



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA “MINISTRO RALPH BIASI”
Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda

Thayla Marielle de Lima Sagradim

FIGURINO E ESTÉTICA:
Análise do filme O Grande Hotel Budapeste

Americana, SP
2020

**FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA “MINISTRO RALPH BIASI”
Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda**

Thayla Marielle de Lima Sagradim

**FIGURINO E ESTÉTICA:
Análise do filme O Grande Hotel Budapeste**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Têxtil e Moda pelo Centro Paula Souza – FATEC Faculdade de Tecnologia de Americana.

Orientadora: Prof.^a M.^a Luciana Ramos de Souza

Área de concentração: Figurino.

Americana, SP

2020

**FICHA CATALOGRÁFICA – Biblioteca Fatec Americana - CEETEPS
Dados Internacionais de Catalogação-na-fonte**

S136f SAGRADIM, Thayla Marielle de Lima

Figurino e estética: análise do filme “O grande Hotel Budapeste” . / Thayla Marielle de Lima Sagradim. – Americana, 2020.

84f.

Monografia (Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda) - - Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza

Orientador: Profa. Dra. Luciana Ramos de Souza

1 Moda I. SOUZA, Luciana Ramos de II. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de Americana

CDU: 687.016

Thayla Marielle de Lima Sagradim

FIGURINO E ESTÉTICA:
Análise do filme O Grande Hotel Budapeste

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Têxtil e Moda pelo Centro Paula Souza – FATEC Faculdade de Tecnologia de Americana.
Área de concentração: Figurino.

Americana, dezembro de 2020.

Banca Examinadora:

Luciana Ramos de Souza (Presidente)
Mestre
FATEC Americana

Maria Adelina Pereira (Membro)
Mestre
FATEC Americana

Maria Alice Ximenes (Membro)
Doutora
FATEC Americana

À minha família e amigos, que me apoiaram em todos os momentos.

RESUMO

O Grande Hotel Budapeste (2014) é um filme muito admirado por sua direção de arte e figurinos marcantes, que delimitam muito bem a linguagem visual de seu diretor, Wes Anderson. O presente estudo tem como objetivo apresentar a importância do figurino para a identidade dos personagens, como a estética do diretor influencia o filme, analisar as referências no design e paleta de cores e o que representam no contexto da narrativa. Para isto, foi utilizada a ferramenta de pesquisa exploratória bibliográfica como metodologia, usando de auxílio para obter as respostas das problemáticas citadas: livros, filmes, artigos, teses e matérias de blogs. A conclusão obtida foi que o desenvolvimento da obra foi pensado meticulosamente para que a estética, tanto da fotografia como do figurino, pudesse passar a o estilo singular presente na filmografia do diretor, trazendo suas características recorrentes, como a nostalgia. Cada figurino foi desenvolvido para retratar visualmente a personalidade de cada personagem e o papel que representam na narrativa, além de serem indicadores de cada época, com referências claras de cada período representado.

Palavras-chave: Figurino; O Grande Hotel Budapeste; Milena Canonero

ABSTRACT

The Grand Budapest Hotel (2014) is a film much admired for its art direction and striking costumes, which delimit very well the visual language of its director, Wes Anderson. The present study aims to present the importance of costumes for the identity of the characters, how the aesthetics of the director influences the film, and analyze the references in the design and color palette and what they represent within the context of the narrative. For this, the bibliographic exploratory research tool was used as a methodology, using help to obtain the answers of the problems: books, films, articles, theses and blogs articles. The conclusion obtained was that the development of the work was meticulously thought so that the aesthetics, both of photography and costumes, could move to the singular style present in the cinematography of the director, bringing its recurring characteristics, such as nostalgia. Each costume was developed to visually portray the personality of each character and the role they represent in the narrative, besides being indicators of each epoch, with clear references of each period represented.

Keywords: *Costume; The Grand Budapest Hotel; Milena Canonero*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1 METODOLOGIA.....	8
2 FIGURINO	9
2.1 A Profissão de Figurinista.....	14
2.2 A carreira de Milena Canonero	16
3 ANÁLISE DA NARRATIVA E ENREDO DO FILME.....	18
3.1 O estilo do diretor Wes Anderson	19
3.2 Linguagem visual da direção de fotografia e figurino.....	23
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
REFERÊNCIAS	50

INTRODUÇÃO

A moda sempre esteve muito presente no cinema, os figurinos fazem parte da identidade do filme tanto quanto os cenários, e são capazes de tornar os atores em personagens, dando vida à história. Os figurinistas têm um papel essencial na construção da atmosfera que o filme necessita e precisam de muito estudo sobre os fatores que representam a personalidade de cada personagem, trazendo contexto histórico, símbolos e traços de individualidade para cada figura representada.

O filme *O Grande Hotel Budapeste* (2014) se passa em tempos de guerra no século XX e apresenta a história de um escritor que visitou o Grande Hotel Budapeste e conheceu o dono e a trajetória que o levou a se tornar proprietário do local, portanto, a obra apresenta três perspectivas diferentes para relatar a narrativa. As épocas diferentes são muito bem diferenciadas com a direção de arte e figurinos impecáveis já conhecidos na carreira de Wes Anderson e o filme conta com um elenco de grande prestígio.

A obra cinematográfica tratada no presente estudo é de linguagem visual muito rica e apreciada por todos os amantes de cinema, o trabalho de Anderson foi muito premiado por cada aspecto, desde figurino e direção de arte até trilha sonora, e é considerado um projeto de estilo visual único e peculiar, assim como todos os seus filmes.

Portanto, o estudo aqui apresentado tem como objetivo entender as referências utilizadas no design e nas cores dos figurinos e o que significam no contexto da história e responder as problemáticas: Qual a importância do figurino para a identidade dos personagens? Como a estética pessoal do diretor influencia na percepção do público sobre o filme?

Sendo assim, os tópicos a seguir apresentarão através de uma pesquisa exploratória e bibliográfica uma análise sobre os fatores que definem cada aspecto da narrativa de *O Grande Hotel Budapeste*, tal como figurino, enredo, estilo do diretor e a linguagem visual adotada.

1 METODOLOGIA

O Trabalho tem como objetivo obter as respostas para as problemáticas sobre a estética do diretor e figurinos escolhidos em relação aos significados implícitos que apresentam.

Para tais respostas foram utilizados como forma de consulta diversas referências de autores do ramo de moda e cinema sob a abordagem da pesquisa exploratória bibliográfica.

Por fim, também foram citados filmes que serviram de análise para o desenvolvimento de uma visão sobre a identidade visual que o diretor Wes Anderson estabeleceu como estilo pessoal e utiliza em seus trabalhos.

2 FIGURINO

O figurino tem um grande papel na construção de um filme e vem sendo utilizado desde o começo das produções cinematográficas como ferramenta para tornar a história contada mais viva.

Pode ser entendido como figurino os trajes cênicos, o conjunto da indumentária e acessórios que foram criados ou produzidos pelo figurinista, e utilizados pelos atores para se comunicarem por meio de manifestações artísticas, como teatro, cinema, dança e televisão (SCHOLL, DEL-VECHIO, WENDT, 2009).

Como afirma Cunningham (1984), o figurino é um traje que possibilita o ator ser outra pessoa por um tempo, a roupa ajuda o artista a concentrar o poder da imaginação, expressão, emoção e movimento dentro da criação do caráter do espetáculo. Sendo assim, a vestimenta não pode ser vista apenas como um acessório de caracterização, mas sim como uma importante ferramenta, capaz de tornar o ator no personagem.

Também é válido lembrar que o figurino também é muito importante para separar a persona do ator do personagem, como cita Costa (2002, p. 40):

Atores famosos têm presença constante na mídia, e se tornam familiares para a plateia - para fazê-los parecer pessoas diferentes daquelas vistas em noticiários e colunas sociais, seus personagens devem parecer diferentes na tela de cinema. Neste ponto entra o figurino, criando elementos próprios para cada personagem.

“É importante explicar que o figurino, apesar de ser inspirado em uma época determinada, não fica preso a tendências, o objetivo maior é envolver os espectadores na história.” (SOUZA, 2017, p. 55). Como é constituído por roupas e acessórios, o figurino tem a função de dar veracidade à trama, então essa indumentária tem papel de personagem coadjuvante, pois auxilia o artista na representação de seu papel na narrativa.

Os profissionais figurinistas, segundo Souza (2017, p.55), fazem pesquisas históricas e estudam a contextualização do tempo e espaço do personagem, maquiagem e penteados, mas também tem liberdade de acrescentar detalhes nas vestes que pertencem a outras épocas. Posto isto, os profissionais também têm a oportunidade de agregar sua própria identidade ao seu trabalho e ser reconhecido por estes detalhes.

O figurino depende obrigatoriamente de outros elementos do filme, e não deve ser visto independente, ele se insere no contexto que inclui a cenografia, a maquiagem, a iluminação, a fotografia e a atuação, ele não pode ser considerado a fonte única, mas sim auxiliar na definição dos elementos da narrativa. O vestuário se insere no meio complexo do discurso cinematográfico, pois as roupas de cada personagem, seja de figurantes até o protagonista são significantes como um todo dentro da narrativa do filme, ele significa o ponto do espaço-tempo que a história está, marca passagens de tempo e indica características sociopsicológicas dos personagens. Com isto, todas essas peculiaridades enriquecem o enredo e fazem a história se tornar mais viva, tornando cada detalhe muito importante para que o resultado seja uma obra capaz de transportar pessoas para outras épocas e lugares, e tornar os personagens reais.

Como apontam Iglecio e Italiano (S.D.), para alinhar o trabalho do figurinista com a visão do diretor sobre como será o filme, ocorrem diversas discussões em encontros pré-determinados e a partir desse ponto o figurinista inicia a pesquisa do figurino, juntamente com a leitura do texto do filme, do qual o profissional utiliza como base para determinar características das vestimentas segundo seu conhecimento prévio, visto que figurinistas já tem uma estrutura visual de cada aspecto que pode ser adotado na indumentária. Nos figurinos históricos, por exemplo, as autoras destacam o fator espaço-tempo para o desenvolvimento dos trajes, e mesmo em caso de figurinos não realistas, se faz necessária uma pesquisa histórica sobre o vestuário da época, que servirá de base para a criação do figurino.

Para a facilitação, as figurinistas criam uma ficha com as características do ambiente onde se passa a história, com características do vestuário, e desenvolve sua pesquisa utilizando de livros, periódicos, revistas, jornais, fotos, quadros, vídeos, museus e locais de acesso. Com os atributos estabelecidos, a autora parte para os desenhos preliminares e paletas de cores, com proporções precisas e detalhamento da padronagem dos tecidos, pregueados, franzidos, bordados e acessórios, afim de comunicar ao diretor com clareza sobre as ideias de caracterização, em vista que nessa fase já se pode introduzir o início desses detalhes (IGLECIO, ITALIANO, S.D.).

Castro e Costa (2010) apontam que o texto narrativo é baseado em elementos, sendo eles o enredo, o espaço, o tempo e o personagem, que são base para a criação do figurino. “É preciso conhecer profundamente o enredo para o bom desenvolvimento

de um figurino, pois contém todas as informações acerca dos personagens e período histórico, além de ser possível extrair cores, formas e texturas.” (CASTRO, COSTA, 2010). O figurino, independente do ambiente que será inserido, é responsável para atrair o espectador para o mundo fictício em que a história acontece e está carregado de elementos estéticos que representam a cena, por meio deles é possível situar o período histórico, a identidade dos personagens e a imagem que eles devem passar. Ele tem um papel tão importante quanto a atuação dos atores, é a personificação da figura fictícia em forma de indumentária.

Além de um elemento comunicador, o figurino também é um elemento comportamental, Iglecio e Italiano (S.D, p. 2) garantem:

O figurino é para alguns atores como algo sagrado, como uma veste usada num ritual ou numa cerimônia religiosa. Ele marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão do mundo. Muitas vezes ele aparece antes do gesto, da palavra.

Eles são feitos de símbolos, de características pensadas para mostrar aspectos dos personagens visualmente, no qual mesmo sem falas seria muito claro cada particularidade da história do intérprete.

Para Martin (2005) existem três classificações de figurinos para o cinema, sendo eles: 1) realistas, apresentam a realidade histórica, o figurinista segue fiel à época que se situa a história, se baseando em documentos de época e as vestes exatas do período; 2) para-realistas, o profissional se inspira na moda da época para a construção do figurino, mas tem mais liberdade para adaptar a indumentária, sem tantas exigências; 3) simbólicos, neste caso o período histórico não tem importância e o figurino tem como objetivo traduzir de forma simbólica a época e características dos personagens. Desta forma, os princípios adotados pelos figurinistas para o desenvolvimento das vestes em cada situação são pré-determinados e auxiliam na pesquisa e criação de cada peça.

Em contrapartida, como aponta Costa (2002), nem sempre um vestuário pode ser classificado com apenas uma das categorias, criando dificuldades para o uso destas classificações. Por exemplo, como mostra a Figura 1, a personagem Marla Singer, interpretada por Helena Bonham-Carter em Clube da Luta (1999) usa roupas escuras para simbolizar a personalidade sombria, enquanto Tyler Durden,

interpretado por Edward Norton usa ternos cinzas, que simboliza a falta de vitalidade e alegria do personagem, como mostrado na Figura 2.

Figura 1 – Figurino Marla Singer



Fonte: Adoro Cinema (2017)

Figura 2 – Figurino Tyler Durden



Fonte: The Verge (2015)

Portanto, as três categorias que foram formuladas não se excluem mutuamente, as roupas dos personagens são significantes de características psicológicas que os representam, mas também são realistas, ou seja, o fato de usarem uma vestimenta simbólica não exclui a categoria de exatidão histórica (COSTA, 2002).

Costa (2002) também afirma que o figurino pode servir para delinear a história de um personagem, sendo através da condição em que se encontra a roupa ou do significado que cada peça pode trazer dentro da estrutura do filme. Um exemplo disto é no filme *Vidas em jogo* (1997), em que o personagem Conrad Van Orton, interpretado pelo ator Sean Penn aparece com uma camiseta estampada com a frase que se traduz: “Fui drogado e deixado para morrer no México e tudo que ganhei foi esta camiseta idiota”, como mostra a Figura 3, revelando que participou do jogo que se retrata no filme.

Figura 3 – Simbologia no filme *Vidas em jogo*



Fonte: Cinema e Debate (2013)

Sobre os primeiros registros históricos do figurino, Castro e Costa (2010) pontuam que foram no teatro durante a consolidação da civilização Grega, do qual os enredos apresentavam temas mitológicos de religião politeísta, sendo caracterizados como manifestações de homenagem aos deuses e geralmente oferecidas ao deus do vinho, Dionísio.

Por fim, para o futuro da profissão de figurinista, Scholl, Del-vechio e Wendt (2009, p. 7) afirmam:

O surgimento de novas mídias, como o cinema e a televisão, serão fatores determinantes nas mudanças sobre os conceitos de espetáculo encenados. Estes meios de transmissão exigem do profissional figurinista recursos mais específicos das e nas técnicas utilizadas para a caracterização, adequando o figurino as diferentes tecnologias de cada meio, reconhecendo os limites e as possibilidades da tela.

Os avanços da tecnologia têm a tendência de se tornarem aliados dos figurinistas, auxiliando na criação da caracterização e personalidade dos personagens.

2.1 A Profissão de Figurinista

O figurinista é o responsável pelo desenvolvimento e criação de roupas e acessórios seguindo o perfil proposto de caracterização dos personagens pelo diretor, em filmes, óperas, balés, peças de teatro, novelas, seriados e outros programas de televisão. Ele pode optar por desenhar todas as peças ou utilizar roupas já criadas por ele juntamente com outras disponíveis no mercado (SABINO, 2007).

Iglecio e Italiano (S.D.) apontam que os figurinistas devem ter uma formação cultural ampla e um grande sentido de observação, tais habilidades auxiliam o profissional a identificar os símbolos e características que vão ser usadas nos figurinos desde o início da pesquisa, quando ainda estão conhecendo a narrativa do filme. O trabalho de observação pode ser praticado no dia a dia, observando o mundo a sua volta, as diferentes tribos urbanas, a forma que se comportam, os mendigos, os idosos, todo tipo de pessoa e tudo o que acontece ao redor pode ser útil para manter um repertório mental. Para este tipo de profissional é importante aprender com todo tipo de arte, desde exposições, até filmes de época, peças teatrais, espetáculos de dança, concertos musicais e livros. Tudo pode servir como fonte de inspiração ou referência, a pesquisa é fundamental para o processo de criação dos trajes, mas já ter uma coletânea de referências facilita todo o desenvolvimento. É um trabalho que exige muita pesquisa, seja para roteiros de época ou contemporâneos, e faz parte da metodologia se utilizar de muitos tipos: pesquisa histórica, de campo, de hábitos, comportamental, de costumes, de gestos, cultural, de cores, de materiais, de moda e de orçamento.

O figurinista também deve conhecer a fundo a história do personagem, afinal o figurino tem como objetivo revelar a época em que a história se encontra, o perfil psicológico do personagem e sua posição na narrativa. Além é claro, dos fatores específicos sobre o filme, como o local de gravação, o tipo físico dos atores e as escolhas de luz e cor feitas pelo diretor (BATTISTI, 2009).

Durante o processo criativo, os figurinistas utilizam bastante a experimentação como ferramenta, nesse momento é quando o profissional utiliza o máximo da

criatividade, descobrindo diversas formas de usar tecidos, aviamentos e objetos em novas texturas para enriquecer o figurino. O profissional também precisa ter conhecimentos sobre os tecidos, corte, modelagem, história da indumentária etc. para auxiliar em seu trabalho e principalmente no processo criativo de desenvolvimento das roupas, pois é essencial para o figurinista construir o vestuário da melhor forma possível (CASTRO, COSTA, 2010).

Cucinotta (2013, p. 298) afirma:

Um bom profissional saberá com antecedência que tipo de material escolher, segundo a estação em que se vai filmar, e que silhueta será adequada ao corpo do ator em relação ao seu físico e ao do personagem que este vai representar. Ao nível cinematográfico é, portanto, muito importante o trabalho em conjunto entre figurinista e realizador, mas sobretudo o testemunho do trabalho do figurinista.

A aparência dos atores para se tornarem os personagens vai muito além de apenas o figurino, por isso, faz-se necessária a criação de outro termo, como cita Ramos (2007): “Para além de apenas desenhar roupas, ordenar signos para a construção de uma aparência é caracterizar visualmente um ator, assim entendemos que o figurinista manipula uma linguagem a qual denominamos caracterização visual de atores.”

A caracterização visual de atores é complexa, depende de vários profissionais, sob a direção de um figurinista que é responsável por fazer a ligação entre cada característica que o personagem vai mostrar através de simbolismos.

Como aponta Silva (2010), nem sempre será o figurista o responsável pela criação do figurino, por vezes, ele parte de seus experimentos pessoais, e outras descobre aos poucos as matérias que funcionam melhor para o que pretende. Em outros momentos, a sugestão pode vir de outros profissionais que trabalham com o figurinista, ou mesmo qualquer outro profissional envolvido. Mesmo que o figurinista não seja o criador propriamente dito do figurino, sua presença se faz necessária em todas as etapas do processo, gerenciando e acompanhando todas as mudanças que possam acontecer. Desse modo, ele pode ser considerado em algumas situações como um consultor e não um executor.

Enfim, o figurino, por trabalhar com cópias referenciais, pode ser considerado um trabalho previsível. O estudo é feito com obras completas, que não possuem

brechas de leitura, porém há a oportunidade de interpretá-las de formas diferentes, como afirma Ramos (2007).

2.2 A carreira de Milena Canonero

A figurinista Milena Canonero nasceu em Turim, na Itália, e cresceu em Gênova, onde estudou História do *Design* e Figurino. Se mudou para a Inglaterra logo em seguida, e começou a trabalhar em pequenos teatros e produções cinematográficas. Nesse meio, passou a conhecer muitos diretores de cinema e assim conheceu Stanley Kubrick, que lhe deu a oportunidade de trabalhar em seu primeiro filme, no clássico *Laranja Mecânica* (1971). Segundo a figurinista, Kubrick a ensinou não sobre figurino, mas sobre fazer filmes e sobre o que se pode dar a cada filme que não seja acadêmico ou repetitivo, e também ter o apoio do diretor e a oportunidade de trabalhar com ele foi um grande presente, pois a colocou em um local de reconhecimento, o que foi muito importante para a carreira dela (NEVES, 2011).

Para a caracterização dos jovens integrantes da gangue parte da narrativa de *Laranja Mecânica*, a figurinista escolheu um uniforme branco, composto por calças e camisas usadas com suspensórios, o que cria um contraste entre a pureza e a delinquência juvenil. Cada um dos quatro integrantes se diferencia dos outros em alguns detalhes, para criar uma identidade própria. Alex (Malcolm McDowell), o líder do grupo, usa botas masculinas, chapéu-coco preto, bengala e cílios postiços, o que lhe dão uma imagem de requinte e elegância. Outros personagens dos filmes também apresentam caracterizações psicodélicas, como as senhoras com cabelos coloridos, juntamente com os cenários cheios de cores que remetem à *pop art* (FARFETCH, 2018).

Milena fez, em seguida mais dois trabalhos com Stanley, *Barry Lyndon* (1975), do qual lhe rendeu seu primeiro Oscar, e *O Iluminado* (1980). Em *Barry Lyndon*, criou figurinos impecáveis em relação à pesquisa e ao uso de materiais, utilizando alguns tecidos originais do século XVIII ou fabricados e tingidos de acordo com a tecnologia da época (FARFETCH, 2018). Segundo Carreiro (2015, p. 3) Kubrick chegou a obrigar Canonero a frequentar leilões de veste do século XVI, para garantir que todos os figurinos fossem de fato do período histórico do filme.

Outro destaque de Canonero foi seu trabalho em *Maria Antonieta* (2006), onde a figurinista brincou com os contrastes entre vestidos e acessórios do período histórico

e itens modernos, utilizando na trama o tênis *All Star*, como um “toque irônico”, como chama a figurinista. A parceria com a diretora Sofia Coppola fez com que Milena entrasse definitivamente para a galeria dos filmes *fashion*. No longa, a figurinista capta com maestria a essência da época, enquanto respeita a linguagem moderna típica da diretora (FARFETCH, 2018).

Como os grandes figurinistas de Hollywood e gênios italianos da *cinecitta* de Roma, Milena Canonero é uma designer de personagens, que trabalha diretamente com os diretores para a criação de uma identidade na caracterização, e tem uma precisão infinita de detalhes em seus figurinos, dos quais revelam a psicologia do personagem em cores, estilos e tecidos. Com seu senso único para desenvolvimento de figurino, Milena é capaz de definir melhor os personagens do que as luzes e decoração e até a atuação dos atores (SARFATI, S.D).

Por fim, Canonero também trabalhou no aclamado filme *O Grande Hotel Budapeste* (2014) junto com Wes Anderson, que possui igualmente um traço único de estilo em seus filmes. Este, lhe garantiu mais um Oscar de melhor figurino para sua vasta carreira no cinema. Como cita Farfetch (2018, p. 1):

Além de personagens bem construídos, as roupas usadas por eles ajudam a contar uma história que se passa em um hotel decadente em um país fictício num período entre guerras. Se, a princípio, o contexto poderia sugerir o uso de tons de cinza, o diretor e a figurinista caminham na direção contrária, propondo um colorido vibrante que se mistura aos tons pastel do cenário.

Como afirma *Abrams & Chronicle Books* (S.D.) em citação da entrevista de Seitz (2015) para o icônico livro *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*, além das obras já citadas, Milena Canonero também já trabalhou com Alan Parker (*O Expresso da Meia Noite*, 1978), Hugh Hudson (*Carruagens de Fogo*, 1981, pelo qual ganhou seu segundo Oscar), Francis Ford Coppola (*The Cotton Club*, 1984; *O Poderoso Chefão: Parte III*, 1990), Sydney Pollock (*Entre Dois Amores*, 1985), Louis Malle (*Perdas e Danos*, 1992), Warren Beatty (*Dick Tracy*, 1990; *Bulworth*, 1998), Julie Taymor (*Titus*, 1999), Roman Polanski (*Deus da Carnificina*, 2011) e Manoel de Oliveira (*Sempre Bela*, 2006). E colaborou com Wes Anderson em mais dois de seus filmes: *A Vida Marinha com Steve Zissou* (2004) e *The Darjeeling Limited* (2007).

3 ANÁLISE DA NARRATIVA E ENREDO DO FILME

O Grande Hotel Budapeste foi lançado em 2014, produzido na Alemanha e Estados Unidos, escrito e dirigido por Wes Anderson, com o figurino de Milena Canonero, e é classificado com o gênero de comédia.

O filme se passa em três épocas diferentes. Em 1985, um escritor conta a história de como conheceu o proprietário do hotel, Mr Moustafa, interpretador pelo ator F. Murray Abraham, quando se hospedou em 1968, este por sua vez, o conta como se tornou o dono na década de 30, quando começou como *lobby boy* (LAZZAROTTO, 2015).

A história principal, ao decorrer da década de 30 e no ápice de sucesso do hotel, acontece durante a guerra, em um país fictício chamado Zubrowka, inspirado em países da Europa, como Hungria, Polônia e Checoslováquia, e foi gravada em Görlitz, na Alemanha (DUARTE, 2015).

Görlitz foi escolhida para ser cenário de alguns filmes que se passam nesse período por ser uma das poucas cidades que sobreviveram aos bombardeios da Segunda Guerra Mundial. Atualmente, reúne 4.000 construções góticas, renascentistas, barrocas e casarões abandonados, que são perfeitos para retratar uma Europa pré-guerra, além da vantagem de ser uma cidade tranquila e com poucos habitantes (MEDEIROS, 2014).

A trama acompanha o protagonista *conciierge Monsieur Gustave*, interpretado por Ralph Fiennes, que gerencia o hotel em 1930 e se depara com Moustafa Zero, interpretado por Tony Revolori, recentemente contratado como *lobby boy*, este, recebera o apelido “Zero” em sua entrevista de emprego, tendo em vista que havia zero experiência, zero educação e zero família. Moustafa se mostra um menino refugiado da guerra e muito novo.

M. Gustave é retratado como um homem acima de tudo profissional, que se dedica totalmente ao hotel, e se envolve amorosamente com diversas hóspedes. Em especial Madame D., interpretada pela ilustre Tilda Swinton, uma senhora muito rica, e até então, proprietária do hotel, mas acaba por falecer, deixando M. Gustave como herdeiro do quadro O Jovem, avaliado no valor de milhões.

Na reunião para a leitura do testamento, os familiares presentes, principalmente o filho, Dmitri, interpretado por Adrien Brody, se mostram surpresos com a decisão de Madame D. e ficam contrariados, se organizando para impedir que

a herança chegue às mãos de M. Gustave. Este por sua vez, em uma iniciativa impulsiva, resolve roubar o quadro com a ajuda de Zero e escondê-lo.

A família então decide contratar um assassino profissional conhecido como J. G. Jopling para perseguir M. Gustave, mas logo em seguida, o *concierge* é acusado de ter assassinado a amante e é preso.

A partir de então, segue-se um plano de Zero e M. Gustave para tirá-lo da prisão, com a ajuda de Agatha, amada de Zero, que é interpretada por Saoirse Ronan e trabalha na confeitaria da cidade, Mendl's. Com a ajuda dos amigos, o gerente do hotel consegue fugir da prisão e recebe a ajuda de um grupo organizados de *concierges* pelo mundo todo, chamado de Sociedade das Chaves Cruzadas, para se manter refugiado e chegar até ao hotel, que por sua vez, foi tomado por militares.

Os três personagens então continuam tentando recuperar o quadro que se encontra escondido no hotel, e descobrem através de uma carta deixada por Madame D. para M. Gustave que atrás do quadro há um documento que o concede toda a sua fortuna, inclusive o Grande Hotel Budapeste.

No fim, em uma viagem de trem com Zero e Agatha, M. Gustave defende seu amigo refugiado em uma inspeção dos militares e acaba sendo morto, deixando para Moustafa, o hotel.

Toda a narrativa foi inspirada na vida e obras do autor Stefan Zweig (1881-1942), que foi um grande escritor, mas teve que se refugiar no Brasil com a ascensão do nazismo em 1940 com sua esposa. Em 1942, ele e sua esposa se suicidaram, deixando uma carta suicida que dizia que tal ato foi cometido por conta do autoritarismo e intolerância do nazismo na Europa (DUARTE, 2015).

Segundo Engler (2015): "Wes Anderson descobriu Zweig quando encontrou uma nova tradução em inglês de "Cuidado da Piedade (1939), em uma livraria de Paris, e percebeu imediatamente que tinha um novo escritor preferido".

3.1 O estilo do diretor Wes Anderson

Wes Anderson é um diretor consagrado e muito conhecido por sua identidade visual distinta representada em seus filmes. Segundo Huang (2019) a linguagem visual da filmografia de Anderson é bastante diferente de qualquer outro diretor, e simultaneamente, é muito fácil reconhecer seus filmes por ela, considerando que é

muito marcante cada em cada um dos seus filmes as características típicas dessa identidade.

Sconce (2002), historiador cultural, classificou o trabalho de Wes como *smart film*, uma categoria de filme entre arte, filmes independentes e filmes de *Hollywood*. Essa categoria, como diz o autor, serve como uma escolha alternativa para diretores que querem se diferenciar dos principais cineastas, conquistando um público mais jovem e bem educado.

Substancialmente, seria o público atualmente conhecido como *indie*, uma audiência jovem que aprecia filmes e músicas independentes, e a arte como um todo.

Já MacDowell (2012) acredita que “ironia e sinceridade” são juntamente transmitidas de forma peculiar nos filmes de Anderson. O autor afirma que o peculiar é recorrentemente reconhecido por ter uma abordagem cômica, um estilo visual que se assemelha à uma artificialidade proposital, uma temática ligada à infância e inocência e “um tom que equilibra o desprendimento irônico com o engajamento sincero”.

Como a prestigiada Academia *Rushmore*, o mundo animal no Fantástico Sr. Raposo ou a vida de Moonrise Kingdom, o Grande Hotel Budapeste é um universo de regras rígidas e códigos secretos que contrastam fortemente com o caos alegre que se segue (STEVENS, 2014, p. 32)

Wes recheia seus filmes de rostos famosos e decora seus personagens com peculiaridades superficiais e histórias sem tanta profundidade, o que pode ser arriscado, mas com seus roteiros, essas características se tornam o maior de sucesso de seus filmes. Em O Grande Hotel Budapeste (2014) isto se apresenta claramente, com a maquete e o enredo em forma de episódios transitórios entrelaçando a vida de vários personagens (KEYNEJAD, 2015).

Segundo Wittmann (2014, p. 1):

Wes Anderson é conhecido por “fetichizar” roupas e cenários de seus filmes, tornando-os parte essencial do visual esquematicamente composto para eles. O Grande Hotel Budapeste talvez não tenha roupas tão marcantes como Os Excêntricos Tenenbaums e mesmo Moonrise Kingdom, mas ainda assim elas fazem parte de um conjunto que provavelmente é sua mais elegante composição até agora. A temática está mais madura, embora aspectos políticos continuem sendo secundários e experimentação estilística segue sendo o ponto forte. O trabalho de Milena Canonero é lúdico, mas mais que isso,

dialoga com cenários criando, mais uma vez, as paletas de cores inusitadas que são características do diretor.

Portanto, além da linguagem visual de Anderson ser facilmente reconhecida em suas obras, seus roteiros e temas abordados também são marcantes e reconhecíveis.

Oliveira (2016) afirma que Wes é pela romantização do passado e eras sociais e culturais que já não existem mais, e isto não se mostra apenas na estética de suas obras, mas também para com seus protagonistas que são marcados pela idealização da nostalgia, e que, como cita a autora, sempre remetem a “saudade de um lugar, uma pessoa, um sentimento, uma arte que já não lá está – ou provavelmente até nunca esteve – mas que carrega consigo o melancólico charme de outros tempos”.

Todos os filmes produzidos pelo diretor são facilmente reconhecidos pelo público por ter cada um, sua própria maneira de interpretar o mundo, criando um universo particular para cada filme. Enquanto muitos cineastas buscam representar o realismo extremo, Anderson prefere se utilizar de um estilo visual único e artificial, repleto de simetria, composições peculiares de acordes cromáticos para a narrativa e figurinos marcantes (DUARTE, 2015).

Ver, portanto, um filme de Wes Anderson é entrar em uma terra paralela na qual a vida obedece a lógicas distintas, pois essa coerência peculiar é evidenciada por uma forma muito particular de filmar, de pensar o quadro e compor os elementos na cena. (MUANIS, 2018, p. 47)

Os discursos cinematográficos do realizador se destacam por meio de uma identidade muito particular, que ressoa pela direção, pela fotografia, pelo som, pela direção de arte e principalmente pela forma em que os personagens e o enredo são estruturados e se desenvolvem. A obra também é instigante pela quantidade de diversidade de elementos que a compõe, apresentando escolhas que permitem caracterizar seus produtos audiovisuais, os definindo dentro de uma singularidade própria (MUANIS, 2018).

Os trabalhos de Wes Anderson também apresentam uma característica clara, segundo Muanis (2018): um certo niilismo nos personagens, que se envolvem em questões existenciais consigo mesmos e com outros, do qual se mostra uma percepção do mundo muito particular e desconexa da realidade. Na maioria de seus trabalhos, o diretor também se concentra na relação entre personagem e câmera.

Suas marcas registradas são os planos frontais e picados, meticulosamente trabalhados em cima da simetria. Esse equilíbrio em seu enquadramento torna-se visível em inúmeros planos gerais em que se prioriza o cenário, ou em planos médios em que o personagem aparece frontalmente, falando diretamente para uma câmera subjetiva que representa outro personagem (MUANIS, 2018).

Outro ponto apresentado por Oliveira (2016, p. 1) é sobre a teatralidade dos enredos e personagens, do qual resulta em diálogos nada naturais ou orgânicos, reforçando a imagem peculiar que Anderson procura mostrar. Os personagens retratam um humor inexpressivo, onde situações ridículas são apresentadas como normais, um diálogo divertido é exposto sem expressão, e cenas sérias são mostradas de forma cômica, fortalecendo o conceito de artificialidade. A autora também sobre os temas recorrentemente apresentados por Wes:

Chefes entre os seus grandes temas são a família na sua maior glória disfuncional e o amor e as suas aventuras e desventuras de perda e descoberta. O final, mais ou menos resoluto, traz sempre um calor de esperança aparente para os seus aventureiros personagens.

Tavares (S.D.) afirma que, Anderson não limita sua imaginação com base no orçamento, ele adapta o que deseja para as cenas de forma que se encaixem no orçamento estipulado. Apesar de buscar referências em livros e outros filmes, o diretor escreve suas próprias histórias, das quais contém uma grande quantidade de informação, mas são diluídas em uma narrativa simples, onde o diretor não mantém suspense sobre os detalhes da trama, apresentando tudo que o espectador precisa saber já no início. Seu maior objetivo é que o espectador consiga compreender facilmente a história, mesmo que tenha muitas informações, como é visto em *O Grande Hotel Budapeste* (2014), que apresenta três diferentes épocas de narrativa, mas a história conserva-se organizada.

Os roteiros de Wes se identificam com o gênero das comédias agrídoces, inspiradas na *screwball comedy* e na comédia pastelão, e o humor aborda a crítica social e a autocrítica, apresentando situações comprometedoras ou contraditórias de forma cômica, como crianças perdidas, amantes separados e guerras (TAVARES, S.D).

As características recorrentes em seus filmes com estética teatral e impotente, tal como a paleta de cores limitada, zoom rápido, temas de viagem, nostalgia e a

simetria em seus planos fazem Schreier (2015), acreditar que Wes Anderson pertence a era do pós-modernismo no mundo do cinema, e isso se fortifica pelo fato de a nostalgia em seus enredos não ser apenas apresentada na história, mas também na estética. Seu perfeccionismo técnico e artístico é minucioso e o uso do *tracking shot*, técnica que consiste em uma câmera fixada e estabilizada que é movida sobre trilhos para descrever um ambiente ou personagem, faz parte de sua identidade tanto quando a direção de arte (OLIVEIRA, 2016).

Outra particularidade muito reconhecida em sua estética, é a simetria. O diretor já relatou várias vezes que se não trabalhasse com cinema, teria optado por uma carreira na arquitetura, e pode-se notar seu afeto pelas linhas direitas e espaços centralizados em suas cenas com posicionamento dos personagens, edifícios ou planos de fundo simétricos e geométricos (OLIVEIRA, 2016).

Quando se fala de Wes Anderson também não se pode deixar de destacar o uso das cores para compor a linguagem visual dos filmes. A escolha das cores é sempre restrita e orientada pelos tons de sépia, ao invés de cores muito vibrantes, ele utiliza cores mais apagadas e pastéis, das quais dão o ar de nostalgia tão presentes em suas narrativas, com um olhar para o passado representando uma melancolia e saudade (SCHREIER, 2015).

Ao olhar para a fotografia de seus filmes, é fácil notar a semelhança entre as obras pelas cores bem definidas e a precisão na direção de arte, que faz o público se sentir em um mundo singular dirigido por Wes Anderson. Pode-se identificar uma unidade pelas cores, mesmo sendo por filmes diferentes, como se mostra nas Figuras 4, 5 e 6 (LOJAVIRUS, 2016).

Figura 4 – Paleta de cores de Moonrise Kingdom (2012)



Fonte: Loja Vírus (2016)

Figura 5 – Paleta de cores de O Grande Hotel Budapeste (2014)



Fonte: Loja Vírus (2016)

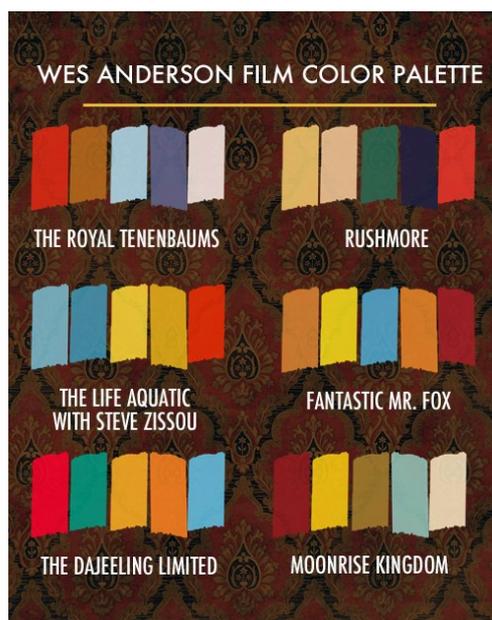
Figura 6 – Paleta de cores de Os Excêntricos Tenenbaums (2001)



Fonte: Loja Vírus (2016)

Quando se observa suas paletas e esquemas de cores (Figura 7), é compreensível a adoração de designers e amantes do cinema pelas criações de Anderson. Por ser capaz de criar com tão poucas cores cenários cheios de informação e personagens com figurinos marcantes, o uso de cores saturadas e pasteis torna o trabalho o diretor distinguível e apreciado (OLIVEIRA, 2016).

Figura 7 – Paleta de cores de Wes Anderson



Fonte: Magazine HD (2016)

Percorrer o set de um filme de Wes Anderson é entrar virtualmente num novo mundo que não o nosso e estar um passo mais perto das inocentes fantasias que habitam a genial mente do realizador americano. De facto, a direção artística, guarda-roupa e design de produção dos seus filmes é, em si mesma, uma arte – meticulosamente construída, sem que um único recanto fique entregue ao acaso. Este traço foi, desde o início, particularmente distintivo na filmografia de Anderson, mas tem-se tornado cada vez mais carregado nas produções recentes como *Moonrise Kingdom* e *Grand Budapest Hotel* que tiveram enormes sets fictícios construídos de propósito para acompanhar as gravações. (OLIVEIRA, 2016, p. 1)

Outro ponto importante na filmografia de Anderson, é a repetição recorrente de elenco, com grandes nomes do cinema. Durante as filmagens de *O Grande Hotel Budapeste*, equipe e elenco foram hospedados no mesmo hotel em Görlitz, na Alemanha, afim de manter a integração da equipe, da qual o diretor faz questão. Para maior interação, o diretor também levou um chef para as locações, para que todos tomassem café da manhã juntos. Anderson odeia a cultura dos camarins individuais, onde os atores não interagem entre si, mas isto não significa menos profissionalismo, segundo o ator Jeff Goldblum, Wes segue tudo à risca para construir seus universos fantásticos (LOJAVIRUS, 2016).

Entre seu elenco assíduo, Bill Murray é o que mais se destaca, participando de todas as suas longas-metragens, com exceção à primeira, *Bottle Rocket* (1996). Mas não é ele o único colaborador rotineiro do realizador: Owen e Luke Wilson, Jason Schwartzman, Willem Dafoe e Adrien Brody fazem também parte da sua cada vez mais longa lista de repetentes (OLIVEIRA, 2016).

Por fim, quando perguntada sobre como é trabalhar com Wes Anderson e o que acha sobre seu estilo visual em entrevista para Seitz (2015, p. 87), Milena Canonero responde:

Eu tinha visto seus filmes e como seu trabalho evoluiu para um estilo cinematográfico sofisticado e altamente pessoal. Wes não é apenas um diretor de cinema, mas um autor. Como a de um grande pintor, sua obra é muito identificável e única para ele. Seu mundo visionário é muito inspirador; eu submerjo completamente nisso. Wes é específico quanto aos detalhes, e eu também. Ele é muito específico, mas também deixa muito espaço para você. Ele quer informações e ideias. A “aparência” dos personagens, quando não especificada no roteiro, evolui ao longo de muitas discussões.

Milena se vê como além de colaboradora de Wes, admiradora, e quando indagada sobre como descreveria o senso de estilo do próprio diretor, Canonero responde: “O estilo Wes Anderson”.

3.2 Linguagem visual da direção de fotografia e figurino

A obra foi muito aclamada, sendo indicada a nove Oscars, e já ganhou vinte e três prêmios. Entre eles: Oscar de melhor trilha sonora, direção de arte, figurino e melhor maquiagem e penteados; Globo de Ouro de melhor filme cômico ou musical; Costume Designers Guild Award de Melhor Figurino em Filme de Época; Prêmio BAFTA de Cinema: Melhor Roteiro Original.

O Grande Hotel Budapeste tem uso extensivo de diferentes técnicas cinematográficas e é repleto de complexidades visuais, dentre elas, enquadramento, cor e performance. Huang (2019) em seu estudo, levanta a declaração de que o estilo visual do filme ilustra “nova sinceridade” com entusiasmo moderno e ironia pós-moderna.

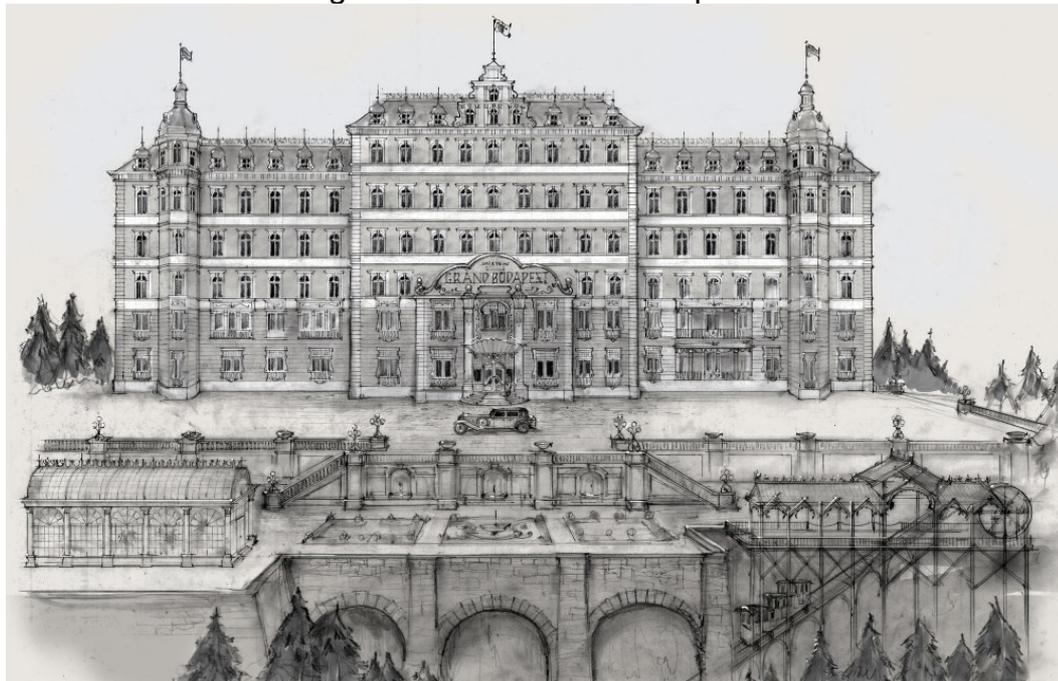
O cenário do hotel perfeitamente simétrico e majestoso se eleva sobre montanhas com forte caráter *vintage*, marcando o tradicional estilo de Wes Anderson. Para isso, foi construída uma grande maquete de 1,5 metros de altura, vista nas Figuras 8, 9 e 10, que permitisse a realização de muitas cenas externas do hotel com detalhes e deu a possibilidade de tomadas mais amplas, que mostrassem a paisagem que rodeia o hotel. A maquete esteve sob responsabilidade do designer de produção Adam Stockhausen, que desenvolveu uma pesquisa exaustiva com Anderson para encontrar o tipo de hotel ideal para o filme. A pesquisa incluiu a compilação de imagens da época e principais estadias de férias da Europa. Também analisaram arquivos dos hotéis e estudaram a arquitetura de seus edifícios, como o Grand Hotel Pupp em Karlovy Vary, República Checa, Hotel Adlon em Berlim e o Savoy Hotel de Londres, em busca de ideias. Os realizadores trabalharam com sua equipe para construir diferentes miniaturas relacionadas ao hotel, que foram construídas no estúdio Babelsberg, em Potsdam, enquanto o filme estava sendo filmado em Görlitz, Alemanha. Entre elas, o edifício de hotel e sua imponente colina rochosa, modelo de 1,5 metros de altura e quase um metro de profundidade (FRANCO, 2014).

Figura 8 – Maquete Grande Hotel Budapeste



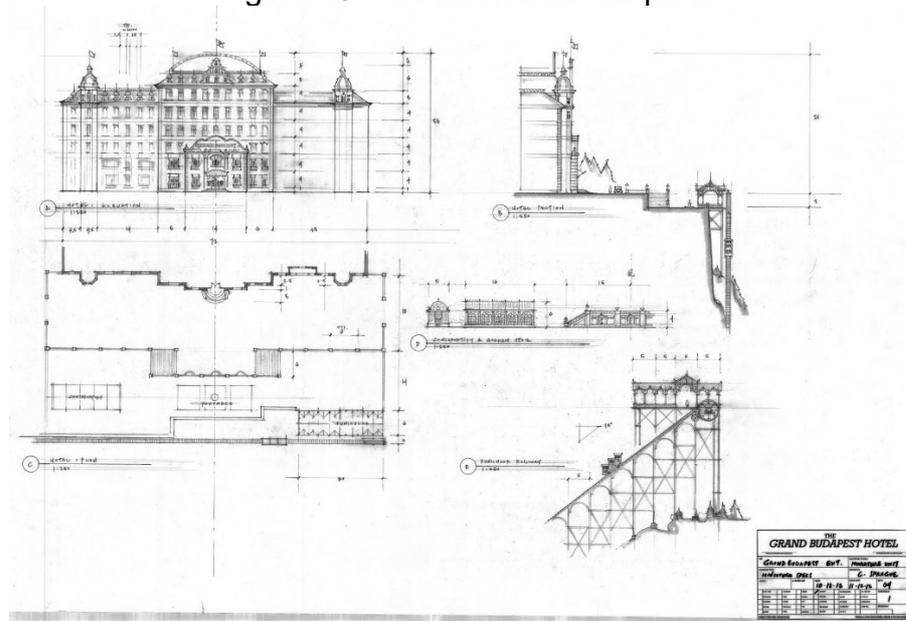
Fonte: Archdaily (2014)

Figura 9 – Desenho da maquete



Fonte: Archdaily (2014)

Figura 10 – Desenhos da maquete



Fonte: Archdaily (2014)

Para as filmagens internas do filme, foi utilizada a antiga loja de departamentos Görlitzer Warenhaus, em Görlitz, na Alemanha. O local serviu de escritório de produção e de *set* principal, com suas incríveis escadas e saguão do edifício Jugendstil, de 1913, onde a loja está localizada, chamaram a atenção do designer de produção Adam Stockhausen e sua equipe, que transformou o local no interior do hotel titular. Na Figura 11, é mostrada a comparação entre o interior da loja original e a mesma como cenário do filme, já a Figura 12 apresenta a fachada do local (WHITLOCK, 2014). Segundo Wes Anderson em entrevista, Görlitz fica na fronteira entre Alemanha e Polônia, cerca de 20 minutos da República Tcheca, e seria onde ficaria Zubrowka, se o local existisse (ADOROCINEMA, S.D.).

Figura 11 – Interior da loja comparada ao cenário do filme



Fonte: RestExpert (2020) e IMDb (2014)

Figura 12 - Loja de departamentos Görlitzer Warenhaus comparada a fachada do Grande Hotel Budapeste



Fonte: Architectural Digest (2014) e TripAdvisor (2014)

Segundo Stockhausen, a equipe de produção viu referências de outros hotéis que tinham banquetes em salões de baile com pinturas de montanha, então decidiram fazer a sala de jantar, da qual acontece boa parte do filme, em um espaço com palco com um plano de fundo pelo pintor Michael Lenz, recriando o estilo do século XIX do paisagista Caspar David Friedrich, como mostrado na Figura 13 (PETERSON, 2014).

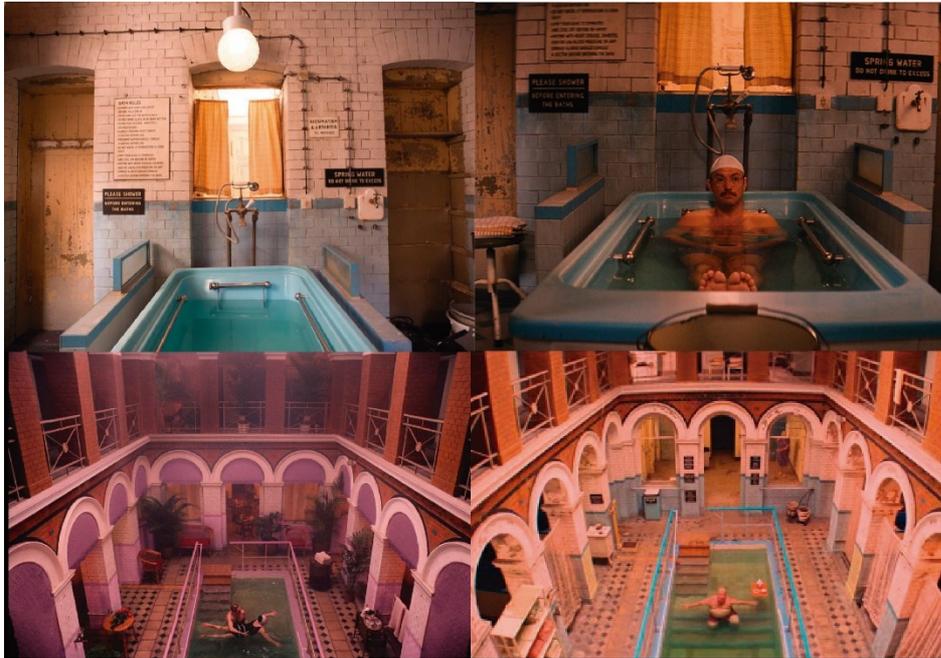
Figura 13 – Sala de jantar do hotel



Fonte: Julekgbh (2014)

Já as cenas que acontecem na piscina e spa do hotel, foram gravadas em uma casa de banhos de arquitetura em arcos do início de 1900, descoberta pela produção em Görlitz, apresentada na Figura 14 (COHEN, 2014).

Figura 14 – Casa de banhos em Görlitz usada como SPA no filme



Fonte: Pinterest (2020)

Como mostra a Figura 15, o deputado Kovacs, interpretado por Jeff Goldblum, está atrás de uma mesa feita de chifres bastante exótica, descoberta em uma loja alemã. Segundo Stockhausen, na Alemanha e República Tcheca, viu salas de troféus impressionantes em vilas de caças centenárias reais. A decoradora de cenário Anna Pinnock encontrou a mesa na Alte Dekorationen, nos arredores de Munique, e conta que o proprietário dela tem muitos troféus malucos e móveis de chifre e chifres muito incomuns e únicos, vários de seus itens foram usados no cenário da Sala de Troféus (WHITLOCK, 2014).

Figura 15 – Mesa de chifre usada na Sala de Troféus



Fonte: Architectural Digest (2014)

O principal estilo que foi influência para a decoração, segundo o designer de produção, foi o *Jugendstil* (como mostram as Figuras 16 e 17), estilo artístico alemão popular em meados da década de 1890 até o início do século 20. É um estilo com muitas variações, não tão singular como o *Art Déco* ou o clássico Art Nouveau (utilizados na confeitaria Mendl's, como mostra a Figura 18), que o designer costumava ver nos livros (WHITLOCK, 2014).

Figura 16 – Influência do *Jugendstil* na decoração



Fonte: Architectural Digest (2014)

Figura 17 - Influência do *Jugendstil* na decoração



Fonte: Estante da Sala (2014)

Figura 18 – Influência do *Art Déco* e *Art Nouveau* na decoração



Fonte: Termômetro Oscar (2014)

Muitos habitantes da cidade de Görlitz participaram da produção do filme, segundo Whitlock (2014). Artistas e artesãos criaram muitos adereços-chave, incluindo bolos sinuosos e o famoso prato fictício tradicional da confeitaria Mendl's, *Courtisane au Chocolat*, como mostrado na Figura 19.

Figura 19 – Confeitaria Mendl's



Fonte: Architectural Digest (2014)

Saoirse Ronan, a atriz que interpreta Agatha, admitiu em entrevista que a confecção do *Courtisane au Chocolat* foi a coisa mais difícil que teve que fazer em um

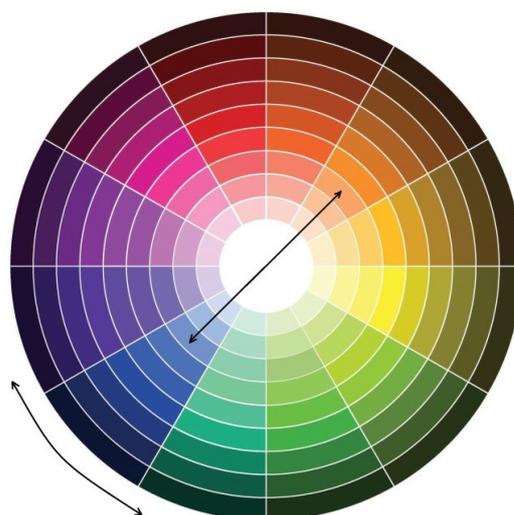
filme (ADOROCINEMA). A criadora da sobremesa, Anemone Müller-Grossmann, confeitadeira alemã, criou cerca de mil profiteroles caramelizados de três andares e deixou sua marca na obra cinematográfica. Em entrevista à UOL, a moradora de Görlitz diz que apesar de bonita de ver, a sobremesa é extremamente doce e não está disponível em seu *Cafe Care* (MEDEIROS, 2014).

Quando analisamos o filme, dois aspectos principais chamam a atenção: o uso de cores e perspectiva. A obra tem cenas que ocorrem em três décadas diferentes, e cada década é representada por um esquema de cores próprio (WITTMANN, 2014). A maior parte da narrativa ocorre de forma explícita, entre a Primeira e Segunda Guerra Mundial, utilizando de diferentes simbologias e elementos militares de forma estilizada como uma memória nostálgica para modificar o período entre guerras, e identificá-lo (DUARTE, 2015).

Na Figura 20, pode-se observar o que Wittmann (2014, p. 1) aponta:

Quando observamos um círculo cromático, as formas mais simples de fazer cores combinarem entre si são o uso de cores complementares (que se localizam em lados oposto do círculo) e as análogas (as duas cores vizinhas uma cor escolhida). Todas as cores possuem tons mais claros e mais escuros, que dizem respeito ao acréscimo de preto à matiz original. Ao observarmos todas as possibilidades de combinações de cores que são dispostas em *O Grande Hotel Budapeste*, (bem como outros filmes do diretor) o que se percebe é que elas seguem essas lógicas. Apesar disso as paletas são mais complexas e ainda assim criam o efeito desejado.

Figura 20 – Círculo cromático



Fonte: <https://i0.wp.com/estantedasala.com/wp-content/uploads/2014/08/Circulo-Cromatico-Oficial.jpg?resize=800%2C800&ssl=1> (2014)

Na cena apresentada na Figura 21, é mostrado o *hall* de entrada na década de 60, em um amarelo aberto e verde amarelado, que “conversam entre si”, por serem cores análogas (WITTMANN, 2014). O cenário também inclui a cor roxa, que é complementar do amarelo, trazendo uma harmonia exótica e colorida, marca registrada do diretor.

Figura 21 – Hall de entrada de 1960



Fonte: Estante da Sala (2014)

A versão de 1968 do hotel é feita em uma mistura monótona e chique de laranja queimado e verde limão. Stockhausen chegou a chamar o cenário de “muito grande e complicado” por conta de suas diferentes épocas, pois foi feita a versão dos anos 30, e após as gravações, refeito como a versão dos anos 60 (PETERSON, 2014).

Já na década de 30, o hotel tem o mesmo hall decorado com grandiosidade, e as cores que predominam, vermelho e tons rosados pertencem à mesma escala, assim, através do uso de cores, Anderson e a direção de arte garantem a sensação de que algo está desconexo na década de 60, mas tudo está como deveria em 1930, evocando o passado de forma saudosista e mais elegante (WITTMANN, 2014). Na Figura 22, mostra-se a paleta de cores pasteis e doces inserida na Sala da Moeda, onde aconteciam as festas de aniversário no hotel (WHITLOCK, 2014).

Figura 22 – Festa de aniversário em 1930 na Sala da Moeda



Fonte: Architectural Digest (2014)

Outra referência importante para a produção do longa foi o uso de *fotochroms*, imagens vintage coloridas de negativos fotográficos em preto e branco das décadas de 20 e 30. A partir dessas imagens, foram construídos detalhes do cenário, como funiculares que levam aos hotéis no topo da colina. O designer de produção aponta:

Como um grupo, as gravuras mostram um mundo perdido cheio de hotéis no topo da montanha, trens, cantos exóticos da Europa, colunatas e fontes [...] grande parte deste filme é sobre o mundo de Monsieur Gustave sendo perdido e esquecido, e apenas folhear os fotocromos começa a levar você para o seu mundo (WHITLOCK, 2014, p. 1).

Outro ponto muito abordado na composição das cenas é o uso constante de apenas um ponto de fuga (Figura 23). Essa técnica consiste em retratar um objeto de forma que o espectador fique de frente para ele, transmitindo um certo senso de profundidade e passando a ideia de cenário artificial, também característico das obras de Wes Anderson. Essa ideia se dá porque geralmente, na “vida real”, a visão em que se permanece no centro de um cômodo, de forma perpendicular à parede, não é muito comum, geralmente é formado um ângulo que garante uma perspectiva de dois pontos de fuga, mostrando uma visão lateral dos objetos. Desse modo, como cita Wittmann (2014): “As linhas estão sempre convergindo para um ponto imaginário ao fundo da cena, fazendo com que tudo tenha aparência de cenário, e criando imagens que parecem *tableaus*.”

Figura 23 – Ponto de fuga como perspectiva das cenas



Fonte: Estante da Sala (2014)

Milena Canonero revela em entrevista que o mundo do filme descrito a ela por Anderson era um país teutônico fictício do norte da Europa, que se passaria em algum momento das décadas de 1930 e 1960, trabalhado em tons do Leste Europeu, grande parte da história se passando em um hotel luxuoso nas montanhas. O visual seria criativo, mas com insinuações históricas precisas e a história seria contada por meio de memórias. Milena usou as referências de Wes a escritores austríacos e alemães e artistas do período pré Segunda Guerra Mundial, mas também olhou para o trabalho de August Sander, grande fotógrafo alemão dos anos 30 e filmes antigos. Durante o processo criativo, o visual final de cada personagem evoluiu, como o M. Gustave, que no início seria bastante louco, com cabelos tingidos, mas no desenvolvimento pareceu mais correto que tivesse cabelos ruivos com reflexos dourados, mais realistas (SEITZ, 2015).

Como uma das principais características dos filmes de Anderson, o figurino se faz muito presente como simbologia de cada época representada e é tão importante para a narrativa como o próprio cenário.

Logo no início do enredo, uma menina é apresentada prestando homenagem ao Autor, que narra a história, em um cemitério. Ela veste um sobretudo adornado com *bottons*, boina, meias brancas e sapatos pretos pesados. Seu tipo de roupa

remete a personagens de filmes passados de Wes, e passa a imagem de bom comportamento, como visto na Figura 24 (WITTMANN, 2014).

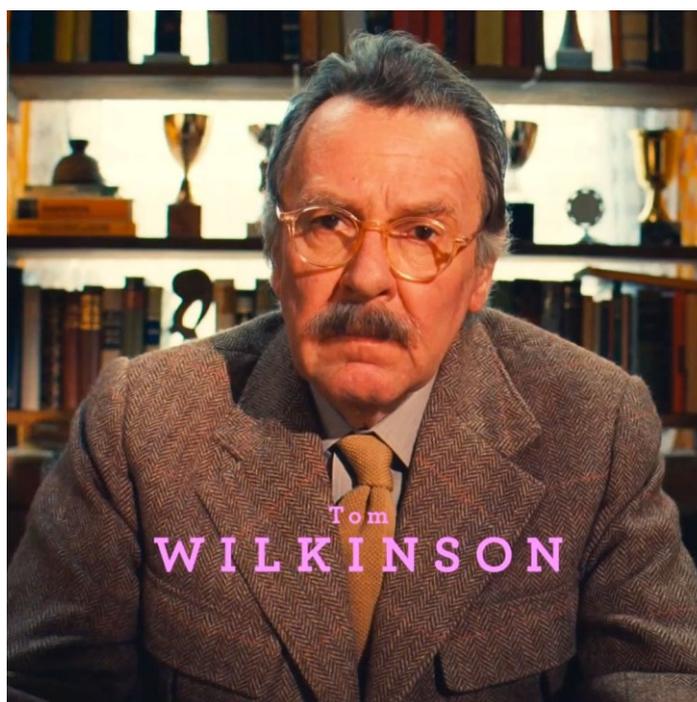
Figura 24 – Figurino da garota homenageando o Autor



Fonte: Diário de Seriador (2015)

Na sequência, em 1985, é mostrado um escritório onde se encontra o Autor, interpretado por Tom Wilkinson, falando com o espectador sobre sua jornada, ao fundo ficam móveis antigos e cortinas laranjadas, contrastando com suas vestes conservadoras, de paletó marrom de lã e gravata caramelo (Figura 25). Todos os elementos são apagados e “sem vida”, representando o momento político da época (WITTMANN, 2014).

Figura 25 – Figurino do Autor em 1985



Fonte: Fstatic.com (2014)

Em seguida, no ano de 1968, a narrativa se passa quando o jovem Autor (Jude

Law) conhece Zero e ouve sua história. Nessa época, o Mr. Moustafa tem a aparência baseada no prolífico escritor e professor norte-americano Harold Jaffe, e se veste em uma inusitada combinação de azul marinho, vinho e marrom (Figura 26), contrastando com o plano de fundo do hall, como mostrado na Figura 27, que tem paredes laranjas e móveis em amarelo e verde limão (ADOROCINEMA, S.D.). O cenário dessa época conta com uma fachada com letreiro alaranjado e paredes com painéis de madeira com aparência barata, para indicar a situação em decadência do hotel, possivelmente causada pelo regime político, que foi redecorado com um estilo modernista cafona (WITTMANN, 2014).

Figura 26 – Esboço do figurino de Mr. Moustafa em 1968



Fonte: Abrams and Chronicle (2015)

Figura 27 – Figurino final de Mr. Moustafa



Fonte: Estante da Sala (2014)

O período de 1932 é retratado como uma época de bom gosto e elegância, a *libré* dos funcionários é roxa, em tom fechado (Figuras 28 e 30), e o *hall* é decorado em vermelho e dourado, tal como o salão de refeições, formando uma composição refinada e grandiosa (WITTMANN, 2014).

Sobre as inspirações para os uniformes dos funcionários, Milena diz que usou o corte e estilo dos uniformes reais da época e muitas fotos de hotéis de luxo. A figurinista conta que para desenvolver o figurino de M. Gustave (Figura 29), precisava passar a imagem de perfeição e controle, o personagem deveria se mover com elegância e liberdade, mesmo quando tudo entra em colapso (SEITZ, 2015).

Figura 28 – Esboço do figurino de Zero Moustafa



Fonte: Abrams and Chronicle (2015)

Figura 29 – Esboço do figurino de M. Gustave



Fonte: Abrams and Chronicle (2015)

Figura 30 – Figurino final de Zero e M. Gustave



Fonte: Estante da Sala (2014)

A personagem Madame D. foi descrita para Milena Canonero como uma mulher de cerca de 90 anos muito rica, excêntrica e bonita, como a personagem é colecionadora de arte, a figurinista deixa essa característica presente em sua indumentária, como em seu vestido amarelo que tem inspiração no famoso quadro Retrato de Adele Bloch-bauer I de Gustav Klimt, visto nas Figuras 31 e 32 (LEÃO, S.D.). Suas roupas são extravagantes, para representar sua personalidade e são confeccionadas pela grife Fendi (WITTMANN, 2014).

Figura 31 – Esboço do figurino de Madame D.



Fonte: Termômetro Oscar (2014)

Figura 32 – Figurino final de Madame D. inspirado em “O beijo” de Gustav Klimt



Fonte: Termômetro Oscar (2014)

Segundo Milena, as roupas de Madame D. são feitas em veludo de seda, tanto o vestido, como o casaco (Figura 33), e o design inspirado nas pinturas de Gustav Klimt foi feito à mão. As vestes foram desenhadas em um estilo “retrô”, como o do início dos anos 20, e a Fendi, da qual Milena já tinha contato, contribuiu com a

confeção do regalo e enfeites de pele em sua capa e chapéu (SEITZ, 2015).

A personagem de Tilda, Madame D., tem oitenta e quatro anos. Tivemos que envelhecê-la, e um grande time de Londres fez isso lindamente.

A personagem de Tilda Swinton, por ser muito mais velha, obrigou a equipe a trabalhar horas na cadeira de maquiagem, e segundo Wes Anderson, foram contratados os melhores maquiadores para tal papel, a fim de que a caracterização ficasse perfeita (ADOROCINEMA, S.D.).

Figura 33 – Esboço do figurino de Madame D. com regalo da Fendi



Fonte: Abrams and Chronicle (2015)

A marca Fendi também produziu o sobretudo cinza de pele de Henckels (Figura 34), o chefe de polícia interpretado por Edward Norton, e contribuiu com todas as peles precisas para os filmes (SEITZ, 2015).

Figura 34 – Figurino de Henckels com casaco da Fendi



Fonte: Termômetro Oscar (2014)

O figurino da polícia e do exército se destacam em meio as diversas cores utilizadas no filme, representando que são figuras de autoridade e como aponta Wittmann (2014): “roubam a cor ao seu redor”. A cor também é utilizada para vestir os personagens que fazem parte da família de Madame D., como seu filho Dmitri (Adrien Brody) mostrado nas Figuras 35 e 36, além do assassino contratado, Jopling, interpretado por Willem Dafoe que usa um sobretudo feito pela Prada (Figura 37).

Figura 35 – Esboço do figurino de Dmitri



Fonte: Abrams and Chronicle (2015)

Figura 36 – Figurino final de Dmitri



Fonte: Estante da Sala (2014)

O figurino de Jopling, segundo a figurinista, foi baseado nos casacos dos cavaleiros militares da década de 30. O alfaiate responsável fez um protótipo do casaco e o enviou para a Prada confeccionar, assim como as malas usadas por Madame D. (Figura 38). Quando recebido, Canonero o forrou com uma lã fina e construiu a parte interna da lapela frontal, onde Jopling guarda seu arsenal de armas. Também foram confeccionadas luvas, mas nunca foram usadas, pois esconderiam os anéis de caveira especialmente feitos por Waris Ahluwalia para o personagem, observados na Figura 37 (SEITZ, 2015).

Figura 37 – Figurino de Jopling com casaco da Prada



Fonte: Film Studies Beana (2017)

Figura 38 – Malas da Prada confeccionadas para o filme



Fonte: Termômetro Oscar (2014)

Para a personagem de Agatha, Canonero pensou em cores pastéis (Figura 39), trazendo ao mesmo tempo as cores ao seu local de trabalho, Mendl's. Percebe-se no figurino uma harmonia entre tons de rosa, com um toque simples e humilde mostrado em sua *jersey* de cor bege. O diretor também adicionou uma folha de trigo em seu cabelo (ORTIZ, COSTA, AZAMBUJA, 2015). A pinta em seu rosto, característica marcante da personagem, é no formato do México (ADOROCINEMA, S.D.).

Figura 39 – Figurino de Agatha



Fonte: Pinterest

Para o processo criativo, os ilustradores da equipe de Milena Canonero utilizam o esboço tradicional juntamente com o *Photoshop* para incorporar as ideias da

figurinista e do diretor e se aproximar bastante da aparência dos atores. Com o uso do *Photoshop*, a mudança de detalhes é feita mais facilmente e todos tem uma ideia mais precisa do resultado. Um detalhe adicionado pelo diretor, foi o uso de bigodes por todos os personagens masculinos, com exceção de Jopling e o sargento que aparece na cena do trem, uma particularidade clara, mas que poucos percebem (SEITZ, 2015). Sobre os materiais utilizados para os figurinos, Canonero afirma que O principal foi uma lã densamente tecida, parecida com a textura de uma toalha de rosto, nas cores roxo e lilás. A figurinista conta:

Mostrei a Wes a toalha de rosto roxa e lilás de um antigo livro de amostras de uma empresa chamada Hainsworth, em Londres. Wes ficou imediatamente encantado com essas cores, que combinaram perfeitamente com o conjunto. Aí começou o pesadelo, porque eu não conseguia encontrar mais o volume do tecido naquela tonalidade, e o tempo não estava do nosso lado! Mas bem na hora, descobrimos uma empresa alemã, Mehler, que veio em nosso socorro com um tecido idêntico, assim como muitas das outras cores incríveis de que eu precisava para o filme (SEITZ, 2015, p. 89).

Por fim, Milena explica que a maioria das roupas (Figura 40) foram feitas em uma oficina em Göllitz, alguns foram feitos no Theaterkunst em Berlim, e todos os uniformes foram feitos na oficina de fantasias de Krzysztof, Hero Collection, na Polônia, mas também comprou e alugou roupas vintage para os figurantes nas cenas de multidão, como na loja Mimi, que se localiza em Berlim (SEITZ, 2015).

Figura 40 – Figurinos dos personagens principais



Fonte: Termômetro Oscar (2014)

O Grande Hotel Budapeste é um filme tão particular que foi estipulada uma “projeção adequada” para vê-lo, a fim de que pudesse ter três formatos diferentes (1,37, 1,85 e 2,35: 1), representando cada um dos períodos tratados entre 1985, 1968 e 1930. O diretor também mandou aos cinemas indicações de definição da imagem, brilho e configuração de áudio. Em 2015, o filme passou a ser considerado a maior bilheteria de Wes Anderson, a obra foi o filme independente de maior bilheteria de 2014 e maior bilheteria de liberação limitada de 2014, além de ter conquistado a admiração para o trabalho de Anderson de muitos amantes do cinema (ADOROCINEMA, S.D.).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, foi concluído que o estilo particular do diretor se reflete diretamente na estética do filmes, causando a associação imediata, as cores e design utilizados na direção de arte, cenografia e figurino são representações claras das épocas representadas na narrativa, fazendo menção a eventos sociais, moda e arte dos períodos em que se passa a história.

A nostalgia, como parte da identidade visual de Wes Anderson, se agrega a singularidade de cada personagem, sendo representadas fielmente em forma de figurino, revelando de maneira direta, a relação de cada figura na representação do enredo.

Finalmente, O Grande Hotel Budapeste, maior sucesso de Anderson, surpreende com sua infinidade de detalhes. O longa, se propõe a estampar uma linguagem visual indistinguível e única, com uma história complexa, visual exótico e figurino marcante.

REFERÊNCIAS

ABRAMS & CHRONICLE BOOKS. the wes anderson style: an interview with milena canonero. **Abrams & Chronicle Books**, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.abramsandchronicle.co.uk/blog/the-wes-anderson-style-an-interview-with-milena-canonero/>>. Acesso em: 18 NOV. 2020.

ADOROCINEMA. O Grande Hotel Budapeste: Curiosidades. **AdoroCinema**, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-207825/curiosidades/>>. Acesso em: 20 NOV. 2020.

BATTISTI, Francisleth Pereira. **Moda e figurino**: unilateralidade. Publicação 1º Encontro Paranaense de Moda, Design e Negócios: Maringá, PR, 2009

CARREIRO, Rodrigo. Suplemento Pernambuco. **Pernambuco 29**, 2015. Disponível em: <https://issuu.com/suplementopernambuco/docs/pe_29_web>. Acesso em: 19 NOV. 2020.

SCHOLL, Raphael Castanheira; DEL-VECHIO, Roberta; WENDT, Guilherme. **Figurino e Moda**: Intersecções entre criação e comunicação, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/r16-0855-1.pdf>>. Acesso em: 9 NOV. 2020.

CASTRO, Marta Sorelia Felix de; COSTA, Nara Célia Rolim. **Figurino**: O Traje de Cena Costumes. Iara – Revista de Moda, Cultura e Arte, São Paulo: 2010.

COHEN, Nicole. Visual Feast | The Grand Budapest Hotel. **Sketch42blog.com**, 2014. Disponível em: <<http://sketch42blog.com/2014/03/visual-feast-the-grand-budapest-hotel/>>. Acesso em: 21 NOV. 2020.

COSTA, Francisco Araújo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Sessões do Imaginário. FAMECOS/PUCRS. Martin Produções, 2002.

CUCINOTTA, Caterina. **Percursos de análise para um estudo teórico do figurino no cinema português**. Nova FCSH, 2013. Disponível em: <https://run.unl.pt/bitstream/10362/95368/1/ICNOVA_Modas_Modos_Maneiras_2_285_305.pdf>. Acesso em: 21 NOV. 2020.

CUNNINGHAM, Rebecca. The Magic Garment. Principles of Costume Design. Nova York: Editora Congman, 1984.

DUARTE, Taciane. **O design de moda na narrativa do filme O Grande Hotel Budapeste**. Issuu, 2015. Disponível em: <https://issuu.com/designmodasennai/docs/o_design_de_moda_na_narrativa_do_fi>. Acesso em: 18 NOV. 2020.

FARFETCH. Sobre os figurinos de Milena Canonero. **Farfetch.com**, 2018. Disponível em: <<https://www.farfetch.com/br/style-guide/icones-de-estilo-e-influenciadores/os-figurinos-de-milena-canonero/>>. Acesso em: 19 NOV. 2020.

FRANCO, José Tomás. Cinema e Arquitetura: "O Grande Hotel Budapeste". **ArchDaily Brasil**, 2014. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-184958/cinema-e-arquitetura-the-grand-budapest-hotel>> ISSN 0719-8906> Acesso em: 18 NOV. 2020.

HUANG, M.H. **Reflecting New Sincerity**: Aesthetic and Effect in Wes Anderson's The Grand Budapest Hotel (2014). 2019.

IGLECIO, Paula; ITALIANO, Profa. Dra. Isabel C. **O figurinista e o processo de criação de figurino**, [s.d.].

KEYNEJAD, Roxanne. **The British Journal of Psychiatry**. London: Ed. 2, 2015. Disponível em: <https://search.proquest.com/openview/579196855f3cd1fb237819f439cc91f9/1?pq-origsite=gscholar&cbl=40635> Acesso em: 16 de NOV. de 2020

LAZZAROTTO, Marco. Resenha do filme Grande Hotel Budapeste. **Infosfera**, 2015. Disponível em: <http://atl.clicrbs.com.br/infosfera/2015/01/29/resenha-do-filme-grande-hotel-budapeste/> Acesso em: 18 de NOV. de 2020

LEÃO, Juliana. Figurino - O Grande Hotel Budapeste. **Termômetro Oscar 2021**, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.termometrooscar.com/figurino---o-grande-hotel-budapeste.html>>. Acesso em: 20 NOV. 2020.

LOJAVIRUS. O estilo de Wes Anderson. **O Blog da Loja Virus 41**, 2016. Disponível em: <<https://www.lojavirus.com.br/blog/o-estilo-de-wes-anderson/>>. Acesso em: 19 NOV. 2020.

MACDOWELL, James. **Wes Anderson, Tone and the Quirky Sensibility**. New Review of Film and Television Studies, 2012.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro Antônio e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MEDEIROS, Estefani. Conheça Görlitz, cidade alemã que foi cenário de "O Grande Hotel Budapeste." **Uol.com.br**, 2014. Disponível em: <<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2014/07/03/conheca-gorlitz-cidade-alema-que-foi-cenario-de-o-grande-hotel-budapeste.htm>>. Acesso em: 18 NOV. 2020.

MUANIS, Felipe. As pequenas estranhezas na arte de Wes Anderson. **Research Gate**, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Felipe_Muanis/publication/328420269_As_pequenas_estranhezas_na_arte_de_Wes_Anderson/links/5bcd9da9a6fdcc03c79adc80/As-pequenas-estranhezas-na-arte-de-Wes-Anderson.pdf> Acesso em: 18 de NOV. de 2020.

NEVES, Claudia. Milena Canonero. **Tecendo Ideias - Textil e Moda – USP**, [s.d.]. Disponível em: <<https://textilemodausp.wordpress.com/2011/12/07/milena-canonero/>>. Acesso em: 19 NOV. 2020.

OLIVEIRA, Catarina. 10 características inconfundíveis de um filme de Wes Anderson. **Magazine.HD**, 2016. Disponível em: <<https://www.magazine-hd.com/apps/wp/10-caracteristicas-filmes-wes-anderson/>>. Acesso em: 19 NOV. 2020.

ORTIZ; Lorena Angin Yannina Camusso; COSTA, Bruna Rafaella Almeida da; AZAMBUJA, Patrícia. **Direção de Arte**: influências históricas que compõem o figurino e a maquiagem do “O Grande Hotel Budapeste”, [s.d.]. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2614-1.pdf>>. Acesso em: 21 NOV. 2020.

PETERSON, Spencer. How Wes Anderson and Co. Perfected the Grand Budapest. **Curbed**. Disponível em: <<https://archive.curbed.com/2014/3/24/10128216/how-wes-anderson-and-co-perfected-the-grand-budapest>>. Acesso em: 21 NOV. 2020.

RAMOS, Adriana Vaz. **O “deixar-viger” do design de aparência de atores em “Maria Antonieta” de Sofia Coppola**, 2007. Disponível: http://www.coloquiomoda.com.br/coloquio2017/anais/anais/edicoes/3-Coloquio-de-Moda_2007/6_03.pdf acesso em 13 de NOV. de 2020

SABINO, Marco. **Dicionário da Moda**, Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SARFATI, Patrick. Milena Canonero - CINEMA. **Fascinashion.com**. Disponível em: <<http://www.fascinashion.com/en/cinema/milena-canonero/262/>>. Acesso em: 19 NOV. 2020.

SCHREIER, Luciana. **La simetría en los planos de “Fantastic Mr. Fox” y “Gran Hotel Budapest”, de Wes Anderson**, 2015. Disponível em: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/26417_91501.pdf Acesso em: 18 de NOV. de 2020

SCONCE, Jeffrey. **Irony, Nihilism and the New American “Smart” Film**, 2002.

SEITZ, Matt Zoller. **The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel**. Abrams and Chronicle Books, 1ª Ed. 2015. 256 páginas.

SILVA, Amabilis de Jesus da. Figurino - penetrante: um estudo sobre a desestabilização das hierarquias em cena. **Ufba.br**, 2010. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/9650>>. Acesso em: 10 NOV. 2020.

SOUZA, Carla Patrícia Oliveira de. O figurino, a narrativa e os movimentos artísticos nos filmes de Guel Arraes. **Ufrn.br**, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/24240>>. Acesso em: 9 NOV. 2020.

STEVENS, Isabel. **“The Anderson Touch.”** Sight & Sound, 2014. Disponível em: www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100538488. Acesso em: 9 NOV. 2020.

TAVARES, Bruno. **Análise | O Cinema de Wes Anderson**. Disponível em: <<https://bruno-stavares.medium.com/an%C3%A1lise-o-cinema-de-wes-anderson-cf3436abca0d>>. Acesso em: 19 NOV. 2020.

WHITLOCK, Cathy. **Tour The Grand Budapest Hotel Set**. Architectural Digest, 2014. Disponível em: <<https://www.architecturaldigest.com/gallery/grand-budapest-hotel-set-design-wes-anderson-slideshow>>. Acesso em: 20 NOV. 2020.

WITTMANN, Isabel. Figurino: O Grande Hotel Budapeste. **Estante da Sala**, 2014. Disponível em: <<https://estantedasala.com/figurino-grande-hotel/>>. Acesso em: 18 NOV. 2020.