo sguardo umano che gli attribuisce sentimenti, intenzioni, colpe. La Bestia è tale perché la civiltà ha bisogno della Bestia. E quando la Bestia sale troppo in alto – "al di sopra del suo posto nel mondo" – la caduta diventa inevitabile, quasi liberatoria.

Kong sopravvive all'impatto della sua stessa morte perché incarna una contraddizione permanente: è mostro e vittima, minaccia e icona, forza bruta e struggente emozione. È l'immagine stessa di un Novecento che si interroga sul confine tra natura e tecnologia, tra desiderio e controllo. E continua, ancora oggi, a ricordarci una verità scomoda: per quanto ci sforziamo di elevarci, il mondo primordiale che abbiamo nascosto dentro di noi non smetterà mai di scalare grattacieli.

Capitolo 5.
1976: il sogno industriale del “vero gigante”

A metà degli anni Settanta, il cinema americano scopre che i miti possono rinascere se trovano un nuovo corpo. È ciò che intuisce il produttore Dino De Laurentiis (1919–2010), convinto che King Kong sia pronto a tornare come fenomeno planetario. La sua sfida è ambiziosa: ricreare il gigante non come miniatura animata, ma come attrazione fisica, un corpo reale che possa essere filmato senza trucchi, mostrato alla stampa e portato in tournée come prova tangibile di una potenza industriale senza precedenti.

Nasce così l’idea dell’animatronic gigantesco, affidata al genio meccatronico di Carlo Rambaldi (1925–2012). L’artista italiano progetta un Kong meccanico alto oltre dodici metri, un prodigio di idraulica e cavi pensato per muoversi e interagire con gli attori come un vero “mostro”. La macchina viene pubblicizzata sin dalle prime fasi della produzione come il cuore pulsante del film, garantendo una campagna promozionale colossale: poster, conferenze, servizi fotografici e articoli che celebrano l’imminente rivoluzione degli effetti speciali.

Peccato che il sogno si infranga nella realtà del set. L’automa di Rambaldi è un’opera d’arte ingegneristica, ma si rivela troppo ingombrante, troppo pesante e difficile da gestire nei tempi stretti di una ripresa cinematografica. Si muove a scatti, i meccanismi si inceppano, e diventa presto chiaro che non può sostenere da solo l’intera narrazione. Alla fine, il “robot” appare sullo schermo per pochi secondi (nella scena della gabbia allo stadio), quasi come un fantasma industriale: presente nella memoria mediatica e nei titoli di coda – varrà a Rambaldi un Oscar per gli effetti speciali – ma quasi assente nel montaggio finale.

A salvare la fluidità del film interviene Rick Baker (1950–), giovane prodigio del make-up, che propone una soluzione opposta e complementare: una tuta da gorilla indossata da lui stesso, con un design espressivo e movimenti realistici. È il corpo umano, non la macchina, a restituire al gigante la sua forza drammatica: lo sguardo mobile, il ruggito emotivo, la presenza scenica che il robot, nella sua rigidità statuaria, non poteva offrire.

A questo risultato contribuisce in modo decisivo la debuttante Jessica Lange, che riscrive il ruolo della Bella: non più solo vittima urlante, ma figura capace di un dialogo, anche sensuale, con la Bestia, anticipando la svolta empatica dei decenni successivi.

Così, in un cortocircuito spettacolare, ciò che doveva essere un trionfo della tecnologia asettica diventa un ritorno all'artigianato performativo.

Il backstage del film genera una nuova mitologia parallela: foto promozionali ingannevoli, dichiarazioni ottimistiche, show itineranti del robot "incompiuto". Il pubblico, più che interessarsi al gigante sullo schermo, finisce per essere affascinato dal gigante dietro le quinte: un'icona industriale più che cinematografica, simbolo di un sogno che non ha mai smesso del tutto di essere incompiuto.

Il film *King Kong* (1976) colloca infine il climax non sull'Empire State Building, ma sulle Twin Towers di New York, allora simbolo della potenza economica e della conquista tecnologica più recente. Come nel 1933, il gigante scala ciò che rappresenta l'apice del mondo umano. Solo che questa volta il mito non guarda più al cielo con speranza: è una sfida diretta alla città del capitalismo globale. La modernità, rinnovata, ritrova il suo antagonista primordiale.

Riletta oggi, quella sequenza finale assume una valenza imprevista e spettrale. L'immagine del gigante abbattuto ai piedi delle Torri Gemelle – che nel 1976 simboleggiava la vittoria del capitale sulla natura – dopo l'11 settembre 2001 è diventata un documento visivo 'impossibile', carico di un dolore che trascende la finzione. Kong giace distrutto davanti a monumenti che non esistono più: in quel fotogramma si sovrappongono due cadute, quella del mito e quella della storia. La pellicola si trasforma così in un involontario sacrario della memoria del limite: ci ricorda che non esiste colosso, di carne o di acciaio, che possa considerarsi davvero eterno.

L'eredità del film del 1976 genera a sua volta spin-off e riletture, tra cui *King Kong 2* (*King Kong Lives*) (1986), ancora prodotto da De Laurentiis con le creature di Rambaldi, in cui il gigante ritorna in una trama che accentua gli elementi sentimentali e biologici (il trapianto di cuore). È un tentativo di riappropriarsi della sua identità drammatica, pur dentro un cinema più spettacolare e meno incline alla pietà tragica.

La rinascita del 1976 non sostituisce il mito originale, ma lo reinterpreta: meno tragedia esistenziale, più spettacolo e industria. Kong torna a essere un evento, una macchina narrativa che esiste tra schermo, marketing, meccanica italiana e desiderio collettivo di meraviglia.

Titolo	*King Kong*
Regia	John Guillermin
Anno	1976
Paese	USA
Durata	134 minuti (alcune edizioni indicano 135 minuti)
Genere	Avventura / Fantasy / Azione
Produzione	Dino De Laurentiis Corporation (produzione), distribuito da Paramount Pictures

Making of *King Kong* (1976)

Storia di *King Kong* (1976)

© Universal

Da mostro tragico a leggenda pop:
l'evoluzione visiva e culturale di King Kong
Oltre 100 immagini a colori e QR code

intra

Collana Visio