

FIGURINOS DO FILME *O GRANDE HOTEL BUDAPESTE* TRADUZIDOS PARA A CONTEMPORANEIDADE

The Grand Budapest Hotel's Costumes translated to Contemporaneity

Ana Beatriz Pereira de Andrade <anabiaandrade@openlink.com.br>;
Raissa Struziatto Bonilla <raissa.struziatto@gmail.com>

Resumo: Esta pesquisa objetiva criar croquis de roupas inspiradas no filme teuto-americano *O grande Hotel Budapeste*, filme este, que tem como inspiração geográfica e cultural o antigo Império Austro-Húngaro. Assim, a pesquisa busca analisar as referências utilizadas pela figurinista do filme Milena Canonero com o objetivo de fazer uma abordagem profunda no universo do filme, marcado por tons de rosa e cuja narrativa se inspira no livro *O Mundo que vi* do austríaco Stefan Zweig.

Palavras chave: Moda; figurino; *O Grande Hotel Budapeste*.

Abstract: This research aims to create sketches of clothes inspired by the German-American film *The Great Hotel Budapest*, a film that has as a geographic and cultural inspiration the old Austro-Hungarian Empire. Thus, the research seeks to analyze the references used by the costume designer of the film Milena Canonero with the goal of taking a deep approach in the universe of the film, marked by shades of pink and whose narrative is inspired by the book *The World I saw* the Austrian Stefan Zweig.

Keywords: Fashion; costume design; *The Grand Budapest Hotel*.

Introdução

Situado na cidade de *Nebelsbad*, cidade turística com banhos termais e cercada pelos Alpes, se encontra *O Grande Hotel Budapeste*. O local, criado por Anderson, serve de analogia para o Império Austro-Húngaro. Sua narrativa, contada pelo personagem *Autor*, é inspirada no escritor austríaco Stefan Zweig e em seu livro de memórias *O Mundo que eu vi*, que segundo o próprio Zweig, tinha como intuito demonstrar 'o que era viver entre 1881 e 1942 (Zweig, 1942) sob o ponto de vista utópico e nostálgico de Zweig.

Sobre tal momento, o escritor ressalta em entrevista 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

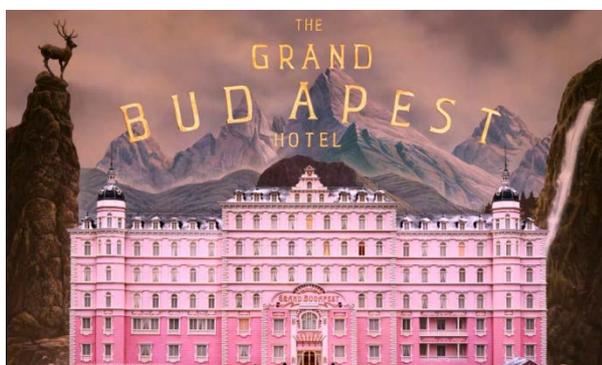
do parlamento nem os acontecimentos mundiais, mas o repertório do teatro.” (Zweig, 1941)

Tais sentimentos de Zweig, como a saudade de sua pátria, são a razão pela qual o filme se passa em tons de pastéis, e mistura cenas reais com cenários criados a mão.

“Nasci em 1881, numa nação grande e poderosa, na monarquia dos Habsburgos; mas não a procurem no mapa, que ela desapareceu sem deixar rasto. Cresci em Viena, nessa metrópole bimilenária e cosmopolita.”(Zweig, 1942, prefácio)

Foi esse Império de vida cultural intensa, lar de pensadores como Witgenstein, Freud e o próprio Zweig, de historiadores como Gombrich, artistas plásticos como Klimt, Grozs, e Schiele, além de músicos como Schönberg e Mahler, o que fascinou Wes Anderson, motivando-o a contar sua história.

Figura 1: Cartaz do Filme *O Grande Hotel Budapeste*



Fonte: gettyimages.com

Considerações sobre o figurino do filme

Em uma primeira etapa, foi necessário buscar alguns simbolismos por trás do figurino do filme, de modo a extrair as referências de Milena Canonero, e entender seu processo criativo.

Personagens como Madame D. nos mostram a meticulosidade do desenvolvimento de tal figurino. A personagem é no filme, uma das únicas mulheres, e pertence à mais alta classe social da época. Ela 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 traça vestidos e casacos estampados à mão, com base na palheta de cores dourada, acrescida de ornamentos, que remetem à fase dourada de *Klimt*. O artista, que dizia que *toda arte é erótica*, tinha como principal inspiração a *mulher e o erotismo*, tendo sido *Sigmund Freud* e a psicanálise referências significativas (NERET, 2008. p.7) na arte do pintor, assim como os pré-Rafaelistas e a arte oriental.

Estabelece-se, portanto, uma relação direta da personagem Madame D. com as obras de *Klimt* e considera-se Monsieur Gustave H. como uma espécie de *personificação metafórica* do pintor, e Madame D, a personificação de sua inspiração, a mulher.

Outro personagem significativo é Inspector Henckels, membro do exército austríaco, que vem a introduzir o cenário de guerra e fascismo que está por vir. Seus uniformes são réplicas dos uniformes do exército austro-húngaro na Primeira Guerra. Há assim, uma contraposição ao mundo luxuoso no qual se insere o *Hotel* e o figurino do exército.

A Moda e o Império Austro-Húngaro

1. Fora do Leste Europeu

Apesar da moda austríaca ser fortemente associada ao Dirndl e Lederhosen (vestimentas típicas principalmente na região do Tirol e de países de língua alemã), a influência do Império Austro-Húngaro se estende até hoje. A relevância da riqueza da arte e cultura oriunda do extingüido Império, é confirmada principalmente no mundo atual da Moda. Gustav Klimt e sua companheira Emilie Flöge, assim como a Imperatriz Sissi e o uniforme do exército austríaco, serviram de inspiração para diversas grifes: Sissi e Emilio Pucci, Valentino com Klimt, Flöge e Sissi, e o exército austríaco e o icônico casaco de quatro bolsos da Chanel.

Curiosamente, um dos maiores nomes e símbolos da moda no mundo é Maria Antonieta, Rainha da França que, apesar de ser sempre lembrada como francesa, é de nacionalidade austríaca e nascida como membro da *Casa dos Habsburgo*, assim como a Imperatriz Elizabeth, Sissi, grande nome da beleza e moda na Europa do século XIX. Sendo assim, duas grandes influências monárquicas da moda eram *Habsburgo* e austríacas, uma por nascimento e outra por casamento.

2. Dentro do Leste Europeu

Tais exemplos anteriores, configuram uma perspectiva estrangeira, e um olhar da Europa ocidental sobre a oriental, devido principalmente à questões históricas, como o fato da economia do Leste Europeu ser baseada principalmente na agricultura, e pelas consequências das guerras proporcionarem um atraso no desenvolvimento industrial dessas regiões. Deste modo, a participação de tais países no cenário da moda também foi mais tardio.

Nos últimos anos, é possível afirmar que houve uma emergência de diversos designers do antigo Império na moda, com criações pautadas nas suas referências culturais, e não em volta de um mercado internacional que dita a moda. Assim, tais designers trazem uma maior experimentação, principalmente com relação a moda têxtil e a modelagem, e tem obtido maior visibilidade com iniciativas como a UNIT F em Viena e a ITS em Trieste, que oferecem apoio para novos designers. Segundo o diretor da UNIT F, Ulrich Tschabitzer, *é possível perceber uma sensação de algo novo e inconvenicional acontecendo na moda*, sendo alguns dos nomes mais recorrentes, os das designers Lena Hoschek, Marina Hoemanseder e Roksanda Ilincic.

Figura 2: Marina Hoemanseder



Fonte: www.pinterest.de

Moda, Arte e Design

Sabe-se que o vestiário constitui importante função desde os primórdios da humanidade, surgindo através de uma necessidade básica de proteger seu usuário. Ao longo da nossa história, tal item passou a ter novos significados, tendo a função de distinguir quem veste uma determinada roupa em classes sociais, ou identificar o usuário com um certo grupo social baseado em seus gostos e afinidades. Para a pesquisadora da Universidade de Kent, Julia Twigg, *as roupas mostram, expressam e moldam a identidade, imbuindo-a com uma realidade diretamente material* (Twigg, 2009, pg.1).

Para Ronaldo Fraga, nossa memória pessoal, criada ao longo de nossa vida, é o que guia nosso senso estético e nossa assinatura. Assim, quando criamos, passamos a contar histórias, e a identidade de quem o faz, está sempre presente no produto final.

Processo Criativo

O processo criativo consistiu em quatro estágios fundamentais: pesquisa, design, desenvolvimento de materiais e estruturação final dos

croquis. A partir de uma compreensão clara da narrativa do filme e da história do Império, foram reunidas imagens do filme e da época, de modo que os sketches nascessem daí. Assim, o sketchbook consistia em colagens, esboços, amostras de texturas e cores exatas e tecidos usados, de modo que fosse possível de observar uma certa desconstrução e posterior reconstrução das vestimentas.

Cores e Materiais

A palheta de cores não foge muito da apresentada no próprio filme, para tornar mais fácil a associação entre o mesmo e a coleção. As principais cores encontradas são tons de vermelho, rosa, nude, marrom, cinza, preto, umber, lilás, azul e rosa.

Os tecidos usados seriam o veludo molhado, a lã, tecidos de alfaiataria, tule com elastano, pele sintética, e tecidos de gramatura mais alta como jacquards, seda, cetim e couro.

Figura 4: Samples dos tecidos.



Fonte: Arquivo pessoal do próprio autor.

Sketches Propostos

A coleção final é composta por 17 looks, com estilos diferentes mas com uma narrativa comum. O objetivo não era que os looks conversassem uns com os outros por meio de uma estampa ou uma única cor, mas através de elementos que os relacionam com a narrativa do filme, assim é possível que cada look tenha uma certa autonomia criativa, e um visual próprio, sendo por essa mesma razão que as modelos dos croquis são diferentes umas das outras.

A coleção foi portanto, em busca das referências históricas e visuais por trás do filme, de modo a entender o processo criativo de Milena Canonero e construir um processo próprio.

Figura 4: Sketches finais.



Fonte: Arquivo pessoal do próprio autor.

Considerações Finais

É possível concluir portanto que, não existe o desenvolvimento de uma coleção de moda sem design (projeto) e sem memórias, afinal, são elas que definem a estética do designer, e são elas o tema central do filme *O Grande Hotel Budapeste*. Roupas, assim como figurinos, nos transmitem ideias por

meio de uma linguagem não verbal e, nos ajudam a entender o indivíduo e sua história.

História essa que remete à minha história pessoal, ao se relacionar com as raízes culturais de parte de minha família, os Struziatto ou Strussiat, que também foram obrigados a deixar sua pátria (assim como Zweig), o Império Austríaco, em 1885 rumo ao Brasil.

Essa iniciação científica seguida de um TCC, pretendia assim, não propor novos figurinos para o filme, mas mostrar como a moda e suas tendências são feitas de ciclos, possíveis de serem adaptadas para a atualidade em diferentes formas e abordagens. Tem como objetivo também, mostrar uma nova perspectiva da moda européia, colocando no centro da pesquisa, a Europa que não se recuperou tão rapidamente das duas Grandes Guerras Mundiais, mas cuja arte e cultura tem tomado força na moda atual.

Referências

BONIZOL FERRARI, Fernanda. **O Homem contemporâneo e a sua relação com a moda**. Juiz de Fora: UFJF, 2013.

GRAMARY, Adrian. **A Tragédia de Stefan Zweig**. Porto: Revista Saúde Mental, 2005.

HOLDEFER, Camila von. **Stefan Zweig Reeditado**. 2014. Disponível em: <<http://www.camilavonholdefer.com.br/stefan-zweig-reeditado/>> Acesso em 19 abr. 2017.

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

SATENSTEIN, Liana. **Why Eastern European Designers will rule 2017**. Vogue USA, 2017. Disponível em: <<http://www.vogue.com/article/eastern-european-fashion-will-rule-2017>> Acesso em 03 jan. 2017.

SEAMAN, Julian. **Fashion Illustration Basic Techniques**. Londres: Batsford, 2003.

SPROCCATI, Sandro. **Guia da História da Arte**. Lisboa: Editorial Presença, 1901.

TWIGG, Julia. **Aging and Identity: A Postmodern Dialogue - Clothing, Identity and the Embodiment of Age.** Nova Iorque: Nova Science Publishers, 2009.

VIANA, Fausto. **Figurino e Cenografia.** 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 vi.** Rio de Janeiro: Editora Record, 1999.



APOIO



REALIZAÇÃO

