

O NEO-PEPLUM: HOLLYWOOD E A HERANÇA DO CINEMA POPULAR EUROPEU NO SÉCULO XXI

Jorge Manuel Neves Carrega¹

RESUMO

Através de uma análise histórico-formal este artigo propõe-se analisar a influência do *peplum*, um conjunto de filmes de aventuras produzidos na Europa mediterrânea entre 1958 e 1964, no cinema de Hollywood contemporâneo, em particular num ciclo de filmes que denominámos de *neo-peplums* pois, tal como o *peplum* europeu, estes caracterizam-se pela recriação fantasiosa do Mundo Antigo e pela hipertrofia do trabalho formal, utilizando os novos recursos tecnológicos na criação de uma *mise-en-scène* altamente estilizada.

PALAVRAS-CHAVE: Peplum, Neo-peplum, Géneros populares, Steve Reeves, Arnold Schwarzenegger.

ABSTRACT

Through a historical and formal analysis, this article aims to analyze the influence of the *peplum*, a series of adventure films produced in Mediterranean Europe between 1958 and 1964 in the contemporary Hollywood cinema, particularly in a movie cycle I will call *neo-peplums* because, as the European *peplum*, these films are distinguished by a fanciful recreation of the Ancient World and the hypertrophy of the formal work, using new technological resources in creating a highly stylized *mise-en-scène*.

KEYWORDS: Peplum, Neo-peplum, popular film genres, Steve Reeves, Arnold Schwarzenegger.

Introdução

Desde o início da Iª Grande Guerra os estúdios de Hollywood têm vindo a dominar a indústria de cinema mundial graças, em larga medida, a uma impressionante capacidade tecnológica, colocada ao serviço de géneros populares que conquistaram o imaginário dos espetadores de todo o mundo. Contudo, paralelamente a uma fecunda tradição no cinema de arte e de autor, os países da Europa mediterrânea produziram também filmes de géneros como o *peplum* e o *western* que, não só penetraram no mercado anglo-saxónico, como acabaram inclusive por influenciar o cinema de Hollywood.

¹ Doutor em Comunicação, Cultura e Artes. Investigador do CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve. jmcarrega@ualg.pt

O Peplum

Foi num artigo da revista *Cahiers du Cinéma*, intitulado “L’age du péplum” (Siclier, 1962), que Jacques Siclier introduziu o termo *peplum*, para designar um ciclo de filmes de aventuras, inspirados pela história, cultura e mitologia greco-romana, que dominaram o cinema popular da Europa mediterrânea entre 1958 e 1964, período durante o qual, estima-se que terão sido produzidas cerca de centena e meia destas películas (FRAYLING, 1998:70-71).



Figura 1: Steve Reeves em *Le fatiche di Ercole* (P. Francisci, 1958)

O *peplum* constitui um subgénero do filme épico-histórico, cujas raízes remontam às primeiras grandes produções do cinema italiano, nomeadamente obras pioneiras como *Quo Vadis?* (E. Guazzoni, 1913), *Gli Ultimi Giorni di Pompei* (M. Caserini e E. Rudolphi, 1913), *Cabiria* (G. Pastrone, 1914) e *Maciste* (L.M. Borgnetto, 1915), que fascinaram o público da época, influenciando o trabalho dos grandes arquitetos do cinema clássico de Hollywood, cineastas como D.W. Griffith e Cecil B. DeMille. Pioneiras do formato de longa-metragem, *Quo Vadis* e *Cabiria*, distinguiram-se pela recriação de ambientes históricos, e pela espetacularidade e a imponência dos seus cenários, tendo efetivamente lançado as bases do cinema épico e bíblico, popularizado por Hollywood, em particular nos anos pós - IIª Guerra Mundial.

Apesar das suas origens italianas, a eclosão do *peplum* no cinema europeu de finais da década 1950 é indissociável da própria história do cinema de Hollywood.

Obrigados a combater a concorrência da televisão, os estúdios norte-americanos apostaram na espetacularidade que só géneros como o cinema épico e bíblico poderiam oferecer. Foi nesse sentido que investiram em superproduções como *Qvo Vadis* (M. LeRoy 1951), *Helen of Troy* (R. Wise, 1955), *Alexander the Great* (R. Rossen, 1956), *Ben-Hur* (W. Wyler, 1959) e *Spartacus* (S. Kubrick, 1960) que, por motivos de contenção de custos, foram filmados em Itália e Espanha, nos estúdios de Roma e Madrid, permitindo posteriormente aos produtores europeus retirar proveito do investimento realizado pelas *majors* norte-americanas no sul da Europa.

Estimulada pelos grandes êxitos do cinema de Hollywood, a indústria de cinema italiana procurou retomar no início dos anos cinquenta a sua longa tradição no cinema épico e histórico-mitológico em filmes como *Spartaco* (R. Freda, 1953), *Ulisse* (M. Camerini, 1954) ou ainda *La Regina di Sabá* (P. Francisci, 1952) e *Atila* (P. Francisci, 1954), verdadeiros protótipos do *peplum*, que viria a eclodir definitivamente em 1958, graças ao sucesso internacional de *Le fatiche di Ercole* (1958) e *Ercole e la Regina di Lidia* (1959), ambos realizados pelo grande arquiteto do género, Pietro Francisci.

Tendo eclodido em simultâneo com a *nouvelle vague* francesa e o modernismo cinematográfico de Antonioni e Fellini, o *peplum* partiu de um modelo de representação em crise (o do cinema clássico de Hollywood) e adotou uma estética maneirista, desenvolvida por especialistas do género como: Pietro Francisci, Mario Bava, Riccardo Freda ou Vittorio Cottafavi, que souberam utilizar os novos recursos tecnológicos (em particular os formatos de *widescreen* e a fotografia a cores), para recriar com espetacularidade o imaginário histórico e mitológico do mediterrâneo ocidental.

Ainda que algumas obras de referência do *peplum*, como *La Bataglia di Maratona* (J. Tourneur e M. Bava, 1959), *Romolo e Remo* (S. Corbucci, 1961) e *La Guerra di Troia* (G. Ferrone, 1961), tenham bebido inspiração na história do mediterrâneo antigo e nas grandes obras da literatura clássica, o *peplum* representou essencialmente um cinema de aventuras (por vezes bastante fantasioso), herdeiro do romance de folhetim. Sendo um género largamente dedicado ao público juvenil, o *peplum* revela igualmente a influência da banda desenhada, nomeadamente no esquematismo das estruturas narrativas, no gosto pelo exotismo e o fantástico e na opção pelas cores primárias, que caracteriza por exemplo histórias em quadrinhos (tebeos) espanhóis como *El Capitan Trueno* de Mora e Ambroz ou *El Guerrero del Antifaz* de Manuel Gago. Com efeito, é possível estabelecer um claro paralelismo entre

As aventuras de Tarzan, uma série de álbuns baseados na obra de Edgar Rice Burrows, desenhados por Russ Maning e Burne Hogarth e *peplums* como *Maciste alla corte del Gran Khan* (R. Freda, 1961), *Maciste nella terra dei ciclopi* (A. Leonviola, 1961) ou *Maciste nelle miniere del re Salomone* (P. Regnoli, 1964), que funcionam como verdadeiros híbridos do tradicional *peplum* italiano e das histórias de Rice Burrows, como por exemplo *Tarzan e a cidade de Opar*. É precisamente nesta relação que se estabelece entre o *peplum* e formas da literatura de massas como o folhetim ilustrado e a banda desenhada, que reside a explicação para a forte tendência de serialização que caracteriza os géneros populares da Europa mediterrânea (DI CHIARA, 2016, p. 58). Uma das características que o *peplum* partilha com a série de aventuras de Tarzan, protagonizadas por Lex Barker e Gordon Scott nos EUA, é precisamente a hipertrofia muscular que caracteriza o modelo do herói hercúleo e cujas raízes remontam às personagens de Ursus e Maciste, apresentadas pela primeira em filmes como *Qvo Vadis?* (E. Guazzoni, 1913) e *Cabiria* (G. Pastrone, 1914), respetivamente. Na verdade, um dos fatores que mais contribuiu para o êxito do ciclo *peplum* no período 1958-1964 foi precisamente a participação de culturistas anglo-saxónicos como Steve Reeves, Reg Park e Gordon Scott, que emprestaram a estes filmes um elemento de verosimilhança e espetacularidade, graças a uma estrutura física adquirida através da prática de uma modalidade desportiva (o *bodybuilding*/culturismo), que inicialmente havia tomado como inspiração a representação dos heróis mitológicos na arte ocidental do renascimento ao neoclassicismo.

Ao contrário das grandes produções norte-americanas deste período, os *peplums* eram produções modestas, sem qualquer pretensão de rigor histórico ou fidelidade às fontes literárias, que frequentemente serviam mais como um pretexto do que um contexto, para estas aventuras cinematográficas nas quais os estereótipos de beleza, o guarda-roupa e os penteados, refletiam mais as modas e a sensibilidade cultural dos anos cinquenta e sessenta, do que propriamente a cultura do período histórico que pretendiam evocar. Nesse sentido, é possível identificar uma certa linha de continuidade estética entre o *peplum* e o ciclo de filmes de aventuras exóticas produzido pelos estúdios Universal, entre inícios das décadas de 1940 e 1950, nomeadamente películas destinadas a um público essencialmente juvenil, como *Ali Baba and the Forty Thieves* (A. Lubin, 1944), *Siren of Atlantis* (G.C. Tallas, 1949), *The Prince Who Was a Thief* (R. Maté, 1951) e o célebre *The Adventures of Hajji Baba* (D. Weiss, 1954), obras bastante

estilizadas que recorriam ao *technicolor* para valorizar o que eram essencialmente produções de série B, tal como a grande maioria dos *peplums*.

Apesar da popularidade que alcançou, o *peplum* nunca mereceu a simpatia da generalidade da crítica cinematográfica ou dos espetadores mais exigentes². Na verdade, estes filmes destinavam-se a um público essencialmente juvenil, sendo relegados para as sessões de *matiné* dos cinemas de bairro e para o circuito de *drive-in* nos EUA, onde por vezes formavam uma *double bill* (sessão dupla) com os filmes de terror da produtora britânica Hammer ou da americana AIP de Roger Corman. Com efeito, a popularidade do *peplum* no início da década de 1960, não passou despercebida aos estúdios norte-americanos que o procuraram emular e ultrapassar esta fórmula em filmes como *The 300 Hundred Spartans* (1962) de Rudolph Maté, *Jason and the Argonauts* (1963) de Don Chaffey e Ray Harrihausen e *Atlas* (1961) de Roger Corman, produções que, como não poderia deixar de ser, foram também filmadas em estúdios e paisagens da Europa mediterrânea.

O Neo-Peplum

Ainda que largamente ultrapassado pelas profundas mudanças socioculturais que marcaram as últimas décadas do século XX, a influência do *peplum* continuou a fazer-se sentir no cinema de ação e aventuras de Hollywood. Considerado extinto no final dos anos sessenta, este género continuou a marcar presença nos canais televisivos, e a sua herança viria a moldar a carreira das duas maiores estrelas do cinema de ação norte-americano da era Reagan-Clinton-Bush: Arnold Schwarzenegger e Sylvester Stallone. É na verdade bastante significativo que os “reis” do *blockbuster* hollywoodiano dos anos 80 e 90 (e cujas carreiras se estendem até ao presente), tenham tomado como inspiração e modelo os dois maiores protagonistas do *peplum*, Steve Reeves e Reg Park. Oito vezes Mister Universo, Schwarzenegger é hoje uma lenda viva do culturismo, mas foi Reg Park (o seu antecessor no título) quem inspirou o jovem austríaco não só na prática da modalidade desportiva que o celebrou nos anos setenta, como também na sua carreira de herói do cinema de ação (SCHWARZENEGGER, 1993: 17-20). Do mesmo modo,

² Apesar disso, alguns *peplums* não só conquistaram o estatuto de filmes de culto entre um público apreciador de uma estética kitsch e Camp, como suscitaram a atenção de alguns críticos/investigadores que colaboravam com revistas como os *Cahiers du Cinéma* e a *Positiv*, bastante prestigiadas entre os círculos intelectuais europeus.

inspirado pelo *Ercole* (P. Francisci, 1958) de Steve Reeves, o jovem Sylvester Stallone começou a praticar culturismo nos anos sessenta, sonhando desde cedo em seguir as pegadas do seu ídolo e transformar-se numa estrela de cinema.

Ao longo de décadas, Arnold Schwarzenegger e Sylvester Stallone, têm vindo a desenvolver *screens personas* que, surgindo numa linha de continuidade com o herói de ação clássico, em particular a figura individualista do cowboy e do polícia justiceiro (definidos por John Wayne e Clint Eastwood), assimilaram características dos heróis do *peplum* (denominados de *muscleman epics* nos EUA), em particular a hipertrofia muscular que, desde a era Reagan, caracteriza o herói do filme de ação contemporâneo. Foi graças ao seu físico imponente, que ambos os atores desenvolveram longas e bem-sucedidas carreiras, protagonizando alguns filmes que remetem diretamente para a influência da banda desenhada e do *peplum*, nomeadamente *Conan, the Barbarian* (J. Milius, 1982), *Conan, the Destroyer* (R. Fleischer, 1984), *Red Sonja* (R. Fleischer, 1985), *Predator* (J. McTiernan, 1987) e *Demolition Man* (M. Brambila, 1993), mas também, ainda que de modo menos evidente, as sagas *Rambo* (1985-2007) e *Rocky* (1976-2006), series de aventuras em que (tal como no *peplum*) o herói é sujeito a inúmeras provas físicas. Dada a popularidade de Stallone e Schwarzenegger, a sua influência no modelo de representação do herói de ação hollywoodiano foi enorme, tendo inspirado uma nova geração de atores³, entre os quais se destaca particularmente Dwayne Johnson, a estrela de filmes como *The Scorpion King* (C. Russell, 2002) e o mais recente *Hercules* (B. Ratner, 2014).

Após décadas de algum desinteresse, Hollywood redescobriu o potencial cinematográfico da Antiguidade Clássica, graças ao êxito de *The Mummy* (S. Sommers, 1999) e *Gladiator* (R. Scott, 2000), duas obras que estiveram na origem de um ciclo de filmes de aventuras que apresentam várias características em comum com o *peplum*. Inspirado em *Spartacus* (S. Kubrick, 1960) e *The Fall of the Roman Empire* (A. Mann, 1964), dois clássicos do cinema épico norte-americano (filmados na Europa), *Gladiator* (R. Scott, 1999), posiciona-se claramente na tradição do épico hollywoodiano, com pretensões de realismo histórico. Pelo contrário, *The Mummy* (S. Sommers, 1999) utiliza o antigo Egito como cenário e pretexto para uma narrativa totalmente

³ Tal como Jason Statham, Randy Couture e John Cena.

fantasiosa, baseada num imaginário lendário, que tem mais a ver com banda desenhada do que com qualquer pretensão de realismo ou verosimilhança histórica.



Figura 2: Gerard Butler em *300* (2006)

O êxito de *Gladiator* (1999), terá certamente inspirado o ambicioso épico histórico *Alexander* (2004) de Oliver Stone, ou o mais convencional *Troy* (2004) de Wolfgang Petersen, mas foi a abordagem fantasiosa de Stephen Sommers em *The Mummy* (1999) que conquistou o público maioritariamente juvenil que frequenta as salas de cinema, como aliás demonstram o êxito imediato de *The Mummy Returns* (S. Sommers, 2001) e *The Scorpion King* (C. Russell, 2002), filmes que lançaram para o estrelato o wrestler-culturista Dwayne Johnson. O sucesso destas obras, aliado ao êxito obtido por *300* (Z. Snyder, 2006), esteve na origem de um ciclo de filmes onde se incluem títulos como: *Clash of the Titans* (L. Letterier, 2010), *Prince of Persia* (M. Newell, 2010), *Immortals* (T. Singh, 2011), *Wrath of the Titans* (J. Liebesman, 2012), *300: Rise of an Empire* (N. Murro, 2014), *Pompeii* (P. W. S. Anderson, 2014) ou *Hercules* (B. Ratner, 2014) e o mais recente *Gods of Egypt* (A. Proyas, 2016), que recriam a antiguidade clássica com mais fantasia do que realismo, fundindo o imaginário mitológico com a linguagem da banda desenhada e da *graphic novel*, através de uma estética *playstation* que transformou os efeitos gerados por computador (CGI) no elemento central da *mise-en-scène*. Esta hipertrofia do trabalho formal, em recriações da antiguidade clássica que adotam o tradicional modelo narrativo do filme de aventuras, permite-nos estabelecer um paralelo entre o *peplum* mediterrâneo e este ciclo

de *neo-peplums*, que constituem afinal a versão hollywoodiana de um gênero popular europeu, renascido no início do séc. XXI⁴.

Tal como o estilo visual do *peplum* europeu se ficou a dever ao talento de Mario Bava, responsável pela fotografia e efeitos visuais de obras seminais como *Ercole* (P. Francisci, 1958), *Ercole e la regina di Lidia* (P. Francisci, 1959), *La battaglia di Maratona* (J. Tourneur e M. Bava, 1959) e *Ercole al centro della Terra* (M. Bava, 1961), também o *neo-peplum* hollywoodiano é indissociável dos elaborados efeitos visuais criados por uma geração de *computer graphic artists*⁵, que deram corpo ao imaginário fantástico de filmes como *Clash of the Titans* (L. Letterier, 2010) e *Immortals* (T. Singh, 2011). Com efeito, à semelhança dos *peplums* de Francisci, Bava e Freda, estes filmes adotam uma total estilização, traduzida numa *mise-en-scene* notória pela recusa de qualquer naturalismo e que, em filmes como *300* (Z. Snyder, 2006), *300: Rise of an Empire* (N. Murro, 2014) ou *Hercules* (B. Ratner, 2014), procura reproduzir visualmente as *graphic novels* de Frank Miller e Steven Moore, respetivamente.



Figura 3: *Ercole al centro della Terra* (1961)

⁴ Na melhor tradição do *peplum* mediterrâneo, os produtores europeus retomaram também este gênero em coproduções como: *The Last Legion* (D. Lefler, 2007) e *The Eagle* (K. Macdonald, 2011).

⁵ Alguns destes criadores de CGI são verdadeiros artistas que, tal como aconteceu com Mario Bava, Raffaele Masciocchi, Riccardo Pallottini ou Ray Harryhausen, nos anos cinquenta e sessenta, estão ainda longe de ver o seu mérito devidamente reconhecido pela indústria cinematográfica e pelo grande público.



Figura 4: *Immortals* (2011)

Tendo adotado o sistema de representação da arte renascentista e o seu antropocentrismo, o cinema de Hollywood desenvolveu o chamado *star system*, através do qual os estúdios californianos criaram uma galeria de rostos e personalidades maiores do que a própria vida. Este fascínio pelas estrelas é por isso indissociável de um modelo fílmico que transformou o corpo humano no centro do interesse narrativo e geográfico do filme. Ao favorecer a composição frontal e a centralidade dos protagonistas, destacando a beleza da estrela e isolando o seu olhar (através do plano americano e do grande plano), o estilo clássico (e neoclássico) despoleta mecanismos de identificação que suscitam uma ilusão de intimidade entre o público e os atores de cinema (BORDWELL; STAIGER; THOMPSON, 1985, p. 50-57).

Na melhor tradição do cinema clássico e do *peplum* mediterrâneo, o *neo-peplum* de Hollywood caracteriza-se igualmente pela presença de estrelas profundamente identificadas com este género, casos de Dwayne Johnson, Gerard Butler, Henry Cavill e Luke Evans, que apresentam uma estrutura física pouco “natural”, produto não só de programas de treino baseados nas práticas tradicionais do culturismo, mas também o resultado de um trabalho de pós-produção que permite, através de ferramentas digitais como o chamado Photoshop, criar representações profundamente idealizadas do corpo humano (sendo particularmente útil para apagar sinais de envelhecimento e acentuar a definição muscular). Neste sentido, tal como sucedeu com o *peplum* dos anos cinquenta e sessenta, estes filmes revelam uma tendência para a exibição do corpo masculino

numa lógica de cinema de atrações⁶ que, para além de eventuais contornos homoeróticos, explora também uma alternativa ao que Laura Mulvey classificou como *male gaze* (MULVEY, 1975).

Considerações finais

Sendo um dos raros géneros populares europeus que influenciaram o cinema de Hollywood, o *peplum* constitui um curioso testemunho do modo como o cinema assimilou a história e a cultura da antiguidade clássica, transformando-a num dos mais importantes elementos da cultura de massas do séc. XX. Herdeiros desta tradição representativa, os *neo-peplums* norte americanos do séc. XXI, continuam a reimaginar a história e os mitos do mundo mediterrâneo antigo, dando, graças aos novos recursos tecnológicos, uma nova expressão à visão estética do *peplum* europeu, e transformando-se, através de um estilo visual fortemente influenciado pela banda desenhada e os *videogames*, em veículos de entretenimento apelativos para novas gerações de espectadores, que continuam a procurar no cinema um modelo de entretenimento, pleno de imaginação e fantasia.

Referências

- BERGFELDER, Tim. **The Nation Vanishes: European co - productions and popular genre formula in the 1950s and 1960s**. In: Mette Hjort; Scott Mackenzie (Eds), *CINEMA AND NATION*. London: Routledge pp. 131-142. 2010.
- BORDWELL, David; STAIGER; Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960**. N.Y: Columbia University Press. 1985.
- CASPER, Drew. **POSTWAR HOLLYWOOD 1946-1962**. Oxford: Blackwell Publishing. 2007.
- DI CHIARA, Francesco. **Peplum. Il cinema italiano alle prese col mondo antico**. Roma: Donzelli. 2016.
- DYER, Richard; VINCENDEAU, Ginette (org). **Popular European Cinema**. London/New York: Routledge.1992.
- ELEFTHERIOTIS, Dimitris. **Popular cinemas of Europe**. New York: Continuum. 2001.
- ELLEY, Derek. **The Epic Film**. London: Routledge & Kegan Paul. 1984.
- ESPAÑA, Rafael De. **La Pantalla Épica: Los Héroes de la Antigüedad Vistos por el Cine**. Madrid: T&B. 2009.

⁶ No mesmo sentido exibicionista com que Tom Gunning definiu o conceito de “Cinema of Attractions” (GUNNING in Strauven, 2006:381-388).

- FRAYLING, Christopher. **Spaghetti Westerns: Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone**. London: I.B. Tauris. 1998.
- MULVEY, Laura (1975). **Visual Pleasure and Narrative Cinema**. In: *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Leo Braudy and Marshall Cohen (Edits). New York: Oxford UP, 1999: pp. 833-44.
- LOSADA, Miguel, MATELLANO, Víctor. **El Hollywood Español**. Madrid: T&B. 2010. Editores.
- SCHWARZENEGGER, Arnold. **The Education of a Bodybuilder**. New York: Fireside. 1993.
- SICLIER, Jacques. **L' age du péplum**. Cahiers du cinema n° 131, pp. 26-38, Paris maio 1962.
- STRAUVEN, Wanda (ed.). **The Cinema of Attractions Reloaded**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

Recebido em: 29 de abril de 2016

Aceito para publicação em: 20 de maio de 2016