

CINEMATECA PORTUGUESA–MUSEU DO CINEMA  
DOUBLE BILL  
15 de janeiro de 2022

# THE MOST DANGEROUS GAME / 1932

*(O Malvado Zaroff)*

um filme de Ernest B. Schoedsack e Irving Pichel

**Realização:** Ernest B. Schoedsack e Irving Pichel / **Argumento:** James Ashmore Creelman, baseado na novela de Richard Connell "The Most Dangerous Game" / **Fotografia:** Henry Gerrard / **Direção Artística:** Carrol Clark / **Décors:** Thomas Little / **Guarda-Roupa:** Walter Plunkett / **Caracterização:** Wally Westmore / **Efeitos Especiais:** Harry Redmond / **Música:** Max Steiner / **Montagem:** Arshie Marshek / **Interpretação:** Leslie Banks (o Conde Zaroff), Joel McCrea (Bob Rainsford), Fay Wray (Eva Trowbridge), Robert Armstrong (Martin Trowbridge), Noble Johnson (Ivan), Hale Hamilton (Bill Woodman), Steve Clemento (O tártaro), Dutch Hendrian (o outro criado), etc.

**Produção:** Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack para RKO / **Produtor Executivo:** David O. Selznick / **Cópia:** da Cinemateca Portuguesa–Museu do Cinema, 16mm, preto e branco, legendada em português, 62 minutos / **Estreia Mundial:** Hollywood, a 9 de Setembro de 1932 / **Estreia em Portugal:** Cinema Politeama, a 23 de Fevereiro de 1934 .

---

**The Most Dangerous Game** é apresentado em "double bill" com **Furtivos**, de José Luis Borau ("folha" distribuída em separado).

Entre a projeção dos dois filmes há um intervalo de 30 minutos.

---

Quando da sua estreia, em 1932, **The Most Dangerous Game** alcançou um êxito quase tão grande como o que, no ano seguinte, iria obter outro filme da RKO, de Selznick e de Schoedsack, o celeberrimo **King Kong**. Foi mesmo **Zaroff** o filme que lançou a RKO, então recentemente criada. No entanto, ao contrário de **King Kong**, o filme de hoje caiu depois num esquecimento quase total. Só com a sua reposição na América e na Europa, nos finais dos anos 60, a obra voltou aos favores da crítica e do público, não faltando quem pense que **Zaroff** é uma obra ainda mais fascinante que a celebrizada aventura do gorila.

Com **King Kong**, o filme apresenta analogias que vão mais longe do que o décor (repare-se que este é quase idêntico nos dois filmes). Mas, para além deste, o que salta à vista é a identidade entre duas "aventuras de terror" com conotações que vão muito para além dos meros ingredientes do género, para darem às obras uma segunda leitura em que o erotismo tem um papel dominante. Nas mãos de Schoedsack (ou nas mãos de Selznick) a popular novela de Richard Connell donde foi extraído o filme, ganha uma dimensão muito próxima da do universo do Marquês de Sade. Este não desdenharia, certamente, esta obra em que todos os elementos apontam para a mesma relação entre o erotismo e a morte, entre o poder e a vítima.

No iate, no jantar no castelo de Zaroff e na sequência final entre Zaroff e Bob, o que se expõe é uma teoria propriamente "sádica" sobre a relação caçador-caçado e a sua ambiguidade. Se Bob reage como o "normal", a sua concepção de tais relações não é mais tranquilizante que a do "malvado" Zaroff. Jogando com o saboroso título português dos anos 30, pode dizer-se que, mau

grado todas as aparências, salvaguardadoras das convenções morais e narrativas, Bob é tão "malvado" como Zaroff. Só que não extraiu, ao contrário deste, todas as consequências da estranha moral que expõe a bordo e no castelo. Com efeito, se os únicos seres dignos de atenção são os caçadores (os que matam, os que vencem), como não concluir que as vítimas, quaisquer que elas sejam, existem para ser fruídas e para, no momento da morte, se saborear a suprema volúpia do poder? Eis o que leva o Conde a propor o jogo mais perigoso, em que a caça ao homem leva à sua conclusão lógica a moral de que ambos, finalmente, participam: só a morte do outro os pode satisfazer.

Nas geniais sequências da caçada (momentos de antologia de qualquer cinema surrealista) Zaroff e Bob respeitam até certa altura todas as regras desse jogo. Defendendo-se como um animal (o leopardo) é como esse animal que Bob vai ser caçado, até que este descobre (no alto da árvore) o que é ser-se vítima. A partir dessa altura, quem vai "fazer batota" ao jogo, não é o Conde mas Bob. É Bob quem se finge de morto e quem vai, apesar da oferta do Conde de cumprir as condições da aposta, trair as regras desta, matando Zaroff pelas costas. Como disse Claude Michel Cluny: "A rede da linguagem é derrubada, sem separar as vítimas dos culpados: não há inocência sobre a terra. A palavra é desviada, é a armadilha de um sentido irrepresivamente destrutivo".

Como não podia deixar de ser, em tal tema, a mulher (chamada Eva) é o lugar geométrico do jogo, posse prometida ao "criminoso". E é Bob - o vencedor - quem "fica com ela", prazer que só lhe é consentido depois de matar, tal e qual como Zaroff propugnava. Aliás, a figura desta, entre o conde e Bob, é particularmente ambígua, intervindo já os famosos gritos que celebrizariam a mesma actriz (Fay Wray) no **King Kong**.

Esta fábula e esta moral são portentosamente servidas pelo décor, pela realização e pela representação. A ilha, o castelo, o mar, a noite, a madrugada são os lugares predilectos para servirem de moldura a tais narrativas e raros filmes de terror os usaram com tamanha concisão e eficácia. O castelo de Zaroff com os seus emblemas (a porta com o centauro ferido e a mulher nua nos braços, a tapeçaria onde a imagem se repete), cães e ratos é, por excelência, o castelo do Barba-Azul.

A realização, alternando o realismo com o mais extremo onirismo, insere-se admiravelmente nos fins propostos. Quase sempre, a câmara é de uma grande descrição, o que confere um peso notável às alturas em que o não é (grandes planos de Zaroff, plongés sobre os cães ou sobre os ratos, etc.). Essas imagens, obsessivas como no mundo do sonho, pontuam a neutralidade geral da realização, sendo o equivalente do tom realista e obscuro que caracteriza o diálogo. O "demoníaco" surge sempre como que em filigrana, em fondu, para melhor fazer ressaltar que é no plano, na sequência, na narrativa, que o horror e o sagrado estão, e nunca nos efeitos que a partir delas se podem extrair. O mesmo se diga da interpretação em que os aspectos "inquietantes" não estão só do lado de Zaroff e Ivan, mas também de Bob e Eva.

**The Most Dangerous Game**, com a concisão e o sentido poético profundo que caracteriza os grandes contos de horror e morte, é um filme que mergulha, de forma notável, na simbologia mais obscura desses mesmos contos. Talvez nunca, como nesta obra, o mito do Barba-Azul tenha sido tão admiravelmente servido por uma imagética tão forte.

JOÃO BÉNARD DA COSTA

---

Texto originalmente escrito antes da entrada em vigor do novo Acordo Ortográfico