

**ENQUADRAMENTO E FRONTALIDADE EM *O GRANDE HOTEL BUDAPESTE***

***THE FRAME AND FRONTALITY IN THE GREAT BUDAPEST HOTEL***

**Maria Isabel Imbronito<sup>1</sup>**

**Paula de Vincenzo Fidelis Belfort Mattos<sup>2</sup>**

**Resumo**

O filme *O Grande Hotel Budapeste* (2014), com direção de Wes Anderson, é objeto de leitura para uma reflexão sobre a representação gráfica do espaço no cinema. Algumas questões investigadas a partir do filme de Anderson são: a percepção da profundidade na imagem plana do cinema, a composição formal que se estabelece no plano bidimensional, e os recursos, efeitos e referências buscados por Anderson em seu filme para a caracterização do espaço filmico. A precisão no enquadramento das cenas resulta do posicionamento da câmera, da construção do cenário e disposição dos atores. São utilizadas ainda outras técnicas para garantir o caráter ilusório e fantástico do filme. Para fundamentar a discussão, são utilizados autores que fornecem conceitos sobre cinema e sobre a relação entre o espaço tridimensional e a representação bidimensional.

**Palavras-chave:** arquitetura e cinema; representação gráfica do espaço; perspectiva.

**Abstract**

The *Grand Budapest Hotel* (2014), film directed by Wes Anderson, is analyzed for its graphic representation of space in cinema. Some issues investigated from Anderson's film are: the perception of depth in the flat image of the film, the formal composition that is established in the two-dimensional plane, and the resources, the effects and references used by Anderson in his film to characterize the filmic space. The precision in framing the scenes results from the camera placement, the construction of the settings and the position of the actors. Other techniques are used to ensure the illusory and fantastic character of the film. To support the discussion, some authors who provide concepts related to composition and to the relationship between two-dimensional frames and tridimensional space are used.

**Keywords:** architecture and cinema; graphical representation of space; perspective.

---

<sup>1</sup> Professora Doutora, USJT, imbronito@gmail.com

<sup>2</sup> Professora Doutora, USJT, prof.darte@gmail.com

A rigor, só se pode representar o conceito visual de qualquer coisa que tenha volume num meio tridimensional, como a escultura ou a arquitetura. Se quisermos criar imagens sobre uma superfície plana, tudo que podemos fazer é realizar uma tradução - isto é, apresentar algumas das características estruturais essenciais do conceito visual por recursos bidimensionais. (ARNHEIM, 1997, p. 99)

## 1. Introdução

Este texto é resultado de pesquisa e discussão sobre o filme *O Grande Hotel Budapeste* (2014), escrito e dirigido por Wes Anderson. A discussão de filmes, com aprofundamento de questões pertinentes ao aluno de graduação em Arquitetura e Urbanismo, seguida pela produção de um artigo, são atividades inseridas no projeto Arquitetura e Cinema, de iniciativa dos professores do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade São Judas Tadeu.

A decisão por analisar o filme de Anderson é justificada pela representação do espaço, que utiliza técnicas para registrar a profundidade, sem deixar de transparecer o caráter ilusório inerente ao cinema. Para obter tais efeitos são utilizados procedimentos e recursos próprios do cinema, como o enquadramento da câmera, a disposição e técnicas para construção dos cenários, e o posicionamento e deslocamentos dos atores. Como resultado, o filme fornece quadros com cuidadosa intenção compositiva bidimensional, remetendo a diversos conceitos fornecidos por Rudolf Arnheim, nos textos em que trata das origens do cinema enquanto linguagem e nos quais o autor investiga as possibilidades estéticas da nova arte.

Através do presente artigo pretende-se:

- Refletir sobre a representação do espaço, caracterizada pela projeção em uma superfície plana (a tela do cinema), exigindo critérios de análise referentes aos campos bidimensional e tridimensional;
- Desvendar algumas imagens do filme de Anderson, *O Grande Hotel Budapeste*, e adentrar no campo da interpretação e na busca de possíveis referências artísticas.

Os procedimentos metodológicos utilizados para analisar o filme consistem na revisão de autores que fundamentam conceitos sobre arte e cinema nos aspectos relativos à representação e leitura do espaço, e também em críticas encontradas sobre o filme de Anderson, além da leitura e interpretação atenta do filme *O Grande Hotel Budapeste* e de outros filmes do mesmo diretor.

### 1. A Arte do Cinema: Entre o Espaço Bidimensional e Tridimensional

Afirma Arnheim, em fragmento extraído do texto *Filme E Realidade* (1989a, p.17), que “o cinema assemelha-se à pintura, à música, à literatura e à dança, no seguinte aspecto: é um meio de expressão que pode, embora não seja necessário, conduzir a resultados artísticos”.

Está na utilização de recursos e linguagens próprios do cinema a possibilidade de atingir tal dimensão. Um dos quesitos relacionados à expressão artística no cinema é a

exploração formal do quadro ou fragmento de plano bidimensional que corresponde à projeção na tela, de modo a contemplar aspectos relacionados à composição plana e, ao mesmo tempo, representar o espaço tridimensional no qual se passa o filme.

Deste modo, sequências articuladas de um elemento irreduzível – a “imagem plana delimitada por um quadro” (AUMONT, 1995, p.19), devem garantir ao observador aquilo que Arnheim denomina “ilusão parcial”, ao fornecer um conjunto restrito de elementos que seja capaz de induzir no espectador a existência de um espaço fílmico. Segundo o autor, para obter tal efeito de ilusão parcial não é necessário ser fiel à realidade: basta eleger e reproduzir determinados componentes, que correspondam aos fatores essenciais que informam sobre os acontecimentos e os espaços, de modo que a representação do espaço, enquanto criação do autor do filme, irá reforçar a experiência do filme e contribuir para a imersão do espectador. Para Arnheim, “tanto no cinema como no teatro, quando se apresentam os factores essenciais de um acontecimento, dá-se a ilusão” (1989a, p.32).

Segundo Aumont, ao apoiar sua análise em Arnheim:

Reagimos diante desta imagem plana como se víssemos de fato uma porção de espaço de três dimensões análogo ao espaço real no qual vivemos. Apesar de suas limitações (presença de quadro, ausência de terceira dimensão, carácter artificial ou ausência de cor, etc.), essa analogia é vivenciada com muita força e provoca uma “impressão de realidade” específica do cinema, que se manifesta principalmente na ilusão de movimento (...) e na ilusão de profundidade. [...] O importante neste ponto é observar que reagimos diante da imagem fílmica como diante da representação muito realista de um espaço imaginário que aparentemente estamos vendo. Mais precisamente, como a imagem é limitada em sua extensão pelo quadro, parece que estamos captando apenas uma porção deste espaço. (AUMONT, 1995, p.21)

Aumont prossegue dizendo que, no cinema, a ilusão é tão convincente que esquecemos o “achatamento da imagem”, e percebemos o quadro como fragmento de um espaço maior, que continuaria a existir para além de seus limites ou molduras. (1995, p.24). Neste ponto, Aumont faz citação a Leon Batista Alberti (1404-1472), tratadista do Renascimento que, com domínio das implicações e das técnicas de perspectiva renascentista com ponto de fuga central, qualifica o quadro como uma “janela aberta para o mundo”<sup>3</sup>.

É importante ressaltar que, sendo um fragmento capaz de informar sobre um universo imaginário, o espaço fílmico deve reforçar o carácter representativo característico do cinema, e combinar-se ao texto, à atuação dos atores e aos demais efeitos acionados, no sentido de tornar presente algo que não está ali, mas que é materializado através da representação.

Uma vez compreendido o carácter plano da imagem no cinema e a capacidade desta imagem para representar um lugar, utilizando-se para isso de efeitos que pareçam

---

<sup>3</sup> No período renascentista, o impacto da invenção da perspectiva com ponto de fuga central foi de tal magnitude, que levou os artistas a demonstrar e explorar, através de desenhos e pinturas nas paredes, o prolongamento e a continuidade entre o espaço real e o espaço representado.

convincentes, podemos retomar a ideia fundamental que decorre destas constatações: a de que a estrutura da imagem projetada é uma construção bidimensional que deve ser concebida para obtenção de valores artísticos. Ou, nas palavras de Aumont, “pode-se dizer que a superfície retangular que o quadro delimita (...) é um dos primeiros materiais sobre os quais o cineasta trabalha.” (AUMONT, 1995, p.20). Entenda-se aqui que a imagem plana obtida poderá conter uma organização formal coerente. Aumont ressalta que esta preocupação compositiva não é invenção do cinema, e recorre a exemplos de filmes nos quais “a preocupação com o equilíbrio e a expressividade [dos quadros] nada fica a dever à pintura<sup>4</sup>” (1995, p.20).

Arnheim (1989a), em seu livro seminal sobre a arte do cinema, discute a relação entre a profundidade do espaço e sua representação. Para o autor, a câmera, como o olho humano, fixa a projeção dos objetos dispostos no espaço em uma superfície plana. O contorno plano do objeto tridimensional é determinado em função do relativo posicionamento de ambos: objeto e observador. A configuração planar do mundo tridimensional é algo a ser trabalhado artisticamente. O resultado formal obtido, no caso do cinema, da fotografia ou da pintura, além de informar sobre os objetos e o espaço (localizações, distâncias, formas, relações) deve constituir, enquanto representação plana, interesse do ponto de vista compositivo, com a capacidade de estabelecer relações e construções espaciais. Estes dois aspectos (informar sobre o espaço e estabelecer uma composição bidimensional coerente) compõem o que o autor denomina de “duplo efeito” (1989a, p.39), ou seja, a imagem, além de satisfazer a questões de significado e informação, deve satisfazer no espectador a “sensação de forma”.

O autor, em seus textos, aponta para a coincidência necessária entre o ponto de vista da câmera e o ponto de vista do espectador (ARNHEIM, 1989a, p.19). Convém, por uma questão de ajuste da perspectiva, que o observador fique sentado em posição centralizada à tela do cinema, e a uma distância adequada, de modo a abarcar a tela em seu campo visual sem grandes distorções. Esta coincidência faz com que o observador “mergulhe” no filme e abstraia o espaço real que o circula. Obedecido a este critério, e apesar de conseguir focar em uma ou outra parte da cena, Arnheim afirma que o observador não está a vagar seu olhar a esmo pelo espaço: grande parte de sua percepção é pré-definida, e a experiência visual é condicionada à câmera, que é conduzida por critério do diretor do filme.

Assim, no cinema, como na pintura ou na fotografia, escolhe-se a distância e o tamanho que os objetos ocupam no quadro; escolhe-se o modo de mostrar a profundidade da cena; convive-se com as distorções de tamanho e proporção que resultam da representação perspetiva do mundo tridimensional em superfície bidimensional. Exibem-se, por contraste de luz e cor, as qualidades dos objetos filmados; determina-se, por aproximação ou afastamento, a quantidade de detalhes a serem mostrados. Além disso, no cinema escolhem-se, por recursos de corte e montagem, os percursos, os diferentes espaços e pontos de vista utilizados na construção do universo próprio do filme, constituindo e reforçando a própria história a ser contada.

---

<sup>4</sup> O exemplo utilizado por Jacques Aumont é o filme *O martírio de Joana D’Arc*, de Carl Theodore Dreyer (1928).

## 2. O Grande Hotel Budapeste

*O Grande Hotel Budapeste* é a reconstituição, imaginada por uma leitora, da estória narrada pelo Sr. Moustafa (F. Murray Abraham) para um jovem escritor (Jude Law). O grande protagonista das peripécias narradas é Monsieur Gustave (Ralph Fiennes), concierge do Grande Hotel Budapeste em sua época áurea, e responsável por manter o serviço e as aparências do estabelecimento. Nesta época, Moustafa é Zero (Tony Revolori), o mensageiro do hotel. Fiel a M. Gustave, Zero envolve-se em uma trama de roubo, assassinato e fuga, no período que corresponde à Segunda Guerra Mundial.

Apesar do perigo iminente, a polidez, a calma e a ordem são mantidas graças à convicção e personalidade de M. Gustave. De modo análogo, diante do desenvolvimento conturbado da história, o ritmo pausado é condizente com a narração do Sr. Moustafa, ou com a leitura do livro. As situações, contudo, são preenchidas com detalhes fantasiosos, cuja origem é nebulosa (seja por Zero ao lembrar-se, pelo escritor ao narrar, pela leitora a ler o livro – e, sobretudo, por Anderson), o que desmonta qualquer resquício de veracidade e confirma ao espectador o caráter ficcional do filme.

O aspecto ilusório constitui propriamente um dos temas do filme, e é desdobrado pelo diretor logo nas primeiras cenas, quando expõe a origem difusa de tudo o que se representará a seguir: uma leitora imagina a estória narrada; da escultura que homenageia o autor da estória lida, corta-se para o escritor em vida dirigindo-se diretamente à câmera. O autor aparece sentado a uma mesa, emoldurado por uma cortina como em uma boca de cena; seu discurso aborda o processo criativo do escritor, para dizer justamente que a origem de suas estórias é dialógica. O autor é interrompido por uma criança que brinca, ou representa; com este evento, a câmera perde o enquadramento centralizado no escritor e mostra o vazio no campo ampliado daquele espaço, evidenciando que o cenário mostrado se restringe à determinada posição da câmera. Compreendemos, então, que o autor é um ator que lê um texto e que o espaço em que se encontra foi montado para a apreciação frontal do espectador. Desmonta-se e remonta-se, em poucos segundos, o vínculo inicial que se estabelecia entre o espectador e a estória. Ficamos sabendo que a estória que se seguirá foi contada ao escritor por uma das personagens em um tempo remoto, e transcrita em livro.

Ao adentrarmos no universo do livro, somos conduzidos pela narração do escritor, agora com voz jovem, até seu encontro com Zero. Complementando as informações narradas, surge a representação de um mundo imaginário: o país imaginário<sup>5</sup>, a cidade imaginária, a paisagem imaginária ou o hotel imaginário são situados com precisão e naturalismo, a partir de recursos cênicos que se pretendem desvendáveis, pois que ali estão para nos lembrar sobre o caráter ilusório do filme. Uma maquete do hotel na data de 1930 é disposta contra uma pintura que alude a Marx Ernest, situando o edifício numa geografia improvável; a montagem recebe tratamento que remete à pintura sobre foto de antigos postais; a escultura de um veado no pico de uma montanha povoa esta paisagem fantástica; teleféricos e minúsculas pessoas se movendo nos mostram que adentraremos neste cenário, cuja representação transita entre a escala real, a escala do modelo reduzido, o deslocamento lateral de elementos planos do cenário e a imagem fotográfica retocada. Quando supostamente passamos a contemplar o hotel na data do encontro do escritor com Zero (1968), uma nova

---

<sup>5</sup> A estória passa-se na fictícia República de Zubrowka, situada no leste europeu.

maquete é, uma vez mais, precariamente sobreposta a uma foto de fundo com uma paisagem.

De modo análogo ao modelo sobreposto a um painel de fundo, na filmagem em escala real, os atores são posicionados contra planos de fundo para estabelecer efeito controlado a partir do ponto de vista da câmera. Esta técnica relaciona-se ao teatro ou à pintura, cuja ilusão do espaço funciona apenas quando a cena é observada ou representada a partir de determinado ponto de vista.

Ao filmar o espaço cênico em escala natural, tudo é excessivamente detalhado, colorido, identificado e disposto em seu lugar. A ordem do hotel e seu funcionamento impecável são assim reforçados pela composição das cenas.

### 3. O Enquadramento do Filme

O enquadramento de grande parte das cenas do filme, caracterizado pela frontalidade e simetria, é o principal recurso explorado por Anderson para obter imagens esteticamente estruturadas e assegurar a percepção da profundidade do espaço na projeção bidimensional da tela. A posição da câmera é estratégica para fornecer tais composições. Uma vez parada, ela é posicionada no centro do espaço cenográfico, determinando um ponto focal que reforça, na imagem plana obtida, a centralidade presente no espaço tridimensional. Quando em movimento, duas possibilidades são exploradas: o deslocamento perpendicular à tela, que penetra no espaço sem perder, contudo, o centro da composição e do espaço; e o deslocamento paralelo ao plano de fundo do cenário, seja na direção horizontal ou vertical, num *travelling* calculado que acompanha a velocidade e a movimentação das personagens, detendo-se em pontos específicos de simetria parcial ou localizada para tomadas nas quais a ação se prolonga.

Além do posicionamento da câmera, para o estabelecimento do efeito centralizado dos quadros de Anderson é relevante a conformação do espaço cenográfico no qual se desenvolve a cena. Os espaços cênicos são, em sua maioria, caracterizados por ambientes simétricos e definidos por planos ortogonais. Há forte presença de um plano de fundo estático e paralelo ao observador [Figura1]. Este plano de fundo é sistematicamente organizado e contém elementos que determinam uma construção equilibrada, simetricamente ladeada por elementos equivalentes. A lente utilizada para abrir o campo visual e aumentar a abrangência dos elementos mostrados em posição frontal confere uma distorção ligeiramente convexa, que aproxima o plano de fundo do espectador.

Quando o plano de fundo está arrematado por planos ortogonais (paredes laterais, piso e teto), a imagem bidimensional obtida contém linhas convergentes ao ponto focal: os planos laterais espelham-se, bem como se rebatem os planos de piso e teto, de modo a conferir profundidade à imagem [Figura2]. Este artifício reforça o efeito simétrico, também buscado em pontos de vista inusitados da câmera, como vistas superiores ou oblíquas.

Figura 1: Plano de fundo paralelo à tela, com elementos equilibrados na composição.



Fonte: Imagem cedida pela Fox Home Entertainment Brasil.

Figura 2: Espaço definido por planos ortogonais e posicionamento da câmera no ponto focal. Preenchimento do espaço com repetição de elementos e figuras humanas.



Fonte: Imagem cedida pela Fox Home Entertainment Brasil.

Quando a cena é tomada em um espaço mais amplo ou aberto, caberá ao recorte da câmera enquadrar o centro de uma simetria parcial ou localizada. Contudo,

uma boa parte das tomadas é feita em ambientes estreitos e profundos, como corredores e cabines, que promovem ênfase na profundidade do espaço e possibilitam o rebatimento dos planos laterais dentro dos parâmetros dados pelo campo da tela, pela lente e pela distância disponível. Alguns destes espaços têm dimensões mínimas na largura, como o refeitório onde comem os funcionários do hotel, um espaço evidentemente inviável.

Nos enquadramentos propostos por Anderson, o plano de fundo contém diversos elementos em posição frontal: é geralmente preenchido com objetos de cores fortes e formas definidas, que são mostrados de frente para a câmera e fornecem grande quantidade de informação visual. “Figuram” nestes planos de fundo objetos e letreiros, com elementos que são muitas vezes repetidos para criar um efeito de preenchimento exagerado, cujo ritmo auxilia na organização da imagem [Figura3]. A profusão de elementos visuais altera significativamente tanto a profundidade como o efeito de monotonia decorrente da simetria. No primeiro caso, o excesso de informação visual e as cores utilizadas achatam novamente a imagem, questionando a hierarquia entre figura e fundo. Além disso, o grande número de elementos presentes nas cenas demanda tempo além do disponível para apreciação de cada detalhe, o que desvia a atenção do ponto focal e chega a competir com a ação principal que ocorre em primeiro plano. Como nas pinturas de Degas, detalhes improváveis são colocados por toda a cena e exigem grande acuidade do observador, por informar mais do que o necessário para caracterizar as ações principais retratadas.

**Figura 3: Mesa em primeiro plano ampara a ação da personagem. Elementos repetidos especialmente produzidos para o filme ocupam o espaço do quadro.**



Fonte: Imagem cedida pela Fox Home Entertainment Brasil.

Muitos destes elementos, antes de ser cuidadosamente dispostos, são efetivamente produzidos para o filme: logotipos, placas, letreiros e objetos de todo o



tipo, como chaves, malas, doces, jornais, quadros ou frascos de perfume, que, além de promover grande estímulo visual, contribuem efetivamente para a caracterização dos ambientes e da estória. Impressiona ainda a grande quantidade de informação escrita presente nas cenas. Possivelmente uma citação ao cinema mudo, personagens, lugares e objetos carregam identificação, como uma espécie de legenda: a função no boné, o logotipo na lapela, placas informando nomes de lugares, pessoas, funcionamentos e horários - detalhes que são buscados pela câmera e sutilmente incorporados na sequência dos quadros. As partes do filme são também nomeadas em um quadro de abertura, como atos de uma peça.

Outra técnica utilizada para preencher o plano de fundo é simplesmente a pintura. O diretor explora a representação pictórica de paisagens para produzir efeito de profundidade em superfícies planas e promover aderência com a geografia do local, remetendo aos cenários teatrais. Em alguns casos, a paisagem está aplicada diretamente sobre as paredes - *tromp l'oeil* [Figura4]. Em outros casos, está retratada em pequenos quadros na parede, como as fotos pintadas que informam sobre os castelos nos quais o Sr. Moustafa residiu. Pode ainda ocorrer através de uma janela real, que descortina paisagens obtidas através dos mesmos efeitos de pintura ou sobreposição fotográfica já mencionados.

**Figura 4: Restaurante do hotel com elementos dispostos simetricamente. Pintura na parede confere profundidade para além do plano de fundo.**



Fonte: Imagem cedida pela Fox Home Entertainment Brasil.

Janelas são, aliás, um recurso muito explorado no filme. Diversas cenas são exibidas através de pequenas janelas, colocando uma cena dentro de outra, em cuidadosos enquadramentos sucessivos [Figura5]. Ao filmar cenas por trás de aberturas, o diretor enfatiza o controle que pretende dar ao campo delimitado por uma borda ou moldura.

Figura 5: Cenas desenrolam-se por trás de janelas.



Fonte: Imagem cedida pela Fox Home Entertainment Brasil.

#### 4. Figuras Humanas

Tendo por base uma estrutura espacial rigorosa presente na maior parte das cenas, busca-se o equilíbrio possível entre elementos estáticos e dinâmicos, de modo a definir parâmetros para dispor as personagens. As personagens são posicionadas, tanto em primeiro plano como ao fundo, estabelecendo, juntamente com o espaço, composições equilibradas com tal nível de controle que possibilitam analogias com obras pictóricas e induzem a uma leitura do filme enquanto uma sequência de enquadramentos precisos.

É comum a presença de um elemento em primeiro plano, paralelo à tela e ao plano de fundo, que ampara a ação e a presença dos atores [Figs. 1, 3, 4, 6 e 8].

Quando há uma única personagem, esta frequentemente ocupa a posição central da composição. Quando há diálogo entre duas personagens, estando uma de frente para a outra, a câmera e, portanto, o observador, assume o papel da personagem que escuta, e o diálogo é construído alternadamente através de recurso de corte e montagem, rebatendo na imagem os elementos presentes na cena, como a flor disposta na mesa de jantar na conversa entre o Sr. Moustafa e o autor (que aparece à esquerda ou à direita da personagem, dependendo da direção da câmera). Entretanto, em função da tensão ou expectativa na continuidade do diálogo, há situações em que a câmera faz uma rápida rotação de 180°, como um giro de cabeça de alguém que acompanha uma partida de tênis e está situado entre os dois interlocutores.

Quando há várias personagens presentes na cena, estas compensam no quadro a presença umas das outras, em posição não necessariamente simétrica, mas equilibrada. Por vezes, as personagens podem cumprir o papel de preenchimento do plano de fundo. Neste caso, repetidas, compõem uma massa agrupada que encara o espectador [Figuras 2, 6 e 7].

**Figura 6: Personagens, cenário e enquadramento determinam construção equilibrada. Presença de elementos repetidos conferem ritmo ao quadro.**



Fonte: Imagem cedida pela Fox Home Entertainment Brasil.

**Figura 7: Preenchimento do quadro com utilização de figuras humanas.**



Fonte: Imagem cedida pela Fox Home Entertainment Brasil.

Quando as figuras estão em movimento, muitas vezes a câmera as acompanha frontalmente em *travellings* que mantêm a centralidade da cena e do espaço, em deslocamento perpendicular à tela na direção do espectador.

Outras vezes, o deslocamento da personagem é paralelo ao plano de fundo e também acompanhado pela câmera, com a personagem a ocupar sempre a mesma posição central relativa no quadro, sendo a velocidade da câmera igual à velocidade dos atores. Neste caso, apesar do deslocamento da personagem, o efeito obtido é de deslocamento do fundo por trás da figura. Nestas situações, os percursos da câmera informam sobre diferentes espaços, como se percorrêssemos um edifício seccionado transversalmente, no qual se ausenta a quarta parede.

Há ainda situações em que a câmera fica totalmente estacionada em composição centralizada do espaço, e a personagem atravessa a cena rapidamente, cruzando a tela e demonstrando um movimento caricato e com pressa - como Zero transportando um cachorro ou uma cadeira, a fuga de M. Gustave e seus companheiros da prisão, ou o itinerário de Zero pelos telhados para visitar Agatha. No extremo, há situações filmadas com recursos de miniaturização do cenário, nas quais se pretende evidenciar o percurso complexo e absurdo das personagens, provocando mais uma vez efeito cômico. Nestas situações, as personagens são percebidas como meros bonecos em movimentação na cena, como na rampa de salto de esqui na neve, ou no teleférico.

Reforçando este dado de humor, o diretor aciona a repetição de falas e ações mostrando, através de uma cadeia de eventos relacionados, que o absurdo não reside apenas no percurso espacial, mas no percurso da própria narrativa e no comportamento das personagens. Um bom exemplo é a sequência de tiros no Hotel, ou a senha para subir ao Monastério onde se esconde o mordomo Serge X ([Mathieu Amalric](#)).

A repetição, presente nos elementos do espaço e nas ações do filme, confere novamente ritmo e fazem uma alusão ao próprio cinema, enquanto uma sequência ritmada de fotogramas.

## 5. Referência aos Demais Sentidos

Contudo, além de explorar os recursos proporcionados pela representação do espaço nas imagens, cuja composição proporciona uma forte experiência estética, o diretor busca transmitir, através de seu filme, outros elementos ao espectador, que extrapolam o campo visual do cinema. Para isso, os demais sentidos são acionados para complementar os recursos visuais já presentes no filme, através de informações ausentes neste meio de representação, mas cuja presença é invocada pela fala e ação das personagens.

Sabe-se, por exemplo, que há um forte odor característico a acompanhar M. Gustave (*L'air de Panache*, o perfume que permanece por longo tempo após sua saída), percebido pelo movimento de inalação do inspetor Henckels (Edward Norton), ou pela expressão enfadonha dos hóspedes, dentro do elevador, em presença do concierge. Os dotes culinários de Agatha (Saoirse Ronan), por sua vez, são transmitidos pelo aspecto visual dos doces e, principalmente pela expressão de prazer dos que comem. Tanto o cheiro quanto o sabor fornecem pistas que são fundamentais para o desenrolar da estória.

Por outro lado, para brincar com o espectador, uma informação visual que seria facilmente transmitida, como a cor do esmalte de Madame C.V.D.u.T. (Tilda Swinton), comentada duas vezes no filme por M. Gustave, não é mostrada, sendo apenas mencionada em diálogo [Figura 8].

Figura 8: A cor do esmalte de Madame C.V.D.u.T. é comentada, mas não é mostrada no filme.



Fonte: Imagem cedida pela Fox Home Entertainment Brasil.

## 6. Cor

Apesar dos textos de Arnheim sobre cinema referirem-se ao cinema em preto e branco, os conceitos desenvolvidos pelo autor sobre o uso da cor na pintura podem ser de grande utilidade, quando tratamos do filme de Anderson. Segundo o autor, a sensação de uma determinada cor é relativizada pela presença de outras cores adjacentes. Portanto, “embora se possa determinar o matiz e o brilho de uma cor fisicamente pelo comprimento da onda e pela luminância, não há tal constância objetiva em relação à experiência perceptiva.” (ARNHEIM, 1989b, p.219). O autor exemplifica com Matisse, ao analisar que um roxo escuro pode parecer mais vivo, mais pálido ou até azulado, dependendo do contraste que estabelece com outras cores utilizadas na pintura. O autor prossegue afirmando que, ainda do ponto de vista compositivo ou da relação entre as cores, “qualquer semelhança entre os elementos cria um elo natural”. Assim, o artista determina, por combinação de formas e cores, “as maneiras como as coisas do mundo se unem ou se separam; as suas formas de (...) precisar umas das outras e de se rejeitar.” (1989b, p.223).

Em alguns quadros de *O Grande Hotel Budapeste* são utilizadas cores saturadas, evidenciando contrastes ou valorizando a composição das cores; combinam-se cores primárias com secundárias, o que se verifica em diversas cenas onde vermelho e roxo são dispostos lado a lado, ou seja, cores secundárias são combinadas com suas primárias geradoras.

## 7. Demais Referências Artísticas

O filme de Anderson, enfrentando técnicas e recursos próprios do cinema, transita com naturalidade entre as artes visuais, e é repleto de referências a diversos períodos e artistas, entre elas:

- Matisse, que é acionado no vermelho do elevador que ocupa toda a superfície interna compondo parede de fundo, paredes laterais e teto, provocando achatamento do espaço como uma superfície plana [Figura10];
- Degas, evidenciado nos detalhes secundários que contam novas histórias sobre a imagem apresentada;
- As amplas perspectivas aéreas do impressionismo, em tomadas como o salão de jantar do hotel;
- Klint é apresentado como elemento decorativo disposto de forma simétrica na suíte de Madame C.V.D.u.T.;
- As linhas do *Art Nouveau* são evidenciadas tanto na fachada do hotel, como na mesa do testamenteiro;
- O espelho, na cena em que M. Gustave, de posse do quadro, discorre sobre *O Menino com a Maçã*, introduz Zero através de seu reflexo. O jogo que se estabelece com a representação de espelhos na pintura remonta ao século XV, com van Eyck, e também foi explorado por Velázquez. Ao mesmo tempo, M. Gustave insinua ser ele mesmo o retratado;
- A obra *Gabrielle d'Estrées e uma de suas irmãs*, da Escola de Fontainebleau, é evocada no detalhe da mão do quadro *Menino com a Maçã*, imagem de uma obra renascentista fictícia. As duas obras – original e fictícia – emolduram a figura com uma cortina de veludo vermelho. A obra original é repleta de simbolismos e revela, ao fundo, o fragmento de uma pintura que ocupa a parede do fundo, revelando um nu de pernas abertas semelhante ao quadro que é colocado no lugar de *O Menino com a Maçã* no filme de Anderson;
- Por fim, Egon Schiele se apresenta de modo explícito substituindo a imagem renascentista fictícia de *O menino com a Maçã*, ilustrando um debate presente no momento histórico retratado no filme, compatível com o retrocesso nas artes correspondente à Segunda Guerra Mundial.

## 8. Considerações Finais

O procedimento utilizado para aprofundar o estudo do filme *O Grande Hotel Budapeste* perpassa necessariamente pela relação do cinema com as artes visuais e cênicas, ao explorar a representação bidimensional do espaço, cujo efeito é obtido por meio da relação entre câmera, cenário e figuras, determinando a estrutura final dos quadros do filme e sua apreciação. Para conciliar a composição formal do quadro bidimensional com a representação do espaço do filme, tem especial interesse as análises relacionadas às teorias da forma, que envolvem conceitos como unidade, ritmo, proporção, simetria, equilíbrio, cor, entre outros, bem como discussões envolvendo a representação da profundidade no plano bidimensional.

No filme de Anderson, o universo fantasioso recriado materialmente demonstra força e unidade estética a partir de uma pluralidade de elementos e recursos. As imagens são caracterizadas pelos enquadramentos frontais e pela grande quantidade de detalhes que preenche o campo visual, reforçando e reorganizando a hierarquia inicialmente proposta pela composição centralizada. O mesmo tipo de enquadramento é também responsável pelo envolvimento do observador, uma vez que determina o tipo

de relação entre o espectador e a trama, posicionando-o de frente para o fato exibido e em interlocução direta com as personagens.

Em outros momentos, o diretor explora a pintura como cenário, ou filma maquetes em miniatura que, combinadas ao movimento das figuras humanas presentes nestas cenas, promovem uma impressão fantástica do espaço. Os diversos elementos presentes nas cenas informam detalhadamente sobre lugares imaginários e deslocamentos absurdos, iludindo o espectador e, ao mesmo tempo, lembrando-o que adentrou em um universo fantasioso, ou seja, que está dentro de um filme.

Os artifícios utilizados por Anderson incitam o observador a desvendar e compreender os elementos e os recursos utilizados na representação do espaço. Em um período de grandes possibilidades tecnológicas e de efeitos visuais no cinema, o diretor busca, na composição dos quadros, na iluminação e na construção do espaço, recursos de representação tradicionalmente relacionados ao teatro e à pintura. Também nestas manifestações artísticas estão presentes o aspecto representativo do espaço e a ilusão de profundidade, seja na relação palco-plateia ou na relação entre um quadro e o observador. O diretor deixa claro que explorar tais recursos representam uma opção e uma oportunidade que vem de encontro a uma pesquisa por uma linguagem própria. Deste modo, o filme *O grande hotel Budapeste* dialoga com outros filmes do mesmo diretor, nos quais as mesmas estruturas centralizadas estão presentes.

É evidente que a análise do filme de Anderson não se esgota com a abordagem apresentada neste estudo. A questão abordada no texto faz referência ao tratamento estético do filme enquanto imagem visual, e desenvolve análises dos quadros com base em critérios de composição bidimensional, aplicando os conteúdos desenvolvidos por Arnheim (1989a, p.39), segundo o qual “o ângulo da perspectiva adquire significação”, ao se eleger a janela plana que contém a projeção de um mundo que se descortina por trás. Contudo, há de se mencionar que é justamente a sequência dos quadros que determina a experiência do cinema. Não apenas o controle quadro a quadro de Anderson – mas da sequência, fundamental para a fruição do filme - demonstra grande unidade e controle entre a forma e o conteúdo. Estabelecer a coerência entre o significado e a forma é, segundo Arnheim, condição fundamental para que um filme consiga atingir valor estético ou artístico.

### Referências

- ANDERSON, W (Diretor). 2014. *The Great Budapest Hotel* (Trad. *O grande hotel Budapeste*). [Filme]. EUA, Alemanha, Inglaterra: American Empirical Pictures, Indian Paintbrush, Neunzehnte Babelsberg Film GmbH, Grand Budapest Limited.
- ARNHEIM, R. **A arte do cinema**. Lisboa: Edições 70, 1989a.
- ARNHEIM, R. **Arte e Percepção Visual**. São Paulo: Pioneira, 1997.
- ARNHEIM, R. **Intuição e Intelecto na arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1989b.
- AUMONT, J. et al. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 1995.