

A INFLUÊNCIA DA ARTE E CULTURA ÁUSTRO-HÚNGARA NO FIGURINO DO FILME ‘O GRANDE HOTEL BUDAPESTE’

*The Influence of Austrian-Hungarian Art and Culture
on the Costumes of the Movie ‘The Grand Budapest Hotel’*

Struziatto Bonilla, Raíssa; bacharel; UNESP Bauru,
raissa.struziatto@gmail.com¹
Andrade, Ana Bia; professora Assistente Doutora; UNESP
Bauru, anabiaandrade@faac.unesp.br²
Grupo de Pesquisa Laboratório de Design
Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura – UNESP/CNPq.³

Resumo

A pesquisa trata de abordar as influências das diferentes manifestações artísticas e culturais do antigo Império Áustro-Húngaro na concepção do figurino do filme teuto-americano ‘O Grande Hotel Budapeste’. A locação principal é na cidade fictícia ‘Nebelsbad’, localizada na suposta ‘República Zubrowka’, idealizada como parte da região de posse do antigo Império Austro-húngaro e Alemanha. O ambiente favorece a percepção das escolhas da figurinista Milena Canonero, ao estabelecer relações entre fatos históricos e culturais adaptados à linguagem cinematográfica refletidos no resultado final da produção fílmica.

Palavras Chave: moda, figurino, contexto sociocultural, ‘O Grande Hotel Budapeste’.

Abstract:

The research is to address the influences of different artistic and cultural manifestations of the former Austrian -Hungarian Empire in costume design of the German- American film 'The Grand Budapest Hotel' . The main location is in the fictional town ' Nebelsbad ' , located on the supposed 'Republic Zubrowka , created as part of the old ownership region of the Austrian-Hungarian Empire and Germany. The environment favors the perception of the choice of costume designer Milena Canonero , to establish relationships between historical and cultural facts adapted to film language reflected in the final result of film production

keywords: fashion , costumes , sociocultural context , ' The Grand Budapest Hotel '

1. INTRODUÇÃO: CONTEXTUALIZANDO

Ficcionalmente situado na cidade de *Nebelsbad*, cidade turística marcada por suas águas termais, na *República de Zubrowka*, encontra-se o luxuoso e consagrado *Grande*

1. Bacharel em design de produto pela FAAC UNESP Bauru.
2. Professora doutora do curso de design da FAAC UNESP Bauru.
3. Grupo de Pesquisa Laboratório de Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura - UNESP/CNPq

Hotel Budapeste, que recebia hóspedes fiéis nas temporadas de inverno. O país, criado pelo diretor americano *Wes Anderson*, se situa no Leste Europeu Teutônico, e passa pelo período entre guerras, tendo como base o Império Austro-húngaro que outrora era composto pela atual Áustria, Hungria, sul da Alemanha, norte da Itália, as antigas Tchecoslováquia, sul da Polônia e Romênia. Desde a criação da arquitetura e interior do hotel, desenho das cidades-cenário até o figurino, percebe-se claramente traços da arte e cultura austro-húngara. Igualmente, coloca em cena movimentos artísticos como a *Secessão Vienense*, liderada por *Gustav Klimt*, o *Art Nouveau*, a *Jugendstil*, e elementos políticos marcantes da Região como forma de traçar paralelos entre o histórico-real e o fictício.

A história do Império Austro-húngaro se confunde com a história da *Casa dos Habsburgo*, família à frente do mesmo desde 1525.

Sobre aquele momento da história, o escritor *Stefan Zweig* ressalta em 1941 em entrevista em Nova Iorque que:

Fazer música, dançar, fazer teatro, conversar, portar-se com bom gosto e gentileza, ali se cultivava como uma arte especial. Não era o aspecto político, militar, o comercial que predominava na vida do indivíduo e da coletividade; o primeiro olhar que um morador mediano de Viena lançava ao jornal todas as manhãs não buscava os debates do parlamento nem os acontecimentos mundiais, mas o repertório do teatro.
(ZWEIG, 1941)

Muitos dos pensadores e artistas que viveram tal efervescência cultural eram contrários às ideias reacionárias do Império, que apesar de incentivar as artes, tinha como líder, *Franz Josef* cuja ideologia era reconhecida por fortes tendências militaristas. Foi o responsável pela manutenção da extensão e ordem do 'reino poliglota e amorfo que era o Império Austríaco' (SANCHEZ, 2008. p.16), cujo fim se deu no período das 'Grandes Guerras'.

2. BREVES CONSIDERAÇÕES ACERCA DE TRAJES DE CENA

Parte-se da premissa de que *o traje é, por sua própria natureza, um dos primeiros elementos a serem oferecidos aos olhos do público*. (VIANA e PEREIRA, 2015, p.11).

Nesse sentido, assume o papel de contribuir para a compreensão acerca das personagens, incluindo estilo de vida e classe social as quais pertencem. Considera-se que ressalte também aspectos da narrativa e situe o espectador no período e contexto cultural e social nos quais a história se desenvolva.

Mat Zoller Seitz ao afirmar que *eles vestem o que eles são* (ZOLLER SEITZ, 2015, p.53) define o processo de construção do traje de cena do filme, pautado a partir de referências reais da época.

Verifica-se que algumas torções foram realizadas pela figurinista Milena Canonero, a fim de adequar os trajes ao mundo *real-fictício* criado por Anderson, marcado por tons pastéis e cores harmoniosas.

O ponto de partida do projeto foram livros de autores austro-húngaros, como o próprio Zweig, que retrata primorosamente os costumes e também as memórias de um escritor desiludido em meio a tantas mudanças. Foram também fontes de inspiração obras de artistas como *Gustav Klimt*, Tamara de Lempicka e George Grosz.

Canonero também fez uso de recursos audiovisuais, a partir de fotografias do alemão August Sander, datadas da década de 30, principalmente para a criação dos uniformes do filme.

Acredita-se que um dos objetivos era o de facilitar ao público a identificação das personagens pelo traje de cena.

A fim de exemplificar estas considerações, a escolha é a das personagens Madame D. e o Inspetor Henckels.

3. RELAÇÕES ESTÉTICAS ENTRE MADAME D. E GUSTAV KLIMT

Madame Céline Villeneuve Desgoffe und Taxis, ou Madame D. é no filme, uma das únicas personagens femininas, que pertence à mais alta classe social da época. O sobrenome faz referência à *Casa Principesca Thurn e Taxis*, família nobre alemã, uma das mais antigas residente no fictício Castelo Lutz. É uma das inúmeras hóspedes do *Hotel*, e mais uma das amantes do Monsieur Gustave H., retornando sempre ao *Grande Hotel Budapeste* à procura dele.

A personagem traja vestidos e casacos estampados à mão, com base na palheta de cores dourada, acrescida de ornamentos, que remetem diretamente à *Klimt*. O artista, dizia que *toda arte é erótica*. Viveu na época da *Belle Époque*, e suas obras, divididas entre *realidade e ilusão*, tinham como elemento principal da cena a *mulher e o erotismo*, tendo sido *Sigmund Freud* e a psicanálise referências significativas (NERET, 2008. p.7).

Estabelece-se, portanto, uma relação direta da personagem Madame D. com as obras de *Klimt* e considera-se o amante Monsieur Gustave H. como uma espécie de *personificação metafórica* do artista.

Considera-se, como base de inspiração iconográfica, a obra intitulada *O Retrato de Adele Bloch-Bauer*, que retrata uma mulher cuja identidade ficou durante anos ofuscada sob o título *A Dama Dourada*. Devido à ascendência judaica, é também conhecida como *A Mona Lisa da Áustria*. A obra, que pertence a *fase dourada* de *Klimt*, tinha como uma das intenções, a de ressaltar a nobreza e nível econômico que são características da personagem *Madame D.* .

A maioria das obras de *Klimt* é caracterizada pelo detalhamento na face, possível herança de sua formação acadêmica, e gradativo abandono da tridimensionalidade desde a região da cabeça até o corpo. São, em sua maioria, ornamentadas por estampas geométricas, com referência explícita à decoração bizantina, e elementos florais com alusão à natureza. Esses aspectos estéticos e formais reforçam o caráter simbólico atribuído ao artista.

Figura 1: Madame D. interpretada pela atriz Tilda Swinton. Fonte: www.style.com

Figura 2: O retrato de Adele Bloch-Bauer. *Gustav Klimt*. Óleo e folha de ouro sobre tela, 1,80 x 1,80. Fonte: www.style.com



4. INSPETOR HENCKELS E O EXÉRCITO

Inspector Henckels, oficial do alto da hierarquia militar, interpretado por *Edward Norton*, cuja família é membro da aristocracia áustro-húngara, e frequentadora do *Grande Hotel Budapeste*, é também antigo conhecido de M. Gustave H, e vem a introduzir o cenário de guerra e fascismo que está por vir.

Os uniformes do filme, como os usados pelo *Inspetor Henckels*, são praticamente réplicas de uniformes do século XX. Aqueles eram marcados principalmente pelo uso de duas peças: um casaco de gola alta, na qual eram aplicadas quatro estrelas, quatro bolsos com três pontas cada, um cinto com uma águia preta (símbolo da soberania austríaca), e uma calça. As peças tinham a cor cinza.

Os trajes de cena do filme foram confeccionados com tecidos *pesados* e em cores sóbrias, de modo a complementar o cenário do inverno rígido e angustiante no qual *Henckels* se insere.

Há uma contraposição ao mundo luxuoso e de ócio no qual se insere o *Grande Hotel Budapeste*. Cabe ressaltar que a arquitetura e o interior do *hotel* é composto por amplos espaços *hiper* decorados, repleto de detalhes e com palheta de cores em tons pastéis.

O figurino do exército, em tons de cinza, cria, portanto, um elo com o cenário da Guerra que está por vir. Ao mesmo tempo, estabelece uma relação de causa e consequência com a segunda fase do *hotel* (apresentada no início e final do filme).

A narrativa do filme define que no pós Segunda Guerra, o *hotel* esteja em decadência, *vivendo* apenas das memórias do auge. Neste momento, é adotada uma opção estética com caráter minimalista e palheta de cores em tons terrosos.

Figura 3: Inspetor Henckles. Fonte: The Wes Anderson Collection.



5. CONCLUSÃO

Entende-se desta forma que, o traje de cena sintetiza e é resultante de um longo processo de análise de contexto do longa-metragem. Fica claro, no filme em questão, que também são considerados período histórico, social e cultural (época), bem como aspectos políticos e econômicos.

Neste sentido, delineiam-se claramente os traços das personagens para o projeto do figurino.

Conclui-se, portanto que são diversos os aspectos que convergem para um resultado final no qual os trajes de cena integram à narrativa. Considera-se, sobretudo que *ajuda o ator a compor sua personagem, mas também o público, revelando quem ele é* (VIANA;PEREIRA, 2015, p.11).

Assim, o traje de cena constitui aspecto fundamental no filme *O Grande Hotel Budapeste*, no qual questões estéticas, formais, visuais e narrativas assumem igual importância no conjunto da obra.

7. REFERÊNCIAS

BAUER, Leo. *The Road to War - The End of an Empire*. Áustria, 2014. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=QnkVVyru3KY>> Acesso em: 02/03/2016.

Design Gráfico para Cinematografia. Disponível em: <<https://annieatkins.com/>> Acesso em: 28/02/2016.

NERET, Gilles. *Klimt*. Colônia: Taschen, 2007.

PARTSCH, Susanna. *Gustav Klimt: Painter of Women*. Nova Iorque: Prestel Publishing, 2012.

SANCHEZ, José Luis. *Grandes Civilizações do Passado - Áustria e Seu Último Imperador*. Rio de Janeiro: Folio, 2007.

Stefan Zweig e o Mundo de Ontem: Elementos de Sobrevivência. Disponível em: <<https://jornaldaimagem.wordpress.com/2012/05/16/stefan-zweig-e-o-mundo-de-ontem-elementos-de-sobrevivencia/>> Acesso em: 27/03/2016.

VIANA, Fausto e PEREIRA, Dalmir. *Figurino e Cenografia para Iniciantes*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

ZOLLER SEITZ, Matt. *Wes Anderson Collection - The Grand Hotel Budapest*. Nova Iorque: Abrams, 2015.

ZWEIG, Stefan. *O mundo que eu vi*. Rio de Janeiro: Editora Record, 1999.