Universidade do Minho
Escola de Arquitetura, Arte e Design

Ana Margarida Pimenta de Vasconcelos

Travelling no cinema de Wes Anderson. Sobre espaço e movimento em três longas-metragens.

Volume I

março 2025

Travelling no cinema de Wes Anderson.
Sobre espaço e movimento em três longas-metragens.

Ana Margarida Pimenta de Vasconcelos

UMinho | 2025

Universidade do Minho
Escola de Arquitetura, Arte e Design

Ana Margarida Pimenta de Vasconcelos

Travelling no cinema de Wes Anderson. Sobre espaço e movimento em três longas-metragens.

Volume I

Dissertação de Mestrado
Ciclo de estudos integrados conducentes ao grau de mestre em arquitetura

Trabalho efetuado sob a orientação do(a)
Professor Doutor João Ricardo Rosmaninho Duarte Silva

março 2025

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos. Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada. Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.



Atribuição-NãoComercial-SemDerivações

CC BY-NC-ND

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

AGRADECIMENTOS

Ao longo deste percurso, cada etapa contribuiu para a consolidação de conhecimento e para a evolução pessoal. Desta forma, expresso a minha gratidão,

Ao professor João Rosmaninho, pela orientação e dedicação.

Aos meus pais, pelo apoio incondicional e paciência.

Ao meu tio Orlando que, apesar de longe, esteve sempre presente.

Ao meu tio Armando, pelo carinho.

Por fim, a todos os meus amigos. Encontramo-nos no três-três.

RESUMO

Esta dissertação, intitulada "Travelling no cinema de Wes Anderson. Sobre espaço e movimento em três longas-metragens.", analisa a relação entre a arquitetura e o cinema, centrando-se no *travelling* como ferramenta cinematográfica e arquitetónica nas obras de Wes Anderson.

O *travelling*, entendido como movimento contínuo da câmara, revela a profundidade, a geometria e as interações espaciais, ligando-as à narrativa. Para este efeito, a investigação foca-se em três obras do cineasta Wes Anderson – "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004); "The Grand Budapest Hotel" (2014) e "The French Dispatch" (2021) – selecionadas pela diversidade temporal que permitem analisar a evolução do estilo visual do cineasta.

Três tipos de *travelling* são abordados: o lateral, o frontal e o designado de híbrido. Estes movimentos de câmara encontram ressonância com as ferramentas de representação gráfica da arquitetura: corte transversal, corte perspético e axonometria, respetivamente. O *travelling* lateral é associado ao corte transversal, explorando a continuidade e a segmentação dos espaços; o *travelling* frontal relaciona-se com o corte perspético, enfatizando a profundidade e a ideia de percurso; e o *travelling* híbrido é associado a axonometria, esta ferramenta proporciona uma visão tridimensional que revela a totalidade dos espaços, remetendo à ideia de escala e profundidade.

A investigação é estruturada em três capítulos. O primeiro, "Movimento no Cinema", introduz o *travelling* num contexto geral em obras do séc. XX. Este capítulo apresenta os três tipos de *travelling* analisados – lateral, frontal e híbrido – e explora como estes transformam a narrativa. O segundo capítulo, "Travelling no Cinema de Wes Anderson", aprofunda a análise da utilização do *travelling* de um modo mais extensivo nas obras de Wes Anderson e procura, também, incorporar referências teóricas e práticas que tenham apoiado este estudo. O terceiro e último capítulo, "O Espaço em três longas-metragens de Wes Anderson", aprofunda a análise do espaço, arquitetura, nas três obras selecionadas. São analisados exemplos de cenas, através de três fotogramas, para demonstrar como o movimento estrutura a leitura do espaço.

Para complementar a análise desenvolvida ao longo dos três capítulos, esta investigação é acompanhada por um Volume II, que reúne uma série de representações gráficas construídas a partir dos fotogramas analisados. Este volume adicional inclui cortes, axonometrias e plantas que traduzem, em termos visuais, a interseção entre a arquitetura e o cinema.

Palavras-chave: *Travelling*; Espaço; Movimento; Wes Anderson; Arquitetura

ABSTRACT

This dissertation, entitled “Travelling in Wes Anderson’s Cinema. Space and Movement in Three Feature Films”, analyses the relationship between architecture and cinema, focusing on the tracking shot as both a cinematic and architectural tool in Wes Anderson’s works.

The tracking shot, understood as the continuous movement of the camera, reveals depth, geometry, and spatial interactions, connecting them to the narrative. To this end, the study examines three films by Wes Anderson – “The Life Aquatic with Steve Zissou” (2004); “The Grand Budapest Hotel” (2014) and “The French Dispatch” (2021) – selected for their temporal diversity, which allows for an analysis of the director evolving visual style.

Three types of tracking shots are explored: lateral, frontal and hybrid. These camera movements resonate with spatial analysis tools: cross-sections, perspective sections and axonometric projections, respectively. The lateral tracking shot is associated with cross-sections, exploring continuity and segmentation of space; the frontal tracking shot relates to perspective sections, emphasizing depth and the idea of orientation; and the hybrid tracking shot is linked to axonometric projections, as this tool provides a three-dimensional view that reveals the entirety of spaces, evoking notions of scale and depth.

The research is structured into three chapters. The first chapter, “Movement in Cinema”, introduces the tracking shot within the broader context of cinema, analysing its historical evolution and its application in the works of 20th century filmmakers. This chapter presents the three types of tracking shots examined – lateral, frontal and hybrid – and explores how they transform narrative. The second chapter, “Tracking shots in Wes Anderson’s Cinema”, delves deeper into the use of tracking shots in Anderson’s films. The third, and last chapter, “Space in Three Feature Films by Wes Anderson”, deepens the analysis of architectural space in the selected films, focusing on the interaction between décor, camera movement (tracking shots), and narrative. Scenes are analysed using film stills as well as graphic representations such as plans, sections, and axonometric drawings, to demonstrate how movement structures the Reading of space.

To complement the analysis developed throughout the three chapters, this research is accompanied by a Volume II, which brings together a series of graphic representations derived from the analysed frames. This additional volume includes sections, axonometric projections, and plans that visually convey the intersection between architecture and cinema.

Key Words: *Tracking shot*; Space; Movement; Wes Anderson; Architecture

ÍNDICE

INTRODUÇÃO **3**

ESTADO DA ARTE **11**

CAPÍTULO I: Movimento no cinema **15**

1.1. O Movimento de Câmara 17

1.2. O *Travelling* 19

1.3. *Travellings* 21

CAPÍTULO II: Travelling no cinema de Wes Anderson **33**

2.1. Ferramentas teóricas 35

2.2. Ferramentas práticas 41

2.3. Deambulações 45

CAPÍTULO III: O Espaço em três longas-metragens de Wes Anderson **51**

3.1. Corte transversal 53

3.2. Corte perspético 59

3.3. Axonometria 63

CONCLUSÃO **67**

REFERÊNCIAS **75**

ANEXOS **81**

INTRODUÇÃO

A relação entre arquitetura e cinema provém de uma fusão de disciplinas que se complementam e se influenciam mutuamente. Tanto no cinema como na arquitetura, o espaço é projetado para influenciar a forma como as pessoas o veem e o vivem.

Do mesmo modo que a arquitetura lida com a criação e organização de espaços determinados por limites físicos, projetando edifícios e ambientes que são tanto funcionais quanto formalmente comprometidos, o cinema, sob organização e combinação de vários elementos, constrói um ambiente visual e sonoro que apoia e define, amiúde, a narrativa, comunicando informações e detalhes. De certo modo, no cinema, o espaço assume papel ativo na construção do enredo refletindo em cada cena um diálogo entre a forma e a função.

O cinema utiliza a arquitetura como recurso narrativo. Esta organização e combinação de elementos visuais no cinema é conhecida como *Mise-en-Scéne.* Como referem David Bordwell e Kristin Thompson, "No domínio da *Mise-en-Scéne*, o realizador encena o evento para a câmara[1]"

A *Mise-en-Scéne,* abrange todos os aspetos visuais de uma obra cinematográfica. Os componentes visuais – como posição e movimento das personagens, iluminação, composição, câmara, entre outros - são dispostos e coordenados para criar uma narrativa visual. Entre esses componentes, o *décor* desempenha um papel fundamental na construção física da narrativa, potenciado ainda quando se trata de cinema de ficção.

Assim, como a arquitetura cria espaços, o *décor* no cinema refere-se ao cenário físico construído onde a ação ocorre e os personagens interagem na narrativa. *Décor* é o espaço onde a história se desenrola, sendo composto por elementos visuais como objetos, cores, texturas, entre outros. Nesta interseção entre cinema e arquitetura, o movimento de câmara permite explorar o espaço de forma contínua, revelando como este se organiza e como as personagens interagem com o mesmo. O *travelling* assume um papel central, funcionando como uma ferramenta que não só acompanha a ação, mas também revela e lê o espaço arquitetónico. O *travelling* é assim um instrumento que comunica uma narrativa visual ao considerar a arquitetura não apenas como cenário mas como personagem ativa na sua cinematografia.

E é desta forma que surge o título desta dissertação: "Travelling no cinema de Wes Anderson. Sobre espaço e movimento em três longas-metragens". Neste contexto, o cinema do cineasta Wes Anderson surge como objeto de estudo do movimento no espaço, sendo as obras "The Life Aquatic with Steve Zissou", "The Grand Budapest Hotel" e "French Dispatch" os casos de estudo selecionados. Estas obras permitem

[1] **BORDWELL,**David**, THOMPSON,** Kirstin. *"Captítulo 6: The Shot: Mise-en-Scéne"* in "Film Art: An Introduction". pág.172, tradução livre da autora

analisar a evolução do estilo visual do cineasta, uma vez que pertence, a três décadas distintas – 2004, 2014 e 2021, respetivamente.

A arquitetura é a materialização do espaço, testemunho tangível da interação entre forma e função. Transcende a mera construção de edifícios e transforma-se numa expressão artística que molda a nossa experiência e perceção do espaço. Por sua vez, o cinema é a forma de expressão visual que utiliza imagens em movimento para construir narrativas e ficções.

Ambas as disciplinas, embora distintas na sua natureza, partilham elementos fundamentais de conceção, processo e produção. Tudo começa com uma ideia, uma visão que ganha vida no papel. Da mesma forma, a arquitetura pode influenciar a narrativa cinematográfica, fornecendo cenários autênticos que enriquecem a experiência visual da obra.

À medida que o projeto avança, tanto na arquitetura como no cinema, surgem desafios e ajustes que exigem soluções criativas. Na arquitetura, isso pode traduzir-se na escolha de técnicas de construção para resolver problemas estruturais como a correção de deformações na estrutura de um edifício. No cinema, esses ajustes podem ocorrer na adaptação do guião para se adequar à produção cinematográfica. Em ambos os casos, estas adaptações são fruto de um trabalho colaborativo. Na arquitetura, essa colaboração envolve várias especialidades, como engenheiros, eletricistas e pedreiros. No cinema, a "arquitetura" traduz-se na forma como o espaço construído é vivenciado, com a colaboração de uma equipa de especialistas, como o diretor de fotografia, o cenógrafo, o editor, entre outros, que trabalham em conjunto para criar uma experiência que integra elementos visuais, sonoros e narrativos

> "Em arquitetura, a concepção começa no papel e segue um percurso pré-estabelecido que nasce com os primeiros esboços e termina com o projecto de execução. Toda esta fase de criação efectua-se geralmente a sós ou em grupos pequenos, que podem incluir outros arquitectos, engenheiros, decoradores... A escrita de um filme (inclusive um documentário) segue os mesmos princípios, começa com uma ideia, desenvolve-se sob a forma de uma sinopse, escreve-se sob a forma de um guião, sendo possível que um argumentista e/ou dialoguista (um jornalista para os documentários) venha juntar-se ao projecto." [2]

A arquitetura pode ser representada no cinema sob diversas maneiras que vão além da simples captura de imagens em plano fixo ou em movimento. Através da cenografia e cinematografia, diretores de fotografia, diretores de arte, diretores de produção podem explorar a arquitetura de forma dinâmica, revelando a sua essência espacial e a sua relação com o tempo.

Wes Anderson é um cineasta conhecido por explorar uma linguagem distinta, cujas narrativas singulares não cativam apenas pela trama mas, também, pelo uso de ferramentas dedicadas à composição visual e espacial como a geometria, a simetria, a composição, a cor, as maquetas. Ao explorar o papel da

[2] **RODRIGUES,** António. "Cinema e Arquitetura". pág.102

composição no cinema do cineasta Anderson, surge a oportunidade de compreender como os elementos arquitetónicos são então expostos como agentes narrativos.

Ora, é neste imaginário, onde arquitetura e cinema se fundem, que se situam as obras do cineasta Wes Anderson.

Anderson é um realizador, produtor, argumentista e ator norte-americano, reconhecido pela sua linguagem cinematográfica. Na sua obra, a arquitetura está presente na narrativa a partir de instrumentos base como a cor, a composição e o movimento, mas também a partir de instrumentos como maquetas. Este fascínio sobre elementos construídos, utilização de elementos derivados do vocabulário e da área da arquitetura provém do próprio cineasta. Em várias entrevistas, por exemplo, como em 2019, Wes Anderson chega a afirmar que, na sua infância, queria ser Arquiteto e mais tarde, na sua adolescência, Escritor[3]. Este fascínio e paixão pelas várias artes teve, de facto, impacto na sua lingugaem cinematográfica.

Nas suas obras, a arquitetura desempenha um papel fundamental na criação de espaços esteticamente distintos e visualmente deslumbrantes. Um dos traços mais marcantes da arquitetura nos projetos do cineasta é a presença de cenários construídos. Anderson utiliza maquetes, cenários em escala reduzida, ou real, não apenas como simples representações dos locais, mas como elementos essenciais na construção das suas narrativas, onde este objeto oferece um controlo total sobre o ambiente cinematográfico.

Além da construção de cenários, esta liberdade criativa, simultaneamente apoiada pela utilização de uma paleta cromática específica e de uma construção de imagem simétrica cria uma sensação de ordem e permite representar um mundo de fantasia e de imaginação que define o universo cinematográfico do cineasta. A partir dos padrões simétricos, das cores vibrantes o universo de Anderson ganha um ambiente visualmente distinto que transcende a realidade.

Esse ambiente visualmente distinto que Wes Anderson fornece é observado em projetos como: “The Life Aquatic with Steve Zissou” (2004); “The Grand Budapest Hotel” (2014) e, por fim, “The French Dispatch” (2021). A escolha das três obras cinematográficas como objetos de estudo foi fundamentada a partir dos seguintes critérios específicos.

Primeiramente, observamos uma diversidade temporal que abrange décadas distintas da sua carreira, desde uma fase inicial da sua filmografia com a obra “The Life Aquatic with Steve Zissou” (2004) até a um momento mais atual com a obra “The French Dispatch” (2021) onde podemos analisar as influências que moldaram a sua visão artística, bem como os temas recorrentes e as técnicas cinematográficas que caracterizam o seu trabalho. O seu estilo visual distinto e coerente, com temas e técnicas recorrentes que

[3] **Artigo eletrónico** obtido em https://www.youtube.com/watch?v=Sdt0oam6O1o

caracterizam as suas obras, é frequentemente atribuído à colaboração permanente com o diretor de fotografia Robert D.Yeoman[4].

A escolha destes projetos não destaca apenas a consistência do estilo visual de Wes Anderson, mas também pretende analisar temporal e espacialmente os modos como o cineasta manipula a geometria sob diferentes contextos narrativos.

Um dos principais objetivos desta dissertação começa por explorar o papel do *travelling* enquanto técnica cinematográfica ao analisar, a partir da sua origem e evolução, como este movimento de câmara foi utilizado ao longo da história. Na minha perspetiva, o *travelling* revela-se particularmente relevante para esta dissertação de arquitetura, uma vez que partilha com esta disciplina conceitos fundamentais como a ideia de percurso, orientação, corte e escala.

A partir destes conceitos, o estudo do *travelling* é alargado para incluir a análise de cineastas como Alfred Hithcock e Stanley Kubrick, cujos projetos demonstram um uso único do movimento de câmara. Este segundo objetivo visa explorar a forma como esses cineastas utilizam o *travelling* para manipular o espaço, aplicando conceitos de percurso, orientação, escala e corte. A análise comparativa dos seus trabalhos permitirá perceber como o *travelling* evolui dentro do cinema e de que forma cada um destes cineastas utiliza esses elementos para reforçar a narrativa e estruturar a experiência espacial na obra.

Após esta análise contextual e comparativa, procura-se então analisar a interação entre arquitetura e cinema nas obras de Wes Anderson, aplicando os conceitos previamente discutidos. Neste contexto, o foco recai sobre como a arquitetura é representada e utilizada como elemento narrativo, sendo o fator essencial na construção da identidade visual e simbólica nos projetos de Anderson.

Pretende-se também investigar a evolução do estilo visual do cineasta entre 2004 e 2021, com ênfase nas obras "The Life Aquatic With Steve Zissou", "The Grand Budapest Hotel" e "The French Dispatch". O objetivo é identificar como o movimento de câmara - *travelling* - têm sido um instrumento consistentemente utilizado no decorrer da carreira do cineasta, refletindo uma continuidade ou evolução no estilo de Anderson. Desde modo, ao analisar como o movimento de câmara, *travelling*, se comporta nas três obras partir da análise de imagem em movimento, fotografia e a partir da exploração de ensaios gráficos o principal objetivo é examinar como o *travelling* contribui para a criação de um *décor* cinematográfico único, considerando a geometria dos espaços. Isto é, como a fusão entre arquitetura e cinema constrói uma narrativa visual distinta.

---

[4] A parceria entre Yeoman e Anderson remonta ao início da carreira do cineasta com a sua primeira longa-metragem intitulada, "Bottle Rocket" (1996). Em parte, esta parceria aponta para uma compreensão mútua dos elementos estilísticos que definem o trabalho de ambos.

Posto isto, o foco é entender o papel do *travelling* como ferramenta de comunicação visual, onde a arquitetura e o espaço físico são mais do que meros cenários, mas sim atores ativos na forma como a história é contada, onde os elementos arquitetónicos projetados para a sétima arte, são fundamentais para a construção da narrativa.

Na arquitetura, as ideias talvez comecem com ensaios gráficos – plantas, perfis, maquetas, esquiços – atribuindo forma a um conceito que evolui para se transformar numa estrutura tangível. Da mesma forma, no cinema, o processo começa com um storyboard[5], onde as palavras ganham vida transformando-se em personagens, narrativas que serão traduzidas em projeções em telas ou ecrãs

O movimento de câmara - *Travelling* - representa a principal ferramenta de análise. Transcendendo-se enquanto técnica visual cinematográfica e transformando-se em ferramenta de comunicação e compreensão visual do espaço. Não só capta a escala e profundidade do mesmo, como também permite a relação entre os diferentes elementos arquitetónicos como corredores, escadas, portas e janelas. Este movimento controlado de câmara oferece uma leitura contínua do espaço, onde a arquitetura ganha vida através do movimento.

Este processo analítico será conduzido através do estudo e análise das obras, da comparação de planos e cenas em relação ao uso do movimento de câmara e, a partir, da criação de ensaios gráficos que traduzem as configurações espaciais e visuais encontradas nos filmes, permitindo a visualização da interseção entre arquitetura e cinema.

A base teórica encontra-se apoiada em autores e obras fundamentais que exploram a relação entre arquitetura e cinema. John Berger, através da sua análise da visão em pinturas a óleo, oferece uma perspetiva sobre a interpretação visual do espaço. João Grilo apresenta conceitos fundamentais do cinema, enquanto Luís Urbano reflete sobre a interação entre a narrativa e espaço arquitetónico. Jakob Nielsen e João Rosmaninho, nas suas dissertações de doutoramento, aprofundam a análise do movimento de câmara, sendo que Rosmaninho, em particular, explora como o *travelling* pode revelar a continuidade e a profundidade do espaço arquitetónico.

Desta forma, o uso das várias ferramentas, tão comuns no nosso trabalho como arquitetos, transcende o seu propósito, refletindo-se numa outra forma de produzir arte e conceitos: o cinema. Na interação entre a arquitetura e cinema emerge um diálogo entre duas formas de expressão artística que, à primeira vista, parecem distintas, mas que, na verdade, compartilham uma essência criativa comum. Ao reconhecermos este instrumento como ponte entre duas disciplinas aparentemente distintas, expandimos o nosso

[5] Argumento é a estrutura textual que serve como base para o desenvolvimento de uma obra cinematográfica. Inclui diálogos, numeração e descrições de cenas e a progressão da narrativa.

entendimento, descobrimos novas formas de comunicação visual onde a arquitetura e o cinema se imergem para criar distintas experiências visuais.

A estrutura da dissertação foi organizada em três capítulos – Movimento no cinema; *Travelling* no cinema de Wes Anderson; O Espaço em três longas-metragens de Wes Anderson – para refletir uma análise sistemática e aprofundada da estética visual de Wes Anderson. A escolha e ordem desses capítulos reflete um percurso de pesquisa que inicia com uma fundamentação teórica e culmina em uma análise especifica e detalhada dos projetos de Anderson, para a compreensão dos temas abordados.

O primeiro capítulo "Movimento no cinema" introduz a técnica do *travelling* começando com definições e conceitos fundamentais. Ao explorar o contexto histórico é possível reconhecer o impacto que este instrumento possui na narrativa cinematográfica. A análise de obras de cineastas como Kubrick e Hitchcock proporciona exemplos que enriquecem a discussão. Esta estrutura ajuda a formar um entendimento claro antes de avançar para a análise específica das obras do cineasta Wes Anderson.

O segundo capítulo "Travelling no cinema de Wes Anderson" aprofunda a análise da utilização do *travelling* de um modo mais extensivo nas obras do cineasta e procura, também, incorporar referências teóricas e práticas que tenham apoiado este estudo.

O terceiro e último capítulo, intitulado "O Espaço em três longas-metragens de Wes Anderson", foi segmentado em diferentes tipos de *travellings*. Essa escolha estrutural visa aprofundar a exploração de como Anderson utiliza o *travelling* de maneiras distintas, contribuindo para a criação de uma estética visual única. Cada subsecção (*travelling* lateral, vertical, frontal e híbrido) permite uma análise de como o *travelling* interage com a arquitetura e a narrativa.

Para complementar a análise desenvolvida esta investigação é acompanhada pelo Volume II que articula de forma visual e gráfica, as experiências espaciais analisadas no terceiro capítulo, aprofundando a compreensão do movimento de câmara - *travelling* - nos planos das três longas-metragens em estudo. Através de representações gráficas, o Volume II estabelece uma relação entre a linguagem cinematográfica e arquitetónica, permitindo uma leitura mais detalhada do movimento de câmara e da construção do espaço cénico.

Desta forma, a organização dos capítulos não só reflete a progressão natural do meu entendimento sobre a área, como também representa uma sequência lógica que retrata o processo de análise e pesquisa do do movimento de câmara, desde a sua definição e contexto histórico, até uma análise e pesquisa focada no *travelling* como instrumento visual para a leitura e compreensão do espaço nas obras "The Life Aquatic with Steve Zissou", "The Grand Budapest Hotel" e "The French Dispatch".

ESTADO DA ARTE

O livro “Histórias Simples” (2013) Luís Urbano, O livro "Histórias Simples" (2013) de Luís Urbano oferece um conjunto de estudos e aproximações teóricas das relações entre espaço físico, representado e cinematográfico. Urbano analisa como os espaços construídos ganham novas camadas de significado e interpretação quando traduzidos para a linguagem cinematográfica, abordando o cinema como uma ferramenta para compreender e experienciar a arquitetura. Um dos aspetos mais relevantes da obra, para esta dissertação, é a análise dos projetos de Alfred Hitchock. Obras como “Rope” (1948) e “Rear Window” (1954) ilustram a forma como os cenários arquitetónicos se tornam protagonistas na construção da narrativa. A perspetiva de Luís Urbano é particularmente importante nesta dissertação, dado que estas obras são exemplos explorados para examinar como o movimento de câmara, a composição do enquadramento e a utilização dos espaços contribuem para a leitura e compreensão do espaço arquitetónico.

O livro de Juhani Pallasmaa também se destaca pela inclusão de esquemas e plantas que representam os cenários construídos e o movimento dos espaços em representação gráfica, oferecendo uma análise da relação entre arquitetura e o cinema. De forma semelhante, esta investigação mais precisamente o Volume II, procura explorar graficamente o espaço e o movimento, recorrendo a plantas, cortes e outras representações visuais, com ênfase no movimento de câmara – *travelling*. Esta técnica reflete o deslocamento no espaço arquitetónico e narrativo, analisando como a perceção espacial é influenciada pelo movimento. Desta forma, embora esta investigação adote uma abordagem distinta, partilha o objetivo metodológico e teórico.

Além dos livros acima apontados e que constituem, nesta investigação, um marco na interpretação e análise do espaço quando representado no cinema, consideram-se igualmente relevantes alguns trabalhos académicos (teses de doutoramento e dissertações de mestrado) que exploram a interseção entre a arquitetura e o cinema.

A tese de doutoramento de Jakob Isak Nielsen “Camera Movement in Narrative Cinema” (2007) propõe uma base histórico teórica para o estudo dos movimentos de câmara como elemento narrativo cinematográfico. Nielsen examina a função narrativa dos movimentos, ou seja, como eles podem intensificar a tensão, guiar o foco do público e contribuir para uma experiência cinematográfica única.

Por sua vez, a tese de doutoramento “Montagem e cidade: Lisboa no cinema” de João Rosmaninho (2017) reflete sobre o estudo do *travelling* oferecendo uma análise do *travelling* como motor de continuidade visual e narrativa essencial para entender como o movimento de câmara pode transformar a perceção do espaço. Além disso, a ideia do *travelling* como uma ferramenta de comunicação no cinema oferece uma analogia entre o cinema e arquitetura, onde o *travelling* é visto como corte, onde o movimento de câmara revela a perceção do espaço urbano na cidade de Lisboa, entre 1918 e 2012. Esta perspetiva completa a análise proposta, permitindo uma compreensão mais profunda das escolhas estilísticas de Wes Anderson,

enquanto revela como o *travelling* se torna o instrumento que organiza o espaço narrativo e estabelece relação entre personagens e cenários.

Wes Anderson é frequentemente estudado por críticos e académicos devido à sua abordagem singular de estilo visual. No que diz respeito ao movimento no espaço, a dissertação da Barbara Santos (2020), "Habitar o Cinema, Filmar a Arquitetura: Os modos de ver Arquitetura", será um ponto de partida para o estudo da organização espacial da narrativa. Com uma análise que aglomera várias obras do cineasta, a dissertação explora a relação entre cinema e arquitetura, com ênfase no modo como o cinema representa e envolve o espetador no espaço arquitetónico. No entanto, a abordagem desta dissertação distingue-se ao focar-se na desconstrução de cenas específicas dos três casos de estudo, onde desmonta-se o plano de imagem em plantas, cortes e axonometrias permitindo uma leitura detalhada do espaço e do movimento de câmara nomeadamente o *travelling*. Esta leitura permite analisar de forma mais aprofundada a interação entre o movimento de câmara, o espaço arquitetónico e o movimento narrativo.

Por sua vez, a dissertação da Carolina Cabrita (2020), "A Importância da Cor nos filmes de Wes Anderson. Análise dos filmes Moonrise Kingdom, The Grand Budapest Hotel e Isle of Dog.", apresenta-se como uma referência para esta investigação, uma vez que contribui para a compreensão de elementos linguísticos do estilo de Wes Anderson. A dissertação em causa concentra-se na análise da cor enquanto elemento central na narrativa visual de Anderson, explicando como as paletas cromáticas influenciam o significado das obras. No entanto, a abordagem desta dissertação, apesar de se centrar no mesmo autor, difere substancialmente, não apenas no tema cinematográfico, mas também na metodologia. Esta dissertação distingue-se por uma abordagem que não se limita à análise de elementos isolados da linguagem visual, como a cor ou a simetria - ferramentas frequentemente utilizadas em ambas as disciplinas - mas parte de uma análise teórica e prática centrada na utilização do *travelling* como ferramenta cinematográfica que explora o movimento no espaço. Esta técnica, essencialmente cinematográfica, estabelece uma ressonância particular com a arquitetura, dado que ambas as disciplinas trabalham com a perceção, a interpretação e a experiência do espaço.

CAPÍTULO I

Movimento de Câmara no Cinema

1.1. O Movimento de Câmara

O movimento de câmara é uma técnica cinematográfica que envolve o deslocamento da câmara no espaço para criar uma diversidade de efeitos visuais e narrativos. Para a linguagem do cinema, esta técnica permite aos cineastas guiar a nossa visão, explorar o espaço e manipular a perceção do tempo na narrativa. O cinema, tal como o conhecemos hoje, foi o resultado de uma série de avanços científicos e tecnológicos que tiveram origem no final do século XIX e primeiras décadas do XX.

A persistência da visão, estudada por Joseph Plateau, foi um conceito crucial para a criação da ilusão de movimento, levando ao desenvolvimento de diapositivos como o *fenacistoscópio* (1832) de Plateau, e o *zoótropo* (1834) *de* William Horner.



Img.1- "The Horse in Motion" (1878) Eadweard Muybridge [Foto]; Duração do movimento de câmara: 0:32s

O progresso na captura e reprodução do movimento continuou, e em 1878, o fotógrafo britânico Eadweard Muybridge criou o *Zoopraxiscópio*, onde capturou uma série de fotografias de um cavalo em galope, que demonstrou como o movimento podia ser registado em imagens estáticas, e de Étienne-Jules Marey cuja câmara *cronofotográfica* permitia o estudo detalhado do movimento através de múltiplos fotogramas consecutivos. Este processo evolutivo culminou na invenção do *cinematógrafo* pelos irmãos Auguste e Louis Lumière em 1895, um dispositivo capaz não só de capturar imagens em movimento, mas também de as projetar. [6]

Como refere Paul Nadar, fotógrafo francês, em entrevista de 1887:

> "O meu sonho é ver a fotografia registar os movimentos corporais e as expressões faciais de um locutor enquanto o fonógrafo grava o seu discurso."[7]

Poder-se-ia afirmar que estes diapositivos foram a locomotiva que impulsionou o cinema que conhecemos hoje. Embora não possamos apontar um momento exato em que o cinema foi criado, estas ferramentas desenvolvidas ao longo da história formam a base do estudo e da história do nascimento da sétima arte[8].

[6] **BAZIN**, André. "The Myth of Total Cinema" in *"What's Cinema"*. pág.17-20

[7] **BAZIN**, André. IDEM. pág. 20, tradução livre da autora.

[8] A expressão "sétima arte" foi cunhada pelo crítico e teórico italiano Ricciotto Canudo no início do século XX. – Manifesto das Sete Artes publicado em 1923.

Com o desenvolvimento destes diapositivos, o cinema evoluiu rapidamente de uma mera curiosidade para uma nova forma de arte. À medida que o cinema se estabelecia, cineasta vários e em geografias e contextos distintos começaram a utilizar o movimento de câmara, com técnicas como *travelling* ou o *panorama*, para adicionar profundidade e dinamismo às suas visões.

A câmara em movimento possibilitou então, para o cinema, o estreitamento da ligação entre o espaço e o tempo na exposição da narrativa. O *panorama*, por exemplo, possibilitou que a câmara girasse sobre o seu próprio eixo, oferecendo uma visão mais ampla do ambiente e permitindo que o espectador se orientasse no espaço. O *travelling*, por sua vez, permitiu que a câmara se movesse lateralmente, verticalmente ou para a frente e para trás, acompanhando a ação ou revelando gradualmente novos elementos da cena.

John Berger, para a compreensão sobre o ato de ver, argumenta: "O que aprendemos pela visão é função da nossa posição no tempo e no espaço"[9], isto é, sublinha que a visão não é apenas um ato físico, mas um processo influenciado pelo contexto temporal, espacial e cultural do observador. Na arquitetura, a experiência do espaço nunca é estática. O movimento físico de uma pessoa através de um edifício ou espaço também revela uma continuidade e transforma a experiência espacial de quem o percorre. A disposição de elementos arquitetónicos guia o olhar e a perceção do espaço, elementos como luz natural, molda a experiência arquitetónica do observador, revelando uma visão em constante transformação.

De forma semelhante, o movimento de câmara, especialmente o *travelling,* tem relação com a forma como vemos o espaço. No cinema, o *travelling* permite que a câmara explore de forma contínua a narrativa, estabelecendo uma ligação visual entre o espectador e o espaço. A posição temporal e espacial do espectador é controlada pelo realizador, que decide o ritmo, a direção e o enquadramento do movimento.

O *travelling* amplifica a experiência arquitetónica, pois não só capta a escala e a profundidade do espaço, como também permite perceber a relação entre os diferentes elementos, como corredores, escadas, portas, janelas. Por exemplo, um corredor pode ser entendido não apenas como um elemento de ligação, mas como um elemento de transição entre espaços, uma experiência que surge através do movimento de câmara. Assim, ao acompanhar os personagens ou ao mover-se independentemente, a câmara proporciona uma experiência de imersão no espaço.

Canudo defendia que o cinema era uma nova forma de arte, capaz de sintetizar as seis artes existentes até então.

[9] **BERGER**, John. "Capítulo 1" in *"Modos de Ver: Arte e comunicação"*. pág.22

1.2. O *Travelling*

O *travelling* é uma sub-técnica cinematográfica que envolve o movimento físico da câmara para acompanhar a ação, explorar o espaço ou criar uma transição contínua entre diferentes enquadramentos. Ao contrário de outros tipos de movimento de câmara, como o *panorama* – "que consiste numa rotação da câmara em torno do seu eixo vertical ou horizontal."[10] – o *travelling* desloca-se pelo espaço permitindo uma captura e um varrimento contínuo da narrativa. O *travelling* cria uma sensação de profundidade e de continuidade, uma vez que o movimento acompanha o olhar do espectador transportando-o para o espaço.

> "o *travelling*, deslocamento da câmara em que permanece constante o ângulo entre o eixo óptico e a trajectória do deslocamento (podendo o travelling ser lateral, à frente, atrás ou óptico – a zoom -, em que a câmara não se aproxima do objeto, mas é este que "cresce" dentro da imagem);" [11]

O *travelling* pode ainda ser acompanhado por transições verticais, horizontais, frontais e até mesmo híbridas. O *travelling* horizontal é o movimento de câmara ao longo de um eixo horizontal; o travelling vertical, como o nome indica, é o movimento de câmara ao longo de um eixo vertical; o *travelling* frontal consiste no movimento onde a câmara acompanha diretamente a ação e, por fim, o *travelling* híbrido consiste na combinação de dois ou mais movimentos de câmara, como uma transição horizontal e vertical simultaneamente.



Img.2- "Panorama du Grand Canal pris d'un bateau" (1896) irmãos Lumiére [Dir]; Duração do movimento de câmara: 1.17

Um dos primeiros exemplos de *travelling* no cinema talvez tenha sido o filme "Panorama du Grand Canal pris d'un bateau" (1896), dos irmãos Lumiére (imagem 2). Neste filme, a câmara foi colocada sobre um barco que se deslocava pelos canais de Veneza, que acabou por capturar a paisagem em movimento. Embora esta técnica cinematográfica ainda não tivesse sido desenvolvida (*dolly*)[12], o movimento do barco

[10] **GRILO**, João Mário. "1.ª -2.ª Lições" in *"As Lições do Cinema: Manual de Filmologia"*. pág.14

[11] **GRILO**, João Mário. IDEM. pág. 14

[12] Dolly provém do termo inglês que designa um pequeno carrinho utilizado para movimentar câmaras. Geralmente montada sobre rodas ou carris, este equipamento permite deslocações laterais.
Steadicam, um equipamento utilizado em *travellings* frontais, permite captar imagens estáticas e em movimento.

proporcionou um efeito similar ao que hoje conhecemos como o *travelling*. Este movimento é um marco das primeiras vezes que o cinema utilizou o movimento de câmara para seguir a ação de forma contínua.[13]

[13] **NIELSEN**, Jakob Isak. "Subcapítulo 2.1: Primitives and Pioneers" in *"Camera Movement in Narrative Cinema"*. pág.89

1.3. *Travellings*

No início do século XX, o cinema começou a consolidar-se como ferramenta de comunicação visual, como ferramenta de comunicação visual. Numa era ainda caracterizada pelo "cinema mudo", as narrativas e as emoções seriam transmitidas essencialmente através de expressões visuais e movimentos de câmara. Sem diálogos falados, os realizadores dependiam de intertítulos, gestos expressivos e, especialmente, da exploração dos recursos (movimentos) visuais da câmara. A partir dos anos de 1910 e 1920, novas técnicas de movimento de câmara foram desenvolvidas com o intuito dos cineastas aprimorarem a comunicação visual da narrativa cinematográfica, consolidando-se o *travelling* como uma ferramenta essencial na expressão fílmica.



Img.3- "Cabiria" (1914) Giovanni Pastrone [Dir]; Duração do movimento de câmara: 17:56 – 18:38.

Em 1914, a obra de ficção, *"Cabiria" que* conta com a direção de Giovanni Pastrone (1883–959), marca ser o primeiro uso significativo do *travelling* no cinema, que acabou por se denominar de movimento por "efeito Cabiria" [14] (imagem 3). A narrativa relata as guerras púnicas durante o século II a.C, seguindo o sequestro da jovem "Cabiria" destinada a um sacrifício em Cartago. Ao contrário dos planos fixos predominantes na época, Pastrone recorre a câmara em movimento, capaz de percorrer o espaço.

Neste filme, o *travelling* é utilizado com a ideia de escala (imagem 4 e 5) ao permitir que a câmara se movimente pelo cenário, revelando as dimensões dos espaços construídos, como pátios, escadaria, colunas, entre outros o que cria uma experiência imersiva ao espetador.

Esse movimento de câmara não só acompanha a ação, mas também realça a magnitude dos eventos históricos retratados e a dimensão dos espaços físicos. A arquitetura, ganha protagonismo através do movimento de câmara, que a percorre em diferentes ângulos e profundidades.

[14] **ROSMANINHO**, João. "Subcapítulo 1.2: Secção, Movimento II: o corte" in *"Montagem e Cidade: Lisboa no Cinema"*. pág.141



Img.4- "Cabiria" (1914) Giovanni Pastrone [Dir] Duração do movimento de câmara: 39:41 – 40:27.



Img.5- "Cabiria" (1914) Giovanni Pastrone [Dir] Duração do movimento de câmara: 04:36 – 04:51

Após o impacto do "efeito cabiria", diversos cineastas emergentes começaram a explorar as possibilidades narrativas e espaciais oferecidas por essa técnica. Inspirados por essa abordagem, realizadores da década 20, aprofundaram o uso do movimento da câmara não apenas para seguir a ação, mas também para intensificar a perceção espacial dos cenários, imergindo o espectador no ambiente narrativo. Um exemplo de tal é o cineasta alemão Friedrich Wilhelm Murnau (1888-1931).

Para Murnau a câmara não era vista apenas como um diapositivo de captação no plano fixo, ao contrário, ele defendia o conceito de *'die entfesselte Kamera'* (the unchained camera)" [15], isto é, uma câmara que se movimentava livremente pelo espaço. Essa mobilidade permitia a criação de um 'filme arquitetónico', onde a câmara interagia com a disposição espacial de modo dinâmico e expressivo, quase como se tivesse um corpo próprio.

O filme "Sunrise: A song of two humans" (1927), citando Luís Urbano – "Aquele que é para muitos um dos mais belos filmes de sempre, ..." [16]– relata a história de um homem, dono de uma quinta, dividido entre o amor por sua esposa e a tentação de uma mulher da cidade, que o tenta convencer a assassinar a sua esposa, durante uma viagem de barco, e consequentemente, mudar-se para a cidade. A narrativa decorre entre o rural e o urbano.

Em contraste com o filme "Cabiria", Murnau utiliza o *travelling* para expressar não apenas a progressão física das personagens pelo espaço, mas também para comunicar os estados emocionais e transformações internas.

---

[15] **NIELSEN**, Jakob Isak. "Subcapítulo 1.6: Central Tenets in Early Theoretical Writings" in *"Camera Movement in Narrative Cinema"*. pág.33-34

[16] **URBANO**, Luís. "Histórias Simples: Três Filmes" in *"Histórias Simples"*. pág.10



Img.6- "Sunrise: A song of two Humans" (1927) F.W.Murnau [Dir]; Duração do movimento de câmara: 11:07-12:01

Neste filme, a oposição entre os cenários rurais e urbanos é enfatizada pelo movimento de câmara, onde a arquitetura é explorada de modo a refletir a jornada psicológica do protagonista. Por exemplo, na imagem 6, a partir de um *travelling* frontal (de avanço perspético), a câmara acompanha o movimento do protagonista por uma série de cenários rurais até encontrar a mulher da cidade. Este movimento de câmara enfatiza a jornada emocional da personagem, dividido entre a traição e o desejo, como também destaca a ideia de percurso. O *travelling* cria uma conexão direta entre o percurso físico do "homem" e a sua transformação psicológica.

O filme constrói uma dicotomia visual e simbólica entre a tranquilidade do campo e a intensidade da cidade, refletindo a luta interna do protagonista entre o ambiente familiar, representado pela sua vida rural ao lado da esposa, e o apelo misterioso e sedutor do espaço urbano, associado à figura da mulher da cidade.

Murnau utiliza cenários físicos construídos – nos estúdios Fox, desenhado por Rochus Gliese - para enriquecer a narrativa, integrando o movimento da câmara ao longo de percursos entre esses espaços, o que intensifica a experiência do espectador. A imagem 7 representa isso mesmo, no momento da narrativa em que o casal se reconcilia, neste segmento de imagens vemos as cenas rurais pontuadas por uma iluminação suave e pela representação de uma natureza harmoniosa, enquanto os cenários urbanos são caracterizados por construções de grande escala e ruído. Esta leitura do movimento no espaço torna-se um elemento essencial na construção emocional da narrativa, estabelecendo uma ligação entre espaço e tempo.



Img.7- "Sunrise: A song of two Humans" (1927) F.W.Murnau [Dir]; Duração do movimento de câmara: 44:55 – 45:45

> "Murnau criou uma parábola sobre os perigos e a atracção da cidade moderna, concebendo para isso um fabuloso e caríssimo cenário nos estúdios da Fox. Nele estavam representados todos os atributos de uma cidade moderna: despojados edifícios em betão e vidro, néons nas fachadas, tráfego intenso. Os desenhos de cenografia de Rochus Gliese revelam a sua familiaridade com a arquitetura contemporânea e o filme serviu como um laboratório de ideias que, através do meio de comunicação de massas que o cinema foi desde o princípio, levou a arquitectura moderna que se fazia na Europa para os Estados Unidos da America."[17]

Os avanços tecnológicos no cinema do séc XX, particularmente com a introdução da fala, do som, no final da década de 1920 e, em seguida, com a criação das primeiras películas a três cores na década de 1930 – que capturavam azul-céu, magenta e amarelo[18] – transformaram a estética e a experiência cinematográfica.

Entre as décadas de 1940 a 1960, o cinema consolidou-se como arte e técnica, explorando com profundidade os movimentos de câmara, a criação de cenários físicos e a interação com os espaços construídos. Inspirados pelo conceito de Murnau - *'die entfesselte Kamera'* (the unchained camera) – que representa o movimento livre da câmara no espaço, outros cineastas adotaram esse conceito nas suas obras, entre eles destaca-se Alfred Hitchcock.

Alfred Hitchcock (1899 -1980) nascido em Londres, Reino Unido, foi um dos cineastas mais influentes do séc. XX, conhecido por obras como "Rope" (1948), "Rear Window" (1954), "North by Northwest" (1959) e "Psycho" (1960). Hitchcock destacou-se pela sua abordagem singular ao cinema, caracterizada pela construção meticulosa de cenários e pelo uso do movimento livre da câmara no espaço. Hitchcock utilizava a arquitetura e os cenários físicos não apenas como um pano de fundo para a narrativa, mas como um elemento fundamental que influenciava a perceção do espetador sobre o espaço. Um exemplo notável da interação entre a arquitetura e o cinema é o filme "Rope" (1948), onde ele explora a continuidade espacial através de um movimento de câmara.

"Rope" narra a história de Brandon (interpretado por John Dall) e Phillip (interpretado por Farley Granger), que assassinam o seu colega David (interpretado por Dick Hogan) apenas pelo desafio intelectual de cometer o crime perfeito. Escondem o corpo numa arca no apartamento e organizam um jantar, servindo a refeição sobre a própria arca onde se encontra o corpo de David. Entre os convidados estão amigos, familiares da vítima e o antigo professor deles, Rupert (interpretado por James Stewart), cuja presença adiciona tensão no contexto narrativo.

---

[17] **URBANO**, Luís. "Histórias Simples: Três Filmes" in *"Histórias Simples".* pág.10

[18] **Artigo eletrónico** obtido em https://ensina.rtp.pt/artigo/porque-e-que-o-cinema-antigo-nao-tem-cores/



Img.8- "Rope" (1948) Alfred Hitchcock [Dir]
Duração do filme: 1:20:41; Minuto: 03:41



Img.9- "Rope" (1948) Alfred Hitchcock [Dir]
Duração do filme: 1:20:41; Minuto: 1:19:40

> "As experiências de espaço e tempo estão interligadas, o confinamento do espaço leva ao confinamento e concretização do tempo"[19]

No filme "Rope", Hitchcock, a partir da arquitetura, explora o conceito do movimento livre da câmara no espaço ao utilizar cenários físicos construídos, "filmado não só num único cenário, mas também num aparente único plano"[20]. O cenário foi construído sob a direção artística de Perry Ferguson nas instalações Warner Brothers na Califórnia, USA.

> "O filme foi totalmente realizado em estúdio, nas instalações da Warner Brothers, na Califórnia, e o director artístico de *Rope*, Perry Ferguson, que tinha trabalhado com Orson Wells em *Citizen Kane* (1941), desenhou, não só todo o cenário onde decorre a ação do filme, mas também o *skyline* em miniatura de Nova Iorque que se vê da enorme janela do apartamento. "[21]

Nas imagens 8 e 9 podemos observar o apartamento onde toda a narrativa se desenrola e da janela, observa-se, numa escala reduzida, o *skyline* de Nova Iorque "(...) criado por meio de um ciclorama semicircular (...)"[22], uma técnica que visava criar a ilusão de profundidade. Este *skyline* não só é utilizado como pano de fundo para a narrativa, mas também contribui para a sensação de espaço e realismo, localizando visualmente o apartamento na narrativa.

Para permitir o movimento contínuo da câmara, essencial para o efeito de plano-sequência - plano sem cortes, sequência inteira – o cenário foi construído com o recurso à técnica de *wild walls*: "... paredes do cenário que se moviam através de um sistema de calhas suspensas, ..."[23]. Estas paredes móveis foram desenhadas para serem reposicionadas ou removidas conforme necessário, oferecendo à câmara liberdade total para se deslocar pelo espaço e capturar as cenas sem interrupções visuais. A relação entre arquitetura,

---

[19] **PALLASMA**, Juhani. "Cinematic Minimalism. Alfred Hitchcock: Rope" in *"The Architecture of Image. Existential Space in Cinema"*. pág.42, tradução livre da autora.
[20] **URBANO**, Luís. "A Corda" in *"Histórias Simples"*. pág.29
[21] **URBANO**, Luís. IDEM. pág.29
[22] **PALLASMA**, Juhani. "Cinematic Minimalism. Alfred Hitchcock: Rope" in *"The Architecture of Image. Existential Space in Cinema"*. pág.55, tradução livre da autora.
[23] **URBANO**, Luís. IDEM. pág.30

(cenários construídos) e o cinema (movimento de câmara contínuo sem cortes), permitiu realizar uma narrativa visual que oferece continuidade temporal e espacial.

> "O óbvio papel da arquitectura na construção dos cenários, a juntar à capacidade do cinema de construir a sua própria arquitectura através da luz e sombra, escala e movimento, permitiu uma mútua intersecção destas duas 'artes espaciais'. Real ou imaginária, esta intersecção entre o cinema e a arquitetura existe, quanto mais não seja pelo facto de o cinema ser frequentemente definido como a arte de representar o espaço no tempo."[24]



Img.10- "Rear Window" (1959) Alfred Hitchcock; Duração do movimento de câmara: 03:19 – 03:49

Tal como em "Rope" (1948), "Rear Window" (1959) foi filmado todo em estúdio, com um cenário projetado para recriar as moradias de Nova Iorque, este espaço urbano compacto, composto por um pátio central cercado por edifícios residenciais, serve como pano de fundo da narrativa.

Embora ambas as obras partilhem a mesma característica - cenários construídos -, "Rear Window" diferencia-se pelo uso mais restrito do movimento de câmara. Enquanto "Rope" utiliza movimento contínuo da câmara para criar a ilusão de um plano-sequência contínuo, "Rear Window" limita a maior parte da ação ao plano fixo, ou, no caso da imagem 10, um panorama, que é possível interpretar como um *travelling* híbrido com transições verticais e horizontais, que "(...) se repete como opção de reconhecimento."[25] Este posicionamento da câmara reflete a perspetiva do protagonista, Jefferies (interpretado por James Stewart) que observa os acontecimentos a partir da sua janela. Esta configuração espacial conecta o interior do apartamento ao pátio e os apartamentos vizinhos.

Aqui, a janela, transcende o seu papel como elemento arquitetónico para se tornar um símbolo central da narrativa. Mais do que uma abertura física, ela materializa a dicotomia ver e ser visto. Este jogo simbólico de 'voyeurismo'[26] e vulnerabilidade reflete a interação entre espaço arquitetónico e narrativa cinematográfica, onde sublinha o papel do olhar na construção da experiência espacial e emocional. [27]

---

[24] **URBANO**, Luís. IDEM. pág.30

[25] **ROSMANINHO**, João. "Subcapítulo 1.3: perfil; Intervalo III: o contorno" in *"Montagem e Cidade: Lisboa no Cinema".* pág.166

[26] A prática de observar, geralmente de forma não consentida, a intimidade ou as ações privadas de outras pessoas.

[27] **URBANO**, Luís. "A Janela Indiscreta" in *"Histórias Simples".* pág.25



Img.11- "Rope" (1948) Alfred Hitchcock [Dir]; Duração do movimento de câmara: 03:16 – 07:38

Retomando à análise de "Rope" o *travelling* não só é representado através da ideia de mobilidade, ele representa uma ferramenta arquitetónica de orientação que é essencial tanto para o cinema quanto para a arquitetura.

> "O movimento da câmara pode orientar o espectador espacialmente de diferentes maneiras, sendo possível distinguir três parâmetros principais: conferir mais profundidade ou volume à imagem, direcionar a atenção do espectador para informações relevantes da história e articular o alcance da ação." [28]

No contexto arquitetónico, a orientação espacial é uma função vital que guia o utilizador através do espaço, facilitando a compreensão e a interação com o ambiente. De forma semelhante, no cinema, o *travelling* orienta o espectador dentro do espaço narrativo, conectando visualmente os diferentes pontos de interesse e reforçando a continuidade da narrativa. Por exemplo, na imagem 11, a partir de um *travelling* frontal, o espectador reconhece o ambiente na qual a narrativa está inserida, o apartamento. O primeiro espaço é uma sala de estar, com um piano e estante de livros; em seguida passamos por um corredor, pelo *hall* de entrada, para uma área de refeições, e a cena termina na cozinha. Com este plano-sequência, Hitchcock direciona o espectador pelo espaço, ao localizar a ação. A câmara não é apenas um observador passivo, pelo contrário, torna-se uma extensão do olhar humano, um participante na ação que revela gradualmente as camadas e emoções da cena. [29]



Img.12- "Rope" (1948) Alfred Hitchcock [Dir]; Duração do movimento de câmara: 1:18:14 – 1:19:40

[28] **NIELSEN**, Jakob Isak." Subcapítulo 3.1.1: Orientation" in *"Camera Movement in Narrative Cinema".* pág.220, tradução livre da autora.

[29] **NIELSEN**, Jakob Isak." Subcapítulo 1.2: The Camera: Anthropomorphic Analogies" in *"Camera Movement in Narrative Cinema"*. pág.14

Em contraste com o filme "Rope" (1948), cuja narrativa é confinada a um único espaço fílmico – o apartamento – o filme "North by Northwest" (1959) expande-se por múltiplos cenários e paisagens onde Hithchcock, explora uma narrativa de movimento e perseguição.

"North by Northwest" (1959) narra a história de Roger Thornhill (interpretado por Cary Grant) um publicitário nova-iorquino que acaba por ser confundido com um agente secreto fictício, George Kaplan. Ao longo da narrativa, Thornhill é perseguido por um grupo de inimigos e enfrenta situações de vida ou morta para provar a sua inocência e desvendar o mistério por detrás da falsa identidade de Kaplan.

O momento mais impactante do filme, onde Thornhill foge, numa zona rural, de um avião que o persegue (imagem 13), apresenta semelhanças com o uso do *travelling* em "Sunrise: A song of two humans" (1927), de F.W.Murnau. Em ambas as obras, o *travelling* cria uma ligação direta entre o percurso físico do protagonista e o seu estado emocional.



Img.13- "North by Northwest" (1959) Alfred Hitchcock [Dir]; Duração do movimento de câmara: 1:13:02 – 1:13:10

Nesta sequência, Hitchcock utiliza um *travelling* frontal, onde o movimento de câmara acompanha Thornhill enquanto ele corre pelo espaço rural, destacando a ideia de percurso. Este *travelling* frontal, ao captar a trajetória de fuga de Thornill, orienta o espectador através de um espaço amplo, sem barreiras ou pontos de refúgio, intensificando a sensação de vulnerabilidade e exposição da personagem. A escolha do espaço rural como cenário é essencial para o impacto da narrativa, pois o campo acentua a ausência de estruturas que pudessem delimitar o espaço.



Img.14- "North by Northwest" (1959) Alfred Hitchcock [Dir]; Duração do movimento de câmara: 02:16 – 03:12

Desta forma, o *travelling* frontal conduz o espectador ao longo deste percurso, proporcionando uma dicotomia visual e simbólica do espaço onde o cenário rural, amplifica o contraste da arquitetura urbana, densa, que observamos no início do filme (imagem 14), e a exposição inerente ao espaço rural.

O séc. XX foi marcado por inovações cinematográficas e por jovens cineastas que transformaram a relação entre cinema e arquitetura, onde a arquitetura tornou-se "...pura representação, quando deixa de existir apenas enquanto cenário...". Desta forma: "A arquitetura torna-se actriz..."[30]

Stanley Kubrick (1928 – 1999) foi um dos cineastas mais influentes do séc. XX, conhecido por realizar obras como "2001: A Space Odyssey" (1968); "A Clockwork Orange" (1972) e "The Shining" (1980). O estilo singular de Kubrick baseia-se em elementos como a simetria, a composição e a cor, imagens 15 e 16, ferramentas que, tal como na arquitetura, não só apenas formais, mas também concetuais. A simetria confere aos espaços ordem através dos enquadramentos; a composição explora a profundidade e a escala e a cor é utilizada como linguagem visual que intensifica a narrativa. Estas ferramenta, fundamentais na prática arquitetónica, transcende no cinema de Kubrick para cria uma forma de arte que confere à arquitetura um protagonismo narrativo. A articulação dos espaços no cinema de Kubrick encontra ainda um poderoso aliado no uso do *travelling*, técnica que amplifica a interação entre o movimento e o espaço arquitetónico. Através do *travelling*, Kubrick dá vida aos seus enquadramentos, criando uma experiência espacial que aprofunda a ligação entre o espectador e o espaço representado.

Ao longo desta dissertação, analisou-se diversos exemplos de obras e cineastas que utilizam o *travelling* para intensificar a ação. Observou-se como este recurso técnico é capaz de moldar a narrativa e de estabelecer diferentes relações entre o movimento, o espaço e a perceção do espectador. Contudo, há também momentos em que o *travelling* é usado por diferentes cineastas de maneira semelhante, partilhando propósitos e efeitos que transcendem estilos individuais.



Img.15- "20001: A Space Odyssey" (1968) Stanley Kubrick [Dir]; Minuto: 1:12:15



Img.16- "20001: A Space Odyssey" (1968) Stanley Kubrick [Dir]; Minuto: 1:26:01

[30] Mallet – Stevens *APUD*. **URBANO**, Luís. "A Janela Indiscreta" in *"Histórias Simples".* pág.27

Um exemplo desta convergência encontra-se no trabalho de Stanley Kubrick e Alfred Hitchcock, que, apesar das suas abordagens distintas, utilizam o *travelling* para explorar a tensão e a profundidade espacial com intenções semelhantes.

No filme "A Clockwork Orange" (1972) – baseado no romance de Anthony Burgess, segue Alex DeLarge (interpretado por Malcolm McDowell), um jovem líder de um gangue (droogs) numa sociedade distópica que se entrega a atos de violência, roubo e abusos. Após um dos seus crimes mais brutais, Alex é traído pelos seus companheiros, preso e submetido a um programa experimental do governo que visa recondicionar criminosos através de uma lavagem cerebral que associa dor ao comportamento violento. – Kubrick utiliza técnicas cinematográficas para estabelecer um diálogo entre o movimento, espaço e narrativa.



Img.17- "A ClockWork Orange" (1972) Stanley Kubrick [Dir]; Duração do movimento de câmara: 07:32 – 08:12

Nesta sequência (imagem 17), Kubrick, alterna entre planos de campo e contracampo[31], onde mostra por um lado, o veículo e os seus ocupantes, e, por outro lado, a estrada que se estende à frente, captada de forma angular. No campo, vemos os protagonistas a interagir dentro do veículo, onde a composição e os enquadramentos reforçam a sensação de controlo sobre a ação. No contracampo, o *travelling* frontal mostra a estrada que se desenrola à frente do carro, criando um sentido de orientação no espaço,

De forma semelhante, em "North by Northwest" (1959) realizado por Alfred Hitchcock, encontramos o mesmo uso dos planos campo e contracampo (imagem 18) que enfatiza a relação entre o movimento, espaço e narrativa.

O *travelling* frontal, nas duas obras, funciona como um mecanismo de orientação e localização espacial. Ao acompanhar o movimento em direção a um ponto específico, este recurso técnico permite que o espectador se situe no contexto da ação, como, também, cria uma sensação de continuidade que reforça a ideia de lugar e direção.

[31] Campo-contracampo corresponde a uma técnica de montagem que alterna entre dois enquadramentos de planos opostos, geralmente utilizado para representar a interação entre elementos numa cena.



Img.18- "North by Northwest" (1959) Alfred Hitchcock [Dir]; Duração do movimento de câmara: 15:46 – 16:58

Da mesma forma que em "North by Northwest" e "A Clockwork Orange" o veículo serve como meio de deslocação para explorar o espaço, em "The Shining" (1980), de Stanley Kubrick, encontramos um paralelo através do triciclo conduzido pela personagem.

No filme "The Shining" (1980), - baseado na obra literária de Stephen King, Jack Torrance (interpretado por Jack Nicholson), um escritor que aceita o cargo de supervisionador de inverno no Hotel Overlook, muda-se para o local com a sua esposa Wendy (interpretada por Shelley Duvall), e o seu filho, Danny (interpretado por Danny Lloyd), uma criança dotada de capacidades psíquicas. À medida que o isolamento se instala, Jack sucumbe a uma deterioração mental que o transforma numa ameaça para a sua família. O hotel apresenta-se como uma personagem central na narrativa. – a utilização do *travelling* frontal explora a espacialidade e a construção de uma narrativa sensorial através do movimento de câmara.

Na cena em que a personagem Danny percorre os corredores do hotel (imagem 19), a câmara desloca-se num movimento contínuo, em sincronia com o triciclo, que traduz a ideia de trajeto linear, mas também gera uma tensão que contrasta com a uniformidade do movimento. Este contraste resulta da própria arquitetura do espaço – corredores estreitos, paredes homogéneas, portas fechadas, piso com padrão - que sugere uma espacialidade quase labiríntica. A ideia de percurso é evidenciada pela continuidade do movimento, que simula uma exploração ativa do edifício. Porém, em vez de conferir uma direção, este movimento linear contrasta com a própria narrativa.



Img.19- "The Shining" (1980) Stanley Kubrick [Dir]; Duração do movimento de câmara: 28:33 – 29:09

O *travelling* frontal surge como meio de experimentação espacial que destaca a arquitetura como protagonista na construção da narrativa

Durante este capítulo, analisou-se alguns *travellings* e os seus significados nas narrativas cinematográficas e as relações que estabelecem com a arquitetura. No entanto, no filme "The Shining" (1980) observamos um diferente tipo de *travelling* cuja especificidade remete para a ideia de 'corte'.

> "O corte é uma analogia, uma novidade perceptiva. Em certa medida, o corte é um movimento 'humanamente' impossível e, talvez por isso, contenha características que (...) adoptam o 'travelling' como modo de ver e contar" [32]

Na imagem 20, observamos um *travelling* lateral – caracterizado pelo movimento de câmara ao longo de um eixo paralelo ao espaço – ao contrário dos travellings fontais, este tipo de movimento acompanha o espaço de forma contínua e horizontal.



Img.20- "A ClockWork Orange" (1972) Stanley Kubrick [Dir]; Duração do movimento de câmara: 09:42 – 10:07

A ideia de corte, no contexto do *travelling* lateral é ligada à noção do corte no âmbito da arquitetura. Assim como o corte, na arquitetura, divide um edifício ou um espaço em planos, o *travelling* lateral penetra o espaço, isolando elementos individuais para compor uma sequência de imagens que, embora fragmentadas, sugerem continuidade. Tal como na arquitetura, onde o corte revela uma leitura analítica do edifício, o *travelling* lateral proporciona uma leitura do espaço à medida que cada plano é revelado a partir do movimento de câmara.

O *travelling* lateral transforma o espaço numa sucessão de planos interligados, organizados pela linearidade do movimento de câmara, mas simultaneamente desconstruídos pela fragmentação temporal e visual.

[32] **ROSMANINHO**, João. "Subcapítulo 1.2: Secção, Movimento II: o corte" in *"Montagem e Cidade: Lisboa no Cinema"*. pág.141

CAPÍTULO II

Travelling no Cinema de Wes Anderson

2.1. Ferramentas teóricas

Para estabelecer esta investigação, assim como a sua necessidade/pertinência, é essencial contextualizar os estudos teóricos e projetuais já desenvolvidos e que tentam explorar a relação entre espaço arquitetónico e narrativa cinematográfica, abordando o espaço como contributo para a experiência estética e emocional do espetador. A construção desta dissertação assenta em uma seleção de livros e trabalhos críticos e teóricos que analisam diferentes tópicos fundamentais à investigação. Estes autores e obras oferecem uma visão aprofundada sobre questões que serão desenvolvidas ao longo deste estudo, desde a análise de conceitos base do cinema, como o papel do movimento de câmara na exploração espacial à relação entre arquitetura e espaço.

O livro "Modos de ver" (2002) de John Berger é uma referência fundamental para a análise da visão enquanto instrumento interpretativo e narrativo. Berger oferece uma abordagem analítica sobre imagens estáticas, - pinturas a óleo - explorando como a perceção visual é moldada pela posição do observador no tempo e no espaço. Wes Anderson, através da imagem em movimento, explora a composição do plano que, por sua vez, se transforma no tempo e no espaço. Este ponto de vista é particularmente relevante para a investigação da relação entre a arquitetura e cinema, pois a visão contribui para compreender como os espaços arquitetónicos, tal como as obras de arte, podem ser lidos e experienciados de maneiras distintas, dependendo da posição e do movimento do observador.

Berger argumenta que, com o aparecimento da fotografia, a perceção da imagem sofreu uma transformação. A imagem deixou de ser exclusivamente um ponto estático alterando-se em função do posicionamento do observador, como nas obras a pintura a óleo. A fotografia e, mais tarde, o cinema, subverteram este paradigma, permitindo que as imagens em movimento determinassem a perspetiva para o observador. Como Berger explica: "A perspetiva faz do olho o centro do mundo visível. (...) O mundo visível é organizado para o espectador como, noutro tempo, se pensou que o Universo estava organizado em função de Deus."[33] Esta ideia de que a composição, o espaço e a visão convergem para o olhar do observador é o ponto para compreender como o cinema manipula a experiência visual do espetador.

Com base nas ideias de Berger, pode-se argumentar que as obras de Wes Anderson utilizam a composição de forma a dirigir a atenção do espectador, não apenas através do movimento da câmara, mas também pela combinação dos elementos no enquadramento. Através desta abordagem a narrativa é reforçada, pois a disposição dos objetos e a geometria dos espaços tornam-se tão essenciais quanto a própria história. A noção do espaço como um agente narrativo é reforçada pela ideia de Berger, segundo a qual "(...) em vez de se dirigir para o exterior, são as aparências que vêm para dentro."[34] Ou seja, a realidade representada

[33] **BERGER**, John. "Capítulo 1" in *"Modos de Ver: Arte e comunicação"*. pág.20
[34] **BERGER**, John. IDEM. pág.20

na tela não é uma cópia fiel do mundo exterior, mas uma realidade que é filtrada, moldada e recontextualizada pela visão do observador.

As composições das imagens, nas obras de Anderson, são construídas de modo que o observador sinta um total controlo visual. A visão não se limita a uma simples receção passiva de estímulos visuais, ela transforma a realidade e oferece uma nova camada de entendimento sobre a narrativa. A maneira como Anderson estrutura os seus planos, os posicionamentos das câmaras e a escolha dos elementos visuais nas suas obras não são acidentais. Cada detalhe é uma parte de um processo da construção da realidade cinematográfica, em que a visão do espectador é convidada a reinterpretar o que vê, a refletir sobre a relação entre o visível e o invisível e a relação entre o espaço físico e o seu significado.

Posto isto, a perceção visual, nas obras de Wes Anderson, é um processo de interpretação contínuo, em que o olhar do espectador é constantemente moldado pela composição da imagem.

Para a análise dos conceitos/ferramentas fundamentais do cinema, o livro "As Lições do Cinema" (2007) de João Mário Grilo, oferece uma abordagem pedagógica, onde o autor apresenta a léxico do cinema como: campo-contracampo, enquadramentos, tipos de planos, movimentos de câmara (que inclui o *travelling* e o panorama), entre outros. Esta obra literária constitui uma base teórica para a análise do cinema.

A importância deste livro reside na compreensão das ferramentas cinematográficas, permitindo perceber como estas operam a nível técnico. No contexto da análise da cinematografia de Wes Anderson, esta base teórica permite identificar e compreender as ferramentas que estruturam as suas obras. O conhecimento destas técnicas, ajuda a observar de que forma Anderson utiliza, transforma ou até subverte as convenções cinematográficas, moldando-as ao seu estilo/linguagem.

Por exemplo, o campo-contracampo, como definido por Grilo, é uma técnica de montagem que visa criar uma continuidade visual ao alternar planos.

> "Sendo o campo a porção de espaço fílmico incluído no enquadramento, o contracampo é uma porção do espaço equivalente, no mesmo lugar e na mesma ação, obtido pela rotação da câmara sobre o seu eixo, num ângulo aproximado aos 180º."[35]

Esta técnica contribui para a construção de um espaço imaginário que liga, por exemplo, os olhares e as ações das personagens de forma coerente que permite ao observador imaginar a relação espacial entre os elementos do enquadramento.

---

[35] **GRILO**, João Mário. "1.ª -2.ª Lições" in *"As Lições do Cinema: Manual de Filmologia"*. pág.16



Img.21- "The Royal Tenenbaums" (2001) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 16:09 – 16:24

No cinema de Wes Anderson, o campo-contracampo é frequentemente reinterpretado, embora mantenha o princípio de continuidade espacial, Anderson frequentemente subverte a ideia de um espaço imaginário naturalista, substituindo-o por uma composição cenográfica simétrica. O foco recai na organização dos planos. Por exemplo, quando as personagens se encontram num diálogo, são muitas vezes 'frontalizados', (como se a projeção delas se tratasse de um alçado) isto é, as personagens interagem diretamente com o observador (imagem 21). Esta escolha insere o espectador num universo visual controlado, onde a continuidade do espaço existe, mas a composição gráfica do enquadramento torna-se o elemento predominante. Assim, a continuidade espacial é preservada, mas moldada segundo a sua linguagem.

A base teórica apresentada por João Mário Grilo proporciona uma compreensão das ferramentas base da linguagem cinematográfica, permitindo interpretar as escolhas estilísticas de Wes Anderson como variações criativas.

Desta forma, o livro "Qu'est-ce que le cinema" (1967) de André Bazin, explora a essência do cinema como arte capaz de captar a realidade. Bazin destaca que o cinema transcende a reprodução estática de imagens, integrando movimento e duração, o que o aproxima de uma experiência sensorial completa do espaço. Esta perspetiva é relevante para a relação entre o cinema e arquitetura, dado que ambas trabalham com a perceção e interpretação do espaço.

Bazin argumenta que a *mise-en-scène* no cinema não é apenas um elemento decorativo, mas uma linguagem em si mesmo, capaz de revelar relações espaciais entre as personagens e o espaço.

"A composição da imagem, (...) força a revelar a profundidade estrutural" [36]

Nas obras de Wes Anderson, a *mise-en-scène* construi as narrativas. O uso de ferramentas de composição como - a simetria, cor, movimento, entre outros – criam uma composição visual narrativa. Por exemplo, em "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004) a escolha da palete cromática reforça a temática da narrativa: o ambiente marítimo (imagem 22). A palete predominante de azul e amarelo está presente nos uniformes da tripulação, nos cenários do navio Belafonte e em outros elementos visuais. Desta forma, a

[36] **BERGER**, John. "Capítulo 2" in *"Modos de Ver: Arte e comunicação"*. pág.27, tradução livre da autora.

mise-en-scène em Anderson é uma extensão da narrativa, capaz de transportar o espectador para o universo visual da obra.

A atenção ao detalhe na *mise-en-scène* nas obras de Wes Anderson reflete a ideia de Bazin de que o cinema pode revelar profundidades estruturais. Ao criar um ambiente visual que reforça os temas narrativos ao transformar cada enquadramento num 'quadro vivo'. O espectador é envolvido não apenas pela história, mas pela forma como ela é visualmente transmitida.



Img.22- "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004) Wes Anderson [Dir]; Minuto: 1:35:03

Por fim, para compreender a interseção entre espaço arquitetónico e narrativa cinematográfica, é necessário explorar como o espaço pode evocar emoções. O livro "The Architecture of Image: existential space in cinema." (2007) de Juhani Pallasmaa, apresenta uma análise sobre a capacidade do espaço, enquanto entidade projetada, de ir além da funcionalidade e de se tornar um veículo de expressão emocional. Esta obra literária é uma base teórica para compreender o trabalho de Wes Anderson, onde o espaço cinematográfico é uma extensão visual da narrativa e das emoções das personagens.

Pallasmaa afirma que "As possibilidades de expressão arquitetónica não estão limitadas pelo tamanho e escala[37]." Isto é, que o impacto do espaço arquitetónico não depende da escala, mas da sua capacidade de comunicar emoções. Por exemplo, o hotel, do filme "The Grand Budapest Hotel" (2014), é representado a partir de uma maquete com paletes cromáticas distintas que diferenciam os períodos temporais (imagem 23 e 24). Esta simplificação visual não diminui o impacto emocional, pelo contrário, ele intensifica o espaço enquanto reflexo de uma era em decadência (pós-guerra) e das memórias nostálgicas deum período de máximo fulgor. Assim, o espaço funciona como uma extensão da narrativa.

"A arquitetura de hoje raramente entra no domínio da poesia ou no mundo das imagens inconscientes"[38]

[37] **PALLASMA**, Juhani. "Cinematic Minimalism. Alfred Hitchcock: Rope" in *"The Architecture of Image. Existential Space in Cinema"*. pág.41, tradução livre da autora.
[38] **PALLASMA**, Juhani. "The Poetics of Image. Andrei Tarkovsky: Nostalghia" in *"The Architecture of Image. Existential Space in Cinema"*. pág.91, tradução livre da autora.

Anderson subverte esta ideia ao utilizar os espaços (cenários construídos) em veículos emocionais, capazes de despertar ao espectador memórias, nostalgia e emoções inconscientes.



Img.23- "The Grand Budapest Hotel" (2014) Wes Anderosn [Dir]; Minuto: 03:33



Img.24- "The Grand Budapest Hotel" (2014) Wes Anderosn [Dir]; Minuto: 03:24

A frase de Tadao Ando, retirada do livro de Pallasmaa, apresenta uma visão sobre a relação entre a funcionalidade e a expressividade na arquitetura.

> "Acredito que a arquitetura deve ser desvinculada da sua função depois de garantida a sua base funcional. Em outras palavras, quero primeiro ver até onde a arquitetura pode explorar a função, mas, após essa base estar estabelecida, quero ver até onde a arquitetura pode desassociar-se da função" [39]

Ando argumenta que, após garantir que a arquitetura cumpre as suas funções utilitárias, é essencial que esta supere a funcionalidade para explorar o potencial como meio de expressão artística e emocional. Este posicionamento parte de uma base pragmática – assegurar a funcionalidade – mas propõe um afastamento consciente do utilitarismo como objeto único.



Img.25- "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004); Wes Anderson [Dir]; Minuto: 14:54

Esta ideia encontra uma ressonância na forma como Anderson projeta os seus cenários. Por exemplo, o navio Belafonte da obra "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004) é apresentado como um corte transversal, o navio abandona qualquer realismo funcional, e transforma-se numa ferramenta visual que permite ao espectador explorar simultaneamente diferentes compartimentos e as interações entre as personagens (imagem 25). Embora a função base represente um navio habitado e utilizado para expedições

[39] Tadao Ando. *APUD*. **PALLASMA**, Juhani. "Cinematic Minimalism. Alfred Hitchcock: Rope" in *"The Architecture of Image. Existential Space in Cinema"*. pág.62, tradução livre da autora.

marítimas, Anderson afasta-se dessa base para explorar o potencial expressivo do espaço. A composição cenográfica revela as relações emocionais, e narrativas entre as personagens ao conferir uma dimensão que vai além da sua lógica.

2.2. Ferramentas Práticas

A perceção do espaço no cinema, tal como na arquitetura, assenta fundamentalmente na visão[40], mas no cinema, a sua manifestação é explorada através do movimento. Para além da construção de *décors*, esta experiência espacial é influenciada por ferramentas cinematográficas, como o movimento de câmara, nomeadamente o *travelling*.

No cinema, o espaço é representado e compreendido não só como um contexto, mas como uma dimensão mutável, configurada pela perspetiva visual e pela temporalidade. A câmara, enquanto 'olho' do observador, torna-se o mediador essencial na articulação visual. Por exemplo, através do *travelling*, o realizador consegue moldar a perceção do observador, ampliando ou contraindo o espaço.

O *travelling* tem a capacidade de explorar diferentes relações espaciais. Pode revelar profundidade (*travelling* frontal), criar uma sensação de imersão ao acompanhar uma personagem lateralmente (*travelling* lateral) ou ainda criar transições entre andares de um edifício (*travelling* híbrido). Esta ferramenta organiza a perceção visual do espaço, como também cria uma ilusão de movimento e de envolvimento físico com o espaço cénico. Os diferentes tipos de *travelling* – frontais, laterias e híbridos (que combina transições verticais e horizontais) – determinam a forma como o espaço é apresentado e experienciado pelo observador. Ao longo desta dissertação, analisaram-se cineastas e os respetivos *travellings* que utilizam nos seus projetos, contudo, Wes Anderson, destaca-se na forma como utiliza essa ferramenta como um elemento visual da narrativa e como mecanismo de imersão no espaço.

Wes Anderson, realizador norte americano, é conhecido pela sua singularidade cinematográfica, caracterizando-se por uma linguagem visual única. A forma como Anderson utiliza elementos visuais – cor, composição, maquete e movimento – sobrepuja a função decorativa, tornando-se uma ferramenta na construção e comunicação da narrativa. A cor, por exemplo, é utilizada para guiar o observador na leitura do tempo e do espaço.



Img.26- "The Grand Budapest Hotel" (2014); Wes Anderson [Dir];

[40] **URBANO**, Luís. "Discurso Directo: A percepção do espaço" in *"Histórias Simples".* pág.119

No filme "The Grand Budapest Hotel" (2014), a cor desempenha um papel fundamental na diferenciação das diferentes linhas temporais do filme – a atualidade; 1985, 1968 e 1932 (imagem 26). A escolha das mesmas, não só se alinha com o período histórico retratado, mas também sublinha a excentricidade e o estilo visual. A palete de cores não só contribui para essa diferenciação temporal da narrativa, como também é usada de forma simbólica para representar a divisão social e as tensões políticas que permeiam a narrativa.[41]

A composição, por sua vez, caracteriza-se pela simetria, pontos de fuga e o enquadramento centralizado. Estes elementos, que são bastante comuns no nosso trabalho enquanto arquitetos, conferem uma sensação de ordem, de organização espacial. No entanto, é na interação entre escolhas formais e o movimento que o espaço cinematográfico de Anderson é construído. No filme "Moonrise Kingdom" (2012), quando Sam (interpretado por Jared Gilman) e Suzy (interpretada por Kara Hayward) se encontram em lados opostos de um campo (imagem 27), a simetria é construída através da composição do enquadramento. Ambas as personagens são posicionadas em extremos opostos da imagem, equilibrando visualmente o espaço. Cada um ocupa um lado do quadro, uma composição espelhada que divide o enquadramento em duas metades distintas. O espaço rural que se estende entre eles atua como um eixo central da composição.[42]



Img.27- "Moonrise Kingdom" (2012); Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 20:22 – 21:15

Tal como vimos anteriormente nas obras de cineastas como Alfred Hitchcock e F.W.Murnau, que frequentemente recorriam a cenários construídos para controlar todos os aspetos do espaço e da luz, Anderson utiliza também a mesma ferramenta para materializar o seu estilo visual. Por exemplo, no filme "The Grand Budapest Hotel" (2014) o alçado do hotel que vemos na narrativa é, na realidade, uma maqueta – desenhada por Adam Stockhausen - que facilita o controlo total sobre a representação do espaço.

No filme "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004), Anderson utiliza um modelo em escala real (1:1) do submarino "Belafonte" desenhado por Mark Friedberg, que permite uma interação física entre as personagens e o espaço cenográfico. Este modelo funciona como um cenário navegável que facilita os

[41] **Artigo eletrónico** obtido em https://www.youtube.com/watch?v=XFKkk_JvQR8&t=1s
[42] **Artigo eletrónico** obtido em https://www.youtube.com/watch?v=q-XoLPmZZI4&t=3s

movimentos de câmara contínuos com transições verticais e horizontais (*travelling* híbrido). Outra obra na qual Anderson utiliza um modelo em escala 1:1 é a curta-metragem "Poison" (2023) desenhado por Adam Stockhausen (imagem 28). No início da narrativa, a casa onde decorre a ação é representada em escala real e funciona como um espaço cenográfico em constante movimento devido ao facto de a parede de alçado se mover, proporcionando uma exploração do interior da casa.



Img.28- "Poison" (2023); Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento: 0:54 – 1:08

O movimento, particularmente o *travelling*, constrói e apresenta o espaço cinematográfico de Wes Anderson. Este tipo de movimento não só conecta diferentes espaços de forma contínua, como também estabelece uma relação entre os elementos do espaço, as personagens e o observador. Por meio do *travelling*, Anderson cria uma experiência de descoberta espacial, onde o observador explora os cenários como se fossem cortes transversais em movimento, uma abordagem que ressoa com a prática arquitetónica.

O *travelling*, enquanto ferramenta cinematográfica, estabelece uma relação intrínseca com os princípios e ferramentas do âmbito da arquitetura, explorando a forma como esta técnica se manifesta na cinematográfica de Wes Anderson, tornando-se um elemento de comunicação visual que integra a narrativa arquitetónica no cinema.

2.3. Deambulações

O movimento de câmara na visão de Wes Anderson é também uma deambulação. Em certa medida, apresenta uma ligação intrínseca ao modo cursivo como o espetador se orienta no espaço cinematográfico, semelhante à interação entre o utilizador e o espaço arquitetónico. O movimento de câmara não é apenas um deslocamento mecânico ou geométrico, mas uma atividade intencional, que reflete a 'motilidade' da consciência humana no espaço vivido. No ecrã, a câmara não é percebida como um observador passivo, mas como um participante anónimo, uma presença "Outra"[43], que guia o espectador através do espaço narrativo. Este movimento ressoa com a forma como exploramos e habitamos o espaço, este transforma o espaço cinematográfico numa experiência vivida e habitada.

> "(...) o movimento de câmara não é compreendido ou experienciado como um movimento dentro de um espaço geométrico, mas sempre como uma atividade incorporada, (...) o movimento de câmara é visto como algo natural e aceite sem questionamento, porque é tão natural para nós quanto o nosso próprio movimento físico no espaço."[44]

Na arquitetura, orientação e deambulação espaciais são definidas por elementos que estruturam o percurso, como corredores, aberturas e transições entre espaços. No cinema, o movimento de câmara desempenha esse papel, este orienta o olhar do espectador e cria uma continuidade fluida que reforça a narrativa.

Assim, no cinema de Wes Anderson, a câmara assume-se como uma presença ativa qua habita o espaço cénico. Este efeito aproxima-se de uma abordagem arquitetónica, onde a organização e o movimento no espaço funcionam como ferramentas para a construção e comunicação de uma narrativa visual.

O movimento de câmara nas obras de Anderson distingue-se pela precisão e intencionalidade que funciona como uma extensão das qualidades arquitetónicas que caracterizam os espaços cénicos. Este movimento cria uma sensação de continuidade na narrativa, enquanto enfatiza a relação entre as personagens e o espaço, tornando-se uma entidade que molda a experiência visual do espectador.

Ao articular os elementos visuais - iluminação, textura dos materiais, distribuição do espaço, entre outros – Anderson subverte o papel da arquitetura, que deixa de ser apenas um pano de fundo e se torna numa personagem ativa. O *travelling*, amplifica este efeito ao sugerir uma continuidade e conexão entre os vários fragmentos do espaço, onde as histórias se revelam através da própria composição arquitetónica.

Através de movimentos laterais, frontais ou/e verticais, a câmara explora a relação entre espaços e personagens, frequentemente expondo detalhes que contribuem para a compreensão da narrativa. A

---

[43] Vivian Sobchack, *APUD.* **NIELSEN**, Jakob Isak. "Subcapítulo 1.9: Phenomenology and The Camera Movement Effect" in *"Camera Movement in Narrative Cinema"*. pág.54

[44] Vivian Sobchack, *APUD.* **NIELSEN**, Jakob Isak. IDEM. pág.54, tradução livre da autora.

composição arquitetónica é, assim, revelada de forma sequencial, como se o espectador estivesse a percorrer um edifício ou a seguir o movimento natural de um habitante. Desta forma, o *travelling* não apenas conecta fisicamente os espaços, mas também sugere uma continuidade entre elementos narrativos, na qual, a arquitetura não é apresentada como um elemento estático, mas como um componente em movimento.

Nas obras de Anderson, o *travelling* manifesta-se a partir de uma continuidade espacial e temporal, onde a arquitetura e o movimento refletem a organização espacial da obra. No capítulo I, abordou-se alguns tipos de *travellings* e a forma como cineastas do séc. XX utilizam esta técnica cinematográfica para criar significados nos seus projetos. Cineastas como Hitchcock e Kubrick empregam esta deambulação para, através do movimento da câmara, explorar temas como orientação, percurso, escala e corte/secção. Wes Anderson, de forma semelhante, utiliza os mesmos tipos de *travellings*.



Img.29- "Fantastic Mr. Fox" (2009) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 1:13:40 – 1:13:57

O *travelling* frontal utilizado por Hitchcock em "North by Northwest" (1959) e Kubrick em "A Clockwork Orange" (1972) (imagem 17 e 18), funciona como um mecanismo de orientação espacial, sendo composto por um campo contracampo - no campo, vemos o veículo e os seus ocupantes, e no contracampo, surge a estrada à frente. Este movimento de câmara organiza o espaço e conduz o espectador ao longo de um percurso que reforça a ideia de deslocamento. Anderson, em "Fantastic Mr. Fox" (2009) (imagem 29), utiliza o mesmo mecanismo cinematográfico para intensificar a ideia de lugar e direção. Nesta cena, Mr. Fox (interpretado por George Clooney), juntamento com o seu filho Ash (interpretado por Jason Schwartzman), o sobrinho Kristofferson (interpretado por Eric Chase Anderson) e Mole (interpretado por James Hamilton), preparam-se para resgatar a família de Mr. Fox e outros animais capturados pelos agricultores Boggis (interpretado por Robin Hurlstone), Bunce (interpretado por Hugo Guinness) e Bean (interpretado por Michael Gambon). O *travelling* frontal em "Fantastic Mr. Fox", também conduz o espectador por um trajeto linear, ilustrando a continuidade e a organização do espaço cénico, a partir de uma sequência de momentos espaciais e temporais.

Por sua vez, o *travelling* lateral, utilizado por Kubrick nas obras "A Clockwork Orange" (1972) e "The Shining" (1980) explora o sujeito e o ambiente construído, mas também estabelece uma narrativa visual que desmantela a perceção do espaço. O *travelling* lateral permite que o espectador se desloque pelo espaço cénico.



Img.30- "Asteroid City" (2023) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 52:16 – 54:55

Wes Anderson, recorre ao *travelling* lateral de forma semelhante. Na obra "Asteroid City" (2023), Anderson utiliza o *travelling* lateral para explorar os espaços cenográficos (imagem 30). Esta cena representa os bastidores do teatro onde decorrem os ensaios da peça que dá origem à narrativa principal do filme, o movimento de câmara segue o diretor da peça Schubert Green (interpretado por Adrien Brody).

No contexto do cinema, o *travelling* lateral pode ser uma analogia ao corte/secção arquitetónico, na medida em que permite desmontar o espaço construído e revelar a sua organização interna. Tal como a secção na arquitetura expõe a estrutura e a hierarquia dos elementos no espaço, o *travelling* lateral desenha uma narrativa visual. Este movimento de câmara enfatiza a continuidade entre os diferentes espaços cénicos.

O *travelling* na cinematografia de Wes Anderson não se limita às suas longas-metragens, mas também se manifesta em ilustrações, publicidades e curtas-metragens. Estas formas alternativas permitem que o cineasta mantenha a sua assinatura estética e a relação íntima entre espaço e narrativa, explorando novos formatos visuais e narrativos que reforçam a continuidade do seu estilo cinematográfico. A mesma precisão e intencionalidade que caracterizam os seus filmes estão presentes nestes outros suportes a experiência visual igualmente imersiva e coerente com a sua abordagem única à narrativa e ao espaço.

Por exemplo, publicidade intitulada "MONTBLANC |'100 Years of Meisterstück" (2024), que representa a comemoração dos 100 anos da caneta Meisterstück de Montblanc, encontramos três personagens (interpretadas por Wes Anderson, Jason Schwartzman e Rupert Friend) que narram a história da caneta como também as suas características e potencialidades.



Img.31- "MONTBLANC |'100 Years of Meisterstück" (2024) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 0:47 – 1:15

Nesta publicidade (imagem 31), o *travelling* lateral é utilizado como uma ferramenta narrativa que proporciona uma perspetiva sequencial da história e das características da caneta Meisterstück, contextualizando-a dentro do legado da marca Montblanc. Desde a sua criação em Hamburgo, em 1924, até as suas características e design, como a estrela branca que simboliza o pico nevado do Mont Blanc. Neste plano de sequência, a analogia de corte/secção é revelada através da transição entre três locais construídos, que representa a continuidade espacial e temporal entre os diferentes espaços cinematográficos.

No campo cinematográfico, o conceito de *travelling* híbrido que combina transições verticais e horizontais, é exemplificado na obra de Alfred Hitchcock "Rear Window" (1954), onde a câmara se desloca de forma livre entre diferentes planos, estabelecendo uma continuidade entre o observador e o espaço narrativo. Wes Anderson na curta-metragem "Castello Cavalcanti" (2013), produzida para a Prada (imagem 32), utiliza o uso de transições verticais e horizontais para explorar o cenário de uma vila fictícia italiana.



Img.32- "Castello Cavalcanti" (2013) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 0:23 – 0:41

O *travelling* híbrido guia o espectador através do ambiente cenográfico ao ligar diferentes espaços – desde a praça central até às ruas laterais e aos interiores circundantes – de forma continua. Este movimento de câmara enfatiza a composição arquitetónica e a textura visual do cenário, como reforça a continuidade narrativa. Anderson expande a perceção do espaço, transformando o espaço e as personagens numa personagem ativa que participa na construção da obra. O *travelling* híbrido, ao articular espaços de forma simultaneamente horizontal e vertical, contribui para uma experiência cinematográfica que transcende a observação passiva e oferece ao observador uma perspetiva sequencial do espaço narrativo.



Img.33- "Aline" Jarvis Cocker; Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 01:05 – 01:20

Ao longo deste subcapítulo, observou-se como Wes Anderson exemplifica uma versatilidade ao trabalhar em diferentes formatos, como publicidades, curtas e longas-metragens. Um exemplo significativo desta versatilidade encontra-se na direção do videoclipe "Aline", de Jarvis Cocker (imagem 33), parte da banda sonora do filme "The French Dispatch" (2021). Neste vídeo, a câmara acompanha a personagem principal de bicicleta através de movimentos horizontais que exploram a cidade, antes de realizar uma transição vertical ao segui-la enquanto desce as escadas do metro, este movimento cria uma continuidade visual que une diferentes planos.

Da mesma forma que em "Castello Cavalcanti" (2013), Anderson utiliza o *travelling* híbrido para expandir a perceção do espaço, em "Aline" os movimentos horizontais seguem a personagem enquanto percorre a cidade e oferecem, ao observador, uma leitura sequencial dos espaços urbanos, enquanto as transições verticais introduzem novas camadas ao cenário, como o interior do metro. Este movimento de câmara transforma o espaço físico numa extensão das personagens e num elemento narrativo.

Desta forma, o movimento de câmara, no cinema de Wes Anderson, torna-se uma ferramenta que estabelece um diálogo direto com a prática arquitetónica. O movimento de câmara assume-se como elemento ativo para a leitura cinematográfica. A câmara não apenas documenta a narrativa, como revela as relações espaciais e organiza o percurso visual. Mais do que um recurso técnico, o *travelling* é um meio de construção espacial e narrativo, uma ponte entre o espaço cinematográfico e o espaço arquitetónico. Este amplifica a experiência arquitetónica, pois não só capta a escala e a profundidade do espaço, como também permite perceber a relação entre os diferentes elementos, como corredores, escadas, portas, janelas, entre outros. Ao acompanhar ou ao mover-se independentemente, a câmara proporciona uma experiência de imersão do espaço.

CAPÍTULO III

O espaço em três longas-metragens de Wes Anderson.

3.1. Corte transversal

O *travelling* lateral é caracterizado pelo movimento da câmara em torno de um eixo horizontal, movendo-se para a esquerda ou para a direita, sem alterar a sua orientação em relação ao objeto ou espaço. Ao mover-se horizontalmente ao longo de um eixo, este movimento explora a articulação de diferentes planos, isto é, a câmara ao passar por diferentes zonas do espaço, como se estivesse a 'cortar' de forma transversal, mostra sucessivas camadas entre diferentes planos.

Em arquitetura, o corte é uma representação gráfica que 'corta' transversalmente o espaço construído, revelando a organização interna-externa. O corte permite compreender as articulações entre diferentes níveis, percursos, áreas e os componentes que estruturam o todo. Ao estabelecer uma analogia com o corte ou secção na arquitetura, o *travelling* lateral, no cinema, cria um corte em movimento ao conduzir o olhar do espectador pelo espaço cénico. Esta comparação é particularmente relevante porque, tal como o corte arquitetónico revela o interior e as relações estruturais do espaço físico, o *travelling* lateral permite uma leitura contínua do espaço cinematográfico, na qual transporta o observador através de um percurso visual onde diferentes elementos e camadas narrativas se desvendam.

No cinema de Wes Anderson, esta ferramenta destaca-se pela precisão coreográfica e pela estética que explora o espaço em movimento. Nos seguintes planos de sequência apresentados, o *travelling* lateral não só organiza o espaço cénico em camadas compreensíveis, como também intensifica a experiência visual e narrativa, este cria um diálogo entre o movimento e a composição estática, semelhante ao impacto visual e interpretativo do corte/secção.

Comecemos com a obra "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004), onde se destaca a cena em que a tripulação se reúne na casa de Eleanor (interpretado por Anjelica Huston), a ex-mulher de Steve Zissou (interpretado por Bill Murray), enquanto organizam os preparativos para o próximo documentário. Além de desempenhar uma função narrativa, esta cena utiliza o *travelling* lateral para revelar a configuração espacial da residência.



Img.34- "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 36:25 – 36:54

Este plano de sequência (imagem 34), inicia-se com um plano médio (PM), que enquadra um corredor com profundidade. No centro do corredor (ou no meio do corredor), vemos dois cães deitados, enquanto, no lado direito, observa-se uma mulher sentada, e no lado esquerdo encontra-se uma bicicleta encostada à parede. A câmara realiza um panorama, 90º graus para a esquerda, revelando a personagem Klaus Daimler (interpretado por Willem Dafoe) num plano médio (PM), enquanto organiza o horário do novo documentário. O movimento de câmara prossegue num eixo horizontal, para um plano que apresenta mais profundidade dos espaços, uma personagem encontra-se sentada numa cadeira, num quarto, onde o enquadramento destaca o espaço e a relação com a personagem. No seguinte plano observamos um pequeno estúdio, onde outra personagem é vista a 'preparar' o som.

O enquadramento transita para um quarto, onde duas personagens interagem, uma delas filma a outra. De seguida a câmara conduz o espectador para a casa de banho, observa-se uma personagem sentada e encostada ao lavatório. Novamente, e em plano médio (PM), observa-se Eleanor Zissou, ex-mulher de Steve Zissou, a riscar tarefas concluídas pela tripulação no quadro de organização. O corte transversal, que teve como início um panorama, encerra-se com o mesmo movimento – a câmara gira 90º para a esquerda – que revela a tripulação, juntamente com Steve Zissou, a realizar um treino.

A câmara, ao mover-se horizontalmente, compõe ou representa uma leitura transversal do espaço, expondo sucessivamente os diferentes compartimentos, suas funções e as interações entre as personagens. Este movimento não só traduz a organização arquitetónica do espaço, como também reforça a narrativa, ao destacar as relações e tensões entre as personagens.

O corte transversal (*travelling* lateral) tem uma duração de 25 segundos, mantendo um ritmo moderado, para permitir ao espectador compreender os espaços e as atividades desempenhadas pelas personagens. Este ritmo ponderado proporciona o tempo necessário para observar e interpretar os detalhes dos espaços representados, bem como as ações específicas de cada personagem nos seus respetivos contextos. A câmara mantém-se ao nível do rosto das personagens para criar uma relação de proximidade e intimidade com o espectador. Este enquadramento permite não apenas uma leitura clara das expressões faciais e dos gestos, como também estabelece uma ligação emocional direta com as personagens.

Em "The Grand Budapest Hotel" (2014), destaca-se igualmente o uso do *travelling* lateral como ferramenta para explorar a relação entre as personagens e o espaço cénico. A cena em análise ocorre quando Gustave H. (interpretado por Ralph Fiennes) prepara o quarto para a estadia de Madame D. (interpretado por Tilda Swinton), a câmara move-se horizontalmente, permitindo ao observador acompanhar os movimentos da personagem Monsieur Gustave.



Img.35- "The Grand Budapest Hotel" (2014) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 9:24 – 10:11

Desta forma, o plano de sequência (imagem 35) inicia-se com um grande plano (GP), onde observamos a personagem Monsieur Gustave.H juntamente com a data, 1932, que contextualiza o ano da ação na narrativa. O enquadramento transita para um plano médio (PM), onde começa o corte transversal (*travelling* lateral), que situa a personagem no espaço, este oferece uma visão ampla do espaço onde a ação decorre. Nesta primeira sequência a iluminação é reduzida. O movimento de câmara flui por um eixo horizontal para a direita.

De seguida, Gustave H. desloca-se pelo espaço até a um corredor, enquadrando a ação num plano médio (PM). Neste momento, a personagem acende as luzes, abre uma porta e vemos os serventes do Grand Budapest Hotel a carregar materiais necessários para preparar a chegada de Madame D.

A sequência, num movimento contínuo, prossegue até ao quarto principal, por meio de um eixo horizontal para a esquerda, agora iluminado. Neste espaço, com o enquadramento em plano médio (PM), é enfatizado a interação entre as personagens e o espaço.

O corte transversal encerra de forma cíclica, regressando a um grande plano (GP) que foca nos rostos e expressões de Gustave H. e Madame D.

A duração deste movimento de câmara é de 47 segundos, dos quais 29 segundos correspondem a um corte transversal (*travelling* lateral) que acompanha a deslocação da personagem Monsieur Gustave H. pelo espaço. Durante este período, observamos a personagem a deslocar-se com um passo rápido em preparação para a chegada de Madame D. O posicionamento da câmara, ligeiramente abaixo do centro do enquadramento, reforça visualmente o deslocamento e o percurso das personagens. O espaço contido, contribui para a intensificação do ritmo que se apresenta mais acelerado ao *travelling* lateral do filme "The Life Aquatic with Steve Zissou". Contrariamente ao anterior, em que o foco está na exploração espacial e nas relações entre as personagens no espaço, aqui, o foco centra-se predominante no deslocamento/percurso da personagem pelo espaço.



Img.36- "The French Dispatch" (2021) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 1:24:38 – 1:25:22

Por fim, o filme "The French Dispatch" (2021) o *travelling* lateral conduz, de forma contínua, o observador através de diferentes áreas. A cena a analisar ocorre na última história da revista, intitulada "The Private Dining Room of the Police Commissioner" escrita por Roebuck Wright (interpretado por Jeffrey Wright) retratando os instantes finais de um plano para resgatar o filho do Comissário, Gigi (interpretado por Winston Ait Hellal).

O plano de sequência (imagem 36) inicia-se com um plano médio (PM), apresentado a preto e branco, que enquadra uma sala despojada com um sofá posicionado ao centro e uma guitarra repousada no lado direito. Poucos instantes depois, uma personagem entre no enquadramento o Kidnapper, Joe Lefevre (interpretado por Edward Norton) e começa a tocar guitarra. O movimento de câmara (*travelling* lateral), inicia-se num eixo horizontal para a direita.

De seguida, o corte transversal apresenta cinco espaços distintos, cada um deles explorado através do mesmo enquadramento e movimento de câmara. O primeiro espaço, captado em plano médio (PM), mostra um grupo de personagens a jogar cartas, identificado como "Dutch Masterminds". Este ambiente é caracterizado pela presença de uma mesa, posicionada mais para o lado esquerdo, e o movimento de câmara revela um conjunto de escadas.

O segundo espaço, também em plano médio (PM), é uma cozinha onde duas personagens se encontram sentadas em lados opostos da mesa central, apresentados como "Pair of Hooligains". O *travelling* lateral introduz um terceiro espaço, onde se encontra uma terceira personagem encostada á parede direita.

O próximo local, também em plano médio (PM), retrata uma casa de banho, com duas personagens femininas, referidas como "Junkies", Estas encontram-se posicionadas em lados opostos – uma encostada à parede do lado esquerdo, enquanto a outra se apoia na parede do lado direito.

Por fim, o último espaço é caracterizado como um corredor, que culmina na visualização de uma porta, onde o filho do Comissário está mantido como refém. Este momento final do corte transversal enquadra a porta de forma centralizada no enquadramento, sendo seguida por uma transição do movimento de câmara para um *travelling* frontal, que num eixo linear, avança em direção à porta.

A duração deste movimento de câmara de 44 segundos, dos quais 42 segundos correspondem ao corte transversal (*travelling* lateral) que conduz o observador através dos espaços apresentados. Durante este período, o ritmo da cena mantém-se relativamente moderado, lento, para permitir ao espectador observar as características espaciais de cada espaço como as interações das personagens.

O posicionamento da câmara encontra-se centrado o enquadramento, ligeiramente próximo das personagens, o que reforça a observação dos seus comportamentos e gestos. Este enquadramento e ritmo pausado sublinham o foco na exploração espacial e nas relações entre as personagens no espaço, uma abordagem que remete para o estilo visual da imagem 34. Porém, este plano de sequência, difere, visto que representa uma apresentação da local onde o filho do comissário se encontra refém, ao contrário da obra "The Life Aquatic with Steve Zissou", apesar de ser também uma apresentação do espaço, as personagens interagem mais entre elas no espaço. Aqui a atenção centra-se na conexão entre os espaços e na construção de uma narrativa visual que destaca os ambientes e os seus ocupantes.

3.2. Corte perspético

O *travelling* frontal é caracterizado pelo movimento da câmara linear ao longo de um eixo, em direção a um objeto ou espaço, isto é, a câmara desloca-se de maneira contínua, sem desvios laterias ou verticais. Este movimento permite que o observador sinta a progressão ou a aproximação em direção a um determinado lugar ou elemento dentro do espaço. No contexto cinematográfico, o *travelling* frontal, pode ser utilizado para destacar um objeto, um elemento ou até mesmo uma personagem na narrativa, como se estivesse a avançar fisicamente através do espaço. A profundidade é explorada através do movimento contínuo da câmara ao longo de um eixo linear em direção a um ponto.

Quando aplicada à arquitetura, o *travelling* frontal, pode ser interpretada como uma analogia ao percurso físico dentro de um espaço e a um corte perspético. O corte perspético, no âmbito da arquitetura, é uma técnica de representação gráfica que combina a precisão do corte/secção com a profundidade tridimensional da perspetiva. Enquanto um corte transversal apresenta uma visão bidimensional, o corte perspético permite uma leitura sobre a organização interna do espaço e a sua profundidade de forma tridimensional.

A profundidade, em ambos os casos, transforma a representação do espaço. No *travelling* frontal, essa profundidade é reproduzida através da ideia de progressão e proximidade com o objeto. No corte perspético, a profundidade permite que o observador compreenda o espaço e a sua volumetria.

No cinema de Wes Anderson, esta ferramenta não apenas construi a narrativa, mas também explora o espaço através da ideia de percurso. Nas obras analisadas no Capítulo I, esta técnica é representada por meio de um veículo, que simboliza a direção do movimento e reforça tanto a ideia de deslocamento físico como a condução visual do observador a um destino ou ponto específico. Nos seguintes planos de sequência apresentados, o *travelling* frontal combina o movimento linear contínuo com a profundidade espacial, evidenciando a relação entre o percurso e o espaço.



Img.37- "The French Dispatch" (2021) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 38:24 – 38:34

Por exemplo, no plano de sequência da imagem 37, o corte perspético (*travelling* frontal) reforça a ideia de percurso com a profundidade espacial. Esta cena representa um conflito, entre duas personagens – o prisioneiro/artista Moses Rosenthaler (interpretado por Benicio del Toro) e o curador de arte Julien Cadazio (interpretado por Adrien Brody) – sobre uma sequência de obras, pintadas numa parede de betão.

Este plano de sequência inicia-se com um grande plano (GP), onde observamos as personagens Julien Cadazio e Moses Rosenthaler (num shot reverse shot). O enquadramento transita para um plano médio (PM), onde começa o corte perspético (*travelling* frontal), que situa a personagem no espaço. A ação decorre com Moses a perseguir Julien, numa cadeira de rodas, por um espaço amplo onde Moses tem exposto as suas obras de arte. As personagens que se encontram nesse espaço afastam-se quando o movimento por parte de Moses numa cadeira de rodas, começa.

Este movimento de câmara, com a duração de 10 segundos na qual acompanha o movimento das duas personagens, reforça a velocidade da ação e o carácter urgente de uma perseguição. O ritmo acelerado da cena é intencional, refletindo o caos da ação. A curta duração intensifica a perceção de desordem do espaço e das personagens. O posicionamento da câmara ligeiramente acima do centro do enquadramento, reforça a profundidade do espaço e o deslocamento das personagens pelo espaço, aqui, o foco centra-se no percurso das personagens.



Img.38- "The French Dispatch" (2021) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 6:50 – 7:06

Outra cena na mesma obra que utiliza a mesma ideia de profundidade do espaço através do *travelling* frontal, embora se diferencia no contexto espacial: enquanto a primeira cena explora a movimento interno do espaço, esta, representada na imagem 38, explora o movimento no exterior urbano, numa rua estreita circundada de edifícios.

A cena retrata um passeio de bicicleta pela cidade fictícia de Ennui-sur-Blasé, conduzido pelo jornalista Herbsaint Sazerac (interpretado por Owen Wilson). Este momento corresponde ao segmento inicial da narrativa intitulado "The Cycling Reporter" e utiliza o *travelling* frontal para reforçar a relação entre o percurso linear da personagem e a profundidade do espaço urbano.

Este plano de sequência inicia-se com um plano médio (PM), onde observamos o jornalista Herbsaint Sazerac no centro do enquadramento, em movimento, a percorrer uma rua de bicicleta. Rodeado por edifícios de ambos os lados, o enquadramento inicial sugere a profundidade espacial proporcionada pelo corte perspético (*travellin*g frontal), enquanto a linearidade da rua reforça a ideia de percurso. O movimento contínuo da câmara acompanha o deslocamento do jornalista no espaço urbano envolvente.

No contracampo, o enquadramento altera-se ligeiramente, que permite uma visão mais ampla da estrada e da bicicleta. Neste momento, a localização muda – no lado esquerdo, continuam visíveis os edifícios, mas no lado direito observamos um muro com um passeio que acompanha a rua. A composição evidencia o movimento descendente do jornalista, com a bicicleta no centro do enquadramento. A interação entre o espaço urbano, o movimento da personagem e o *travelling* frontal (corte perspético) reforça a relação entre o percurso físico, a continuidade do espaço e a narrativa.

O movimento de câmara, com a duração de 16 segundos, acompanha o percurso do jornalista e reforça a velocidade descendente do movimento ao utilizar um veículo (bicicleta) como mediador da narrativa visual. O corte perspético confere profundidade ao espaço ao acentuar a relação entre a personagem em movimento e o meio urbano envolvente. O ritmo acelerado do *travelling* frontal intensifica a perceção da velocidade do deslocamento ao lango do plano de sequência.

O posicionamento da câmara, ligeiramente abaixo do centro do enquadramento e inclinado para cima, procura evidenciar a verticalidade dos edifícios que rodeiam a via. Esta composição, aliada à profundidade representada no campo pelo corte perspético, transmite a sensação de uma via reduzida, características de um espaço urbano compacto. Em contraste, no contracampo, a câmara inclina-se ligeiramente para baixo, o foco centra-se na estrada e para o movimento proporcionado pelo veículo. Esta mudança na orientação da câmara reforça o ritmo e velocidade do deslocamento, enquanto fornece um foco adicional à via e ao percurso linear.



Img.39- "The Grand Budapest Hotel" (2014) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 04:49 – 04:58

O *travelling* frontal, enquanto ferramenta/técnica cinematográfica, não apenas realça a profundidade do espaço e a ideia de percurso, como também traduz a proximidade em relação a um objeto ou a uma personagem, criando, assim, uma conexão visual entre a narrativa e o observador.

No filme "The Grand Budapest Hotel" (2014), esta técnica é utiliza na cena que retrata a década de 1969, no interior do hotel, para apresentar a personagem Zero Moustafa (interpretado por F.Murray Abraham) a um jovem escritor (interpretado por Jude Law), que partilha a história do concierge Gustave H. (interpretado por Ralph Fiennes) e os seus dias, como jovem, no Grand Budapest Hotel na década de 1932.

O plano de sequência (imagem 39) inicia-se com um plano médio (PM), no qual a personagem Zero Moustafa, sentado de perfil num pequeno sofá, é apresentada no centro do enquadramento. A câmara, num movimento linear e contínuo, aproxima-se em direção a Zero Moustafa. À medida que o *travelling* frontal se aproxima da personagem, o enquadramento alterna para um grande plano (GP), acentuando a expressividade da personagem.

A cena corta para um enquadramento frontal de Zero, novamente centrado no enquadramento, repetindo-se o movimento de câmara que transita de um plano médio (PM) para um grande plano (GP). Por fim, a câmara posiciona-se atrás da personagem e repete o movimento linear, com a mesma transição.

Cada corte em cada posicionamento diferente tem uma duração de 3 segundos. O propósito desta sequência não reside no espaço ou no percurso contínuo, mas na personagem e na sua importância para a narrativa. A progressão dos planos, alternando os ângulos de visão enquanto mantêm a linguagem (a centralidade e a mesma distância da personagem) estabelece a relação da personagem com a narrativa. O enquadramento permite uma leitura ampla do espaço, mas o foco permanece na personagem. Para representar e intensificar essa leitura o posicionamento da câmara encontra-se centrado no enquadramento para estabelecer uma relação visual entre a personagem (e narrativa) com o observador.

3.3. Axonometria

O *travelling híbrido* é caracterizado por combinações verticais e horizontais do movimento de câmara, isto é, combina dois tipos de *travelling*: o *travelling* vertical e o *travelling* lateral. O *travelling* lateral é o movimento da câmara ao longo do eixo horizontal, por sua vez, o *travelling* vertical é o movimento da câmara ao longo do eixo vertical.

Ao combinar esses dois tipos de movimento, o *travelling* híbrido permite uma experiência mais imersiva do espaço. Esta combinação de movimentos, que alterna ou transita entre dois eixos, proporciona uma visão mais ampla do espaço e determinado contexto narrativo. A utilização deste movimento de câmara destaca a escala, a profundidade e as camadas do espaço, por exemplo, a partir de transições entre andares de um edifício e/ou entre o exterior e o interior. Este movimento cria uma narrativa visual do espaço, que vai além da representação estática do plano.

O *travelling* híbrido, quando aplicado à área da arquitetura, pode ser entendido como uma analogia à axonometria. Este movimento de câmara, ao articular os eixos verticais e horizontais, remete à lógica tridimensional da axonometria, que também combina diferentes direções e camadas para oferecer uma visão expandida do espaço.

No âmbito da arquitetura, a axonometria é uma ferramenta de representação gráfica que projeto um objeto tridimensional sobre um plano bidimensional. Ao contrário do corte perspético, a axonometria não possui um ponto de fuga, as suas variações – obliqua, aérea e paralela – distinguem-se pelo ângulo de inclinação dos eixos, permitem uma leitura das dimensões e relações espaciais.

A analogia entre o *travelling* híbrido e a axonometria reside na forma como ambos sistematizam a compreensão do espaço através da articulação de múltiplos eixos. Tal como a axonometria combina os eixos para proporcionar uma visão analítica de um elemento, o *travelling* híbrido explora o espaço, a partir de movimentos combinados nos eixos horizontal e vertical, por camadas com a capacidade de expor o espaço em profundidade e as relações entre diferentes espaços e escalas.

Esta capacidade de explorar o espaço por camadas, permite oferecer diferentes leituras das relações espaciais que compõem um objeto. O movimento contínuo da câmara no *travelling* híbrido, revela progressivamente cada camada que revela as transições e conexões entre exterior e interior, entre pisos ou entre volumes distintos. A axonometria apresenta, numa única projeção, as várias camadas do objeto.



Img.40- "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 47:52 – 49:52

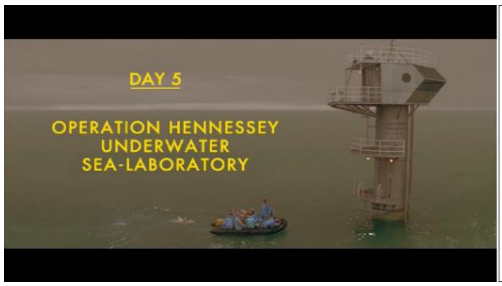
Um exemplo do movimento de câmara, *travelling* híbrido, enquanto axonometria, encontra-se na obra "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004) (imagem 40), cuja cena retrata uma operação conduzida pela tripulação liderada por Steve Zissou (interpretado por Bill Murray), intitulada "Operation Hennessy". Esta missão ocorre num laboratório submerso, propriedade de Hennessy (interpretado por Jeff Goldblum) onde a tripulação invade o laboratório para roubar uma tecnologia necessária para a captura de um tubarão singular e exclusivo.

O plano de sequência em análise, inicia-se com um plano médio (PM) onde a tripulação se encontra reunida em torno de uma mesa. O centro do enquadramento é dominado por um pequeno computador, cuja sua função é indicar a localização do tubarão jaguar. Esta mesa é rodeada por dez membros da tripulação. A câmara move-se ligeiramente para a frente, num curto eixo linear, e em seguida, realiza uma deslocação no eixo horizontal para a direita, com a duração de cinco segundos. Neste momento, o enquadramento, ainda em plano médio (PM), apresenta duas personagens (Steve e a jornalista Jane Richardson) num diálogo, posicionadas em lados opostos da composição – um à direita e outra à esquerda. Apesar de o foco estar no diálogo entre as duas personagens o enquadramento mantém a presença de nove personagens no fundo da composição.

Posteriormente, a câmara recua ligeiramente e move-se num eixo horizontal para a direita, com a duração de quatro segundos. Neste percurso, a câmara revela dois espaços distintos separados por uma parede, onde, no lado esquerdo, podemos observar um grupo de personagens a manter um diálogo. Neste contexto, Steve Zissou, como figura central, abre uma porta que conduz a uma divisão adjacente (no lado direito do enquadramento), equipada com um conjunto de escadas que dão origem ao piso superior. Um dos membros da tripulação acompanha o movimento de Zissou.

No piso superior, a câmara desloca-se ligeiramente para a frente, num eixo linear, mantendo o enquadramento em plano médio (PM). Neste espaço, Zissou encontra-se num diálogo com um membro da tripulação. Logo após a câmara movimenta-se novamente, num eixo horizontal para a esquerda, com a duração de seis segundos, acompanhando o movimento de Zissou entre divisões. Nesta sala, o enquadramento revela dois membros da tripulação em torno de uma mesa.

A sequência continua com um movimento de câmara num eixo horizontal para a esquerda com a duração de três segundos, até ao centro do enquadramento que é dominado por um conjunto de escadas em caracol. E, a partir deste elemento, a câmara inicia um movimento sob um eixo vertical. Durante este movimento observa-se várias personagens a subir as escadas até ao piso superior. Este movimento culmina com a chegada ao piso superior, onde o plano de sequência finaliza em plano médio (PM), com Zissou e outros membros da tripulação a deslocarem-se para o exterior.



Img.41- "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004) Wes Anderson [Dir]; Minuto: 46:47



Img.42- "The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004) Wes Anderson [Dir]; Minuto: 46:55

A duração total do plano de sequência tem a duração de dois minutos. Este período é estruturado com a utilização variada do *travelling,* recorrido a movimentos de transições verticais, horizontais e até mesmo frontais. A duração desta cena oferece ao observador tempo para compreender a espacialidade das divisões e a forma como estas se relacionam entre si. Além disso, este recurso narrativo fornece uma noção da escala e da organização espacial do objeto em análise.

O plano de sequência permite que o observador explore o cenário de forma contínua, sem cortes, com movimentos fluidos que destacam a funcionalidade do espaço na ação. Este equilíbrio entre o movimento e a composição espacial encontra ressonância com a representação gráfica – axonometria – pois oferece uma visão das múltiplas camadas, escalas e profundidades de um objeto.

CONCLUSÃO

“Travelling no Cinema de Wes Anderson. Sobre espaço e movimento em três longas-metragens.” propõe uma análise aprofundada da interação entre arquitetura e cinema nas obras de Wes Anderson, com foco em três longas-metragens produzidas, realizadas e estreadas entre os anos 2004 e 2021. A partir de um movimento de câmara específico - o travelling -, pretende-se investigar como o cineasta utiliza e enfatiza o espaço como elemento narrativo ativo. A análise recorre a uma metodologia que combina estudo da imagem em movimento, fotografia e ensaios gráficos, revelando como a arquitetura/espaço, nos projetos de Anderson, cria uma comunicação visual através do movimento de câmara

Esta dissertação foi estruturada de forma a refletir a linguagem visual de Wes Anderson ao criar uma composição tripartida que dialoga diretamente com a estética caracteristíca do cineasta. A estrutura desta investigação segue a lógica de composição visual presente nas obras de Anderson, isto é, procura refletir a linguagem/estilo característico do cineasta. Tal como Anderson recorre a composições visuais para estruturar as suas obras, esta dissertação adota uma metodologia análoga ao adotar uma composição que reflete a linguagem visual de Wes Anderson.

A investigação é estruturada em três capítulos que se subvidem em três subcapítulos, numa estrutura que pretende reforçar a coesão temática e metodológica. A utilização de três filmes– “The Life Aquatic with Steve Zissou” (2004); “The Grand Budapest Hotel” (2014) e “The French Dispatch” (2021) - é articulada com três tipos de travelling - lateral, frontal e híbrido -, analisados através de conjuntos de três fotogramas e dialogando com três ferramentas de representação gráfica - corte transversal, corte perspético e axonometria.

O capítulo I aborda o travelling enquanto instrumento cinematográfica, explorando a sua capacidade de moldar o espaço e a narrativa. A análise recai sobre cineastas como Alfred Hitchcock e Stanley Kubrick, e o uso do movimento de câmara na construção visual e espacial. A escolha destes cineastas resulta da relação comum, com Wes Anderson, na utilização de cenários construídos, da composição visual e na escolha frequente dos mesmos atores.

Nas produções de Hitchcock, como “Rope” (1948) e “Rear Window” (1954), os cenários construídos tornam-se personagens ativas na narrativa, isto é, o espaço é projetado para influenciar diretamente a narrativa. Hitchcock usufrui do travelling e do movimento livre da câmara, para explorar a continuidade visual e espacial. Por exemplo, em “Rear Window” (1954), o pátio interior torna-se o centro da narrativa, onde cada janela e cada espaço são percorridos pelo olhar do protagonista, criando uma conexão entre interior e exterior. Em “Rope” (1948), o cenário construído, projetado com paredes móveis, permitiu o uso do plano de sequência para a continuidade visual, transformando o espaço num elemento ativo na narrativa. Por outro lado, Hitchcock também recorre aos mesmos atores nas suas produções, como James Stewart e Cary Grant. Este recurso estabelece uma identidade e continuidade linguistica nas suas obras,

semelhante ao que se verifica em Wes Anderson, que trabalha com um elenco recorrente como, por exemplo, Bill Muray, Jason Schwartzman e Tilda Swinton.

Stanley Kubrick e Wes Anderson, por outro lado, partilham uma relação no uso da composição visual baseada em elementos do âmbito da arquitetura. A utilização de elementos como cor, simetria, perspetiva e geometria revela uma abordagem à organização da composição da imagem e do espaço. Kubrick, em "2001: A space Odyssey" (1968), utiliza a simetria para criar ordem espacial, enquanto em "The Shining" (1980) transfroma os corredores do Hotel Overlook numa experiência labiríntica e quase opressiva através do movimento de câmara, explorando a continuidade espacial e a tensão emocional da narrativa.

A relação entre Hitchcock, Kubrick e Anderson é, portanto, mediada por um entendimento comum da importância do espaço e da composição no cinema. Hitchcock e Anderson destacam-se pelo uso de cenários construídos e a recorrência de atores que reforçam a continuidade estilística. Kubrick e Anderson convergem na aplicação de ferramentas visuais do domínio arquitetónico, como a simetria, a cor, a composição e a geometria, que organizam e aprofundam a experiência espacial cinematográfica.

Após a análise de cineastas cuja obra permite compreender melhor o *travelling* como ferramenta cinematográfica, o passo seguinte consiste em identificar os diferentes tipos de *travelling* – frontal, lateral e híbrido – e como estes contribuem para a narrativa e para a leitura do espaço. Entend que cada um destes tipos de movimento encontram ressonância com princípios base de arquitetura e como, estes, transmitem conceitos no contexto narrativo.

> "(...) quando no cinema assistimos a um travelling, vemos como a perspetiva dos objectos próximos (...) muda consideravelmente. Esta 'paralaxe dinâmica' produz uma forte ilusão espacial que torna o cinema próximo da experiência da arquitectura."[45]

O *travelling* frontal, por exemplo, estabelece uma ideia de percurso. O percurso organiza a experiência espacial ao definir trajetos que conduzem o utilizador através de um espaço. Na arquitetura, corredores criam uma sequência lógica que direciona o movimento revelando progressivamente o espaço, reforçando a ideia de direção e continuidade. Este tipo de movimento é frequentemente utilizado para acompanhar personagens, muitas vezes em veículos, e para destacar a relação entre elas e o espaço envolvente. Quando associado ao corte perspético, o *travelling* frontal acentua a profundidade do espaço.

O *travelling* lateral, por sua vez, estabelece uma relação com a orientação espacial. Na arquitetura, a orientação é utilizada para compreender e explorar o espaço. A organização de elementos como janelas ou portas, guiam o olhar e proporcionam uma leitura espacial que se transforma à medida que o movimento de câmara se desloca. No cinema, o *travelling* lateral revela o espaço de forma sequencial, conforme a

[45] **URBANO**, Luís. "Arquitectura em Movimento" in *"Histórias Simples".* pág.82

câmara se move ao longo de um eixo horizontal, novos elementos são encontrados. Este movimento reflete a ideia de corte transversal, onde o espaço é apresentado por camadas.

Já o *travelling* híbrido, o qual combina movimentos horizontais e verticais, encontra paralelismo com o conceito de escala e profundidade. O *travelling* híbrido, ao explorar transições verticais e horizontais, permite uma leitura completa do espaço. Estes tipos de movimento têm ressonância com a axonometria, uma ferramenta de representação gráfica que articula múltiplas camadas num único plano.

Assim, o cinema "pode ser usado como método de representação. (...) influenciando e alterando as concepções do espaço."[46]



Img.41- "The French Dispatch" (2021) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 06:20 – 06:50

Neste ponto, poder-se-á questionar a razão desta investigação se focar no *travelling* e não em outros tipos de movimentos ou técnicas cinematográficas. Por exemplo, por que não optar pela análise do plano fixo[47] (imagem 41), uma ferramenta cinematográfica que permite a análise da composição da imagem, onde a perceção do espaço é moldada pela interação dos elementos em cena ou o movimento das personagens?

E por que não investigar o movimento de cenário (imagem 42), que têm uma interseção direta com a arquitetura? Ao explorar o movimento de um cenário, seria possível compreender como a arquitetura no cinema consegue alterar a perceção do espaço a partir de, por exemplo, paredes móveis, permitindo planos de sequência contínuos.



Img.42- "The French Dispatch" (2021) Wes Anderson [Dir]; Duração do movimento de câmara: 57:49 – 58:06

[46] **URBANO**, Luís. "O Cinema no Ensino" in *"Histórias Simples"*. pág. 78

[47] O plano fixo é uma técnica cinematográfica em que a câmara permanece fixa. A ação da narrativa ocorre dentro do enquadramento.

Ou ainda, por que não explorar o uso de maquetes, sejam elas o próprio cenário em escala 1:1 ou representações em escala reduzida de um espaço? Tanto em escala 1:1 (imagem 43) como em escala reduzida (imagem 44), as maquetes permitem compreender o espaço no cinema. A maqueta enquanto ferramenta de representação, organiza o espaço. No cinema, esta ferramenta é adotada na criação de cenários e na definição do espaço narrativo. Esta abordagem reforçaria a ideia de que a arquitetura e o cinema, apesar de serem duas artes distintas, estão interligados, contribuindo para a construção da narrativa e para a experiência espacial do observador.



Img.43- "The French Dispatch" (2021) Wes Anderosn [Dir]; Minuto: 14:54



Img.44- "The Grand Budapest Hotel" (2014) Wes Anderosn [Dir]; Minuto: 03:24

A razão por trás da escolha da análise do *travelling*, nas obras de Wes Anderson – que recorre a uma composição visual característica de Kubrick e a exploração de maquetas e cenários construídos de Hitchcock –, repousa na relação intrínseca entre o movimento e a compreensão espacial, que é central tanto na arquitetura como no cinema. O espaço, enquanto entidade estática, não nos oferece a totalidade da sua compreensão, isto é, "A configuração do espaço explica-se com o movimento. Para o compreender esteticamente temos de o sentir em movimento".[48] No cinema, o *travelling* transforma a visão do espectador, aproximando-o da experiência de habitar o espaço. Assim, o movimento de câmara revela a profundidade do espaço como permite ao espectador experienciá-lo de maneira semelhante à forma como um indivíduo interage com a arquitetura, ou seja, num movimento contínuo que define a sua relação com o espaço.

Assim, "(...) o que acontece no 'travelling' cinematográfico contém a emergência de uma secção arquitetónica montada em movimento e denotando aspetos filmológicos de escala e analogia mas que se define, desde logo, por ter um sentido próprio."[49]

[48] Volkelt. *APUD*. **URBANO**, Luís. "Arquitetura em Movimento" in *"Histórias Simples"*. pág.81
[49] **ROSMANINHO**, João. "Subcapítulo 1.2: Secção" in *"Montagem e Cidade: Lisboa no Cinema"*. pág.138

Após a análise do *travelling* como ferramenta cinematográfica - onde o posicionamento de câmara e a duração do movimento contribui para a leitura visual do espaço e da narrativa - e arquitetónica, capaz de explorar a perceção do espaço a partir de movimentos laterias e/ou verticais, conduzindo o observador pelo espaço narrativo, surge uma reflexão sobre a relação entre o *travelling* e os tipos de planos no enquadramento.

A dificuldade surge na identificação dos tipos de planos presentes nas cenas: este enquadramento será plano médio (PM) ou plano geral (PG)? Esta questão resulta da natureza ambígua de determinados enquadramentos. O plano médio pode, em certos contextos, ser interpretado como um plano geral, dependendo da escala do espaço representado e da informação visual fornecida.

No caso de um *travelling* lateral, o plano médio (PM) expõe diferentes camadas do espaço à medida que o movimento de câmara avança num eixo horizontal, ora para a direita ou para a esquerda. Progressivamente, estas camadas revelam nova informação, ampliando a perceção do espaço. No entanto, se for utilizado um *travelling* frontal, que recua ao longo do eixo longitudinal, obtemos uma visão mais ampla do espaço, enquadrando-o como um plano geral (PG) que sintetiza a totalidade do espaço.

No final do movimento (*travelling* lateral), surge a mesma questão. Após a apresentação sucessiva de todas as camadas do espaço, surge a possibilidade de interpretar o enquadramento, na sua totalidade, como um plano geral (PG), já que o espectador adquire uma visão completa do espaço, anteriormente fragmentado por planos médios (PM).

No volume II, que consiste na representação gráfica das cenas apresentadas no capítulo III, através dos *travellings* – lateral; frontal e híbrido, observa-se a 'junção' dos planos médios (PM) que culmina numa compreensão completa da relação espacial. Deste modo, o movimento de câmara acaba a permitir a perceção do plano geral do espaço, na qual revela a sua totalidade, profundidade e continuidade.

Por fim, e após as várias colocações e indagações sobre o *travelling*, coloca-se a dúvida.
Será precisamente nesta relação entre o movimento contínuo da câmara e espaço que reside a ideia do *travelling* enquanto ferramenta cinematográfica e arquitetónica? Talvez. Porventura, a capacidade de transformar o enquadramento, fragmentado, num entendimento completo do espaço reforça a ideia de que o movimento de câmara se torna um meio de interpretar o espaço.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA:

BAZIN, André. "What's Cinema" (Livro). University of California Press, Berkeley, California (1967)

BERGER, John. "Modos de Ver: Arte e comunicação" (Livro) Edições 70 (2002)

BORDWELL, David**; THOMPSON,** Kirstin. "Film Art: An Introduction" (Livro) "The McGraw-Hill Companies, New York (1997)

CABRITA, Carolina Silvério. "A Importância da Cor nos filmes de Wes Anderson: Análise dos filmes Moonrise Kingdom, The Grand Budapest Hotel e Isle of Dogs" (dissertação) Faculdade de Ciência Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa (2020)

CARVALHO, Sofia Lopes de. "Modos de ver, modos de fazer imagens de arquitetura e cinema no século XX", (dissertação) Escola de Arquitetura, Arte e Design da Universidade do Minho (2022)

ESTRELA, Bruna Silva. "A Arquitetura e os Sentidos: Perceção Auditiva na leitura Arquitetónica" (dissertação) Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, Lisboa (2020)

GRILO, João Mário. "As Lições do Cinema: Manual de Filmologia" (Livro) Edições Colibri; Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (2007)

MÈLIÈS, MALLET-STEVENS, MULTIMEDIA; "Cinema e Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia" (Livro) Edição: François Penz and Maureen Thomas (1997)

MOUTINHO, Natacha Antão. "Espaços da cor nas fases de um processo", (capítulo de livro) Centro de Investigação e Estudo em Belas-Artes (CIEBA), Lisboa (2018)

NIELSEN, Jakob Isak. "Camera Movement in Narrative Cinema", (tese de doutoramento) University of Aarhus, Dinamarca (2007)

SANTOS, Bárbara Oliveira. "Habitar o Cinema, Filmar a Arquitetura: os modos de ver arquitetura", (dissertação) Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, Porto (2020)

PALLASMA, Juhani. "The Achitecture of Image. Existential space in cinema" (Livro) Rakennustieto, Finlândia (2007)

RODRIGUES, António. "Cinema e Arquitetura". (Livro) Cinemateca Portuguesa, Lisboa (1999)

ROSMANINHO, João. "Montagem e Cidade: Lisboa no Cinema", (tese de doutoramento) Universidade do Minho, Escola de Arquitetura, Minho (2017)

URBANO, Luís. "Histórias Simples" (Livro) Ruptura Silenciosa (2013)

FILMOGRAFIA:

ANDERSON, Wes [Dir]. "The Royal Tenenbaums" EUA: Touchstone Pictures (2001) [01:49:54]

ANDERSON, Wes [Dir]. "The Life Aquatic with Steve Zissou" EUA: Scott Rudin Productions (2004) [01:59:00]

ANDERSON, Wes [Dir]. "Fantastic Mr. Fox" EUA: 20th Century Studios (2009) [1:26:44]

ANDERSON, Wes [Dir]. "Moonrise Kingdom" EUA: Indian Paintbrush (2012) [1:33:38]

ANDERSON, Wes [Dir]. "CASTELLO CAVALCANTI" Itália: The Directors Bureau (2013) [7:45]

ANDERSON, Wes [Dir]. "The Grand Budapest Hotel" EUA: Searchlight Pictures (2014) [01:39:00]

ANDERSON, Wes [Dir]. "The French Dispatch" EUA: Searchlight Pictures (2021) [01:47:00]

ANDERSON, Wes [Dir]. "Poison" EUA: Indian Paintbrush (2023) [17:50]

ANDERSON, Wes [Dir]. "Asteroid City" EUA: Focus Features (2023) [1:45:37]

ANDERSON, Wes [Dir]. "MONTBLANC | '100 Years of MEISTERSTÜCK'" Alemanha: Montblanc (2024) [3:07]

HICHTCOCK, Alfred [Dir]. "Rope" EUA: Transatlantic Pictures (1948) [01:20:41]

HICHTCOCK, Alfred [Dir]. "Rear Window" EUA: Paramount Pictures (1954) [01:52:26]

HICHTCOCK, Alfred [Dir]. "North by Northwest" EUA: Metro-Goldwyn-Mayer (1959) [02:16:25]

KUBRICK, Stanley [Dir]. "A Clockwork Orange" EUA: Warner Bros. Entertainment (1972) [02:16:36]

KUBRICK, Stanley [Dir]. "The Shining" EUA: Warner Bros. Entertainment (1980) [01:59:38]

MURNAU, F.W [Dir]. "Sunrise: A Song of Two Humans" EUA: William Fox (1927) [01:34:21]

PASTRONE, Giovanni [Dir]. "Cabiria" Itália: Itália Film (1914) [02:06:36]

WEBGRAFIA:

Artigo eletrónico, MONTBLANC | '100 Years of MEISTERSTÜCK'

Obtido em https://www.youtube.com/watch?v=tUSRyAha37w

Artigo eletrónico, CASTELLO CAVALCANTI

Obtido em https://www.youtube.com/watch?v=b87B7zyucgI

Artigo eletrónico escrito pela IMDb

Obtido em file:///C:/Users/anapi/Downloads/437664%20(7).pdf

Artigo eletrónico, Studio Binder

Obtido em https://www.youtube.com/watch?v=3euNFd7-TCg&t=59s

Artigo eletrónico, Studio Binder

Obtido em https://www.youtube.com/watch?v=Sdt0oam6O1o&t=1s

Artigo eletrónico, Postpace

Obtido em https://www.youtube.com/watch?v=XFKkk_JvQR8&t=1s

Artigo eletrónico, Studio Binder

Obtido em https://www.youtube.com/watch?v=q45m7RYy7-4&t=343s

Artigo eletrónico, Studio Binder

Obtido em https://www.youtube.com/watch?v=q-XoLPmZZI4&t=3s

Artigo eletrónico, RTP

Obtido em https://ensina.rtp.pt/artigo/porque-e-que-o-cinema-antigo-nao-tem-cores/

Artigo eletrónico, Galerie Magazine

Obtido em https://galeriemagazine.com/wes-anderson-curates-first-exhibition/

Artigo eletrónico, "The Horse in Motion" (1878) – Eadweard Muybridge

Obtido em https://www.youtube.com/watch?v=heRuLp7CyTM&ab_channel=ChannelStop

Artigo eletrónico, "Panorama du Grand pris d'un bateau" (1896) – Irmãos Lumiére

Obtido em https://www.youtube.com/watch?v=qOeKhF02mPc&ab_channel=HistoryinColor

ANEXOS

ÍNDICE DE ANEXOS

1- Biografia do cineasta Wes Anderson

2- Tabela cronológica da cinematografia de Wes Anderson

3- Sinopses das três longas-metragens do cineasta Wes Anderson

a) The Life Aquatic with Steve Zissou (2004);

b) The Grand Budapest Hotel (2014);

c) The French Dispatch (2021).

1. Biografia do cineasta Wes Anderson

Wes Anderson é um cineasta reconhecido pela sua linguagem cinematográfica única e pelo seu estilo visualmente distintivo, onde a arquitetura desempenha um papel fundamental. Em várias entrevistas realizadas a Wes Anderson, o próprio afirma que na sua infância queria ser Arquiteto e mais tarde, na sua adolescência, queria ser Escritor[1]. Este fascínio e paixão pelas várias artes, teve um impacto significativo nas suas obras.

Wesley Mortimer Wales Anderson, conhecido como Wes Anderson, nasceu a 1 de maio de 1969 em Houston, Texas, Estados Unidos. É um cineasta, produtor, argumentista e ator norte-americano casado com Juman Malouf desde 2010. Segundo de três filhos de Melver Leonard Anderson, gestor de uma empresa de publicidade, e Texas Ann Burroughs, arqueóloga e agente imobiliária[2], tem como irmãos Mel e Eric Anderson. A paixão pela sétima arte revelou-se desde a sua infância. Durante a sua infância, Anderson realizava e escrevia curtas-metragens com uma câmara Super-8. ´

Anderson frequentou a St.John's School em Houston, Texas. Após concluir o ensino secundário, o cineasta matriculou-se na Universidade do Texas em Austin. Lá, estudou Filosofia, mas continuou a alimentar o seu interesse pelo cinema. Foi na Universidade de Texas que conheceu Owen Wilson, que posteriormente, nas suas obras, se tornaria um dos seus colaboradores mais frequentes. Juntos, escreveram o guião para "Bottle Rocket" (1993), que inicialmente era uma curta-metragem, e se tornou o seu primeiro trabalho significativo, com a participação dos intérpretes Owen Wilson e seu irmão Luke Wilson. Esta curta-metragem acabou por ser exibida no Sundance Film Festival em Park City, Utah, Estados Unidos, onde foi recebida com sucesso.

Este projeto chamou a atenção de produtores na qual ajudaram a expandir o projeto para uma longa-metragem - "Bottle Rocket" (1996).[3] Os projetos de Anderson classificam-se em várias categorias, desde longa-metragens; curta-metragens; ilustração, para o music vídeo do filme "The French Dispatch" (2021) intitulado "Aline", Jarvis Cocker, e até mesmo publicidades para a Prada e Sony. Nestas categorias são classificados géneros, desde drama, comédia, romance, aventura, animação e crime, existindo sempre um elemento de "fantasia" no seu trabalho. Anderson desenvolveu ao longo da sua carreira uma espécie de "família cinematográfica", incluindo atores como Bill Murray; Jason Schwartzman,; Tilda Swinton e Adrien Brody, entre outros que surgem nas obras do cineasta. Um marco notável de mencionar, no processo criativo dos projetos de Wes Anderson é a colaboração com Robert Yeoman. Yeoman é um diretor

[1] **Artigo eletrónico** obtido em https://www.youtube.com/watch?v=Sdt0oam6O1o
[2] **Artigo eletrónico** obtido em https://www.infopedia.pt/artigos/$wes-anderson
[3] **Artigo eletrónico** escrito pela IMDb

fotográfico que participa na equipa de colaboradores desde a longa-metragem intitulada "Bottle Rocket" (1996). Esta rede de colaboradores transformou-se numa característica singular do seu trabalho.

Recentemente Wes Anderson juntou-se com Roman Coppola, produtor e realizador, para a realização da curta-metragem dos 100 anos da Meisterstück da Montblanc[4], este projeto conta com os protagonistas Wes Anderson, Rupert Friend e Jason Schwartzman. Os projetos futuros do cineasta, até este momento, não se encontram confirmados, mas sabemos que Bill Murray e Benicio Del Toro serão protagonistas na próxima longa-metragem do cineasta. [5]

Wes Anderson permanece uma figura central e inovadora no cenário do cinema contemporâneo. Anderson construiu uma filmografia marcada por uma linguagem singular, caracterizada por composições simétricas, paletes de cores vibrantes e cenários detalhadamente construídos

[4] **Artigo eletrónico** obtido em https://www.youtube.com/watch?v=tUSRyAha37w

[5] **Artigo eletrónico** obtido em https://rollingstone.com.br/noticia/bill-murray-michael-cera-e-benicio-del-toro-vao-estrelar-proximo-filme-de-wes-anderson/

2. Tabela cronológica da cinematografia de Wes Anderson.

Cronologia	Títulos	Direção F.	Direção. A	Desenhadores Maquetistas	Duração	Género
2024	"MONTBLANC | '100 Years of MEISTERSTÜCK'"	Roman Coppola	Stephan O. Gessler Esther Schreiner	Anna Pinnock	3m	Publicidade
2023	"Asteroid City"	Robert D.Yeoman	Antonio Calvo Domínguez	Adam Stockhausen	1h 45m	Comédia Drama Romance
	"The Swan"	Roman Coppola	Claire Peerless	Adam Stockhausen	17m	Comédia Drama
	"The Rat Catcher"	Robert D.Yeoman	Claire Peerless	Adam Stockhausen	17m	Comédia
	"Poison"	Robert D.Yeoman	Claire Peerless	Adam Stockhausen	17m	Comédia Drama
	"The Wonderful Story of Henry Sugar"	Robert D.Yeoman	-Claire Peerless -Richard Hardy	Adam Stockhausen	40m	Aventura Comédia
2021	"The French Dispatch"	Robert D.Yeoman	-Matthieu Beutter; -Loic Chavanon -Kevin Hill	- Adam Stockhausen - Rena DeAngelo	1h 47m	Comédia Romance Drama
	The French Dispatch "Aline" [MV] – Jarvis Cocker	*1	Javi Aznarez	Adam Stockhausen	3:41m	Ilustração
2018	"Isle of Dogs"	Tristan Oliver	Curt Enderte	- Adam Stockhausen - Paul Harrod	1h 41m	Animação Aventura Comédia
2016	"Come together: A Fashion Picture in motion" - H&M	Bruno Delbonnel	Tristan Kitz	————	4m	Publicidade Comedia
2014	"The Grand Budapest Hotel"	Robert D.Yeoman	Stephen O.Gessler	- Adam Stockhausen - Anna Pinnock	1h 39m	Aventura Comédia Crime
2013	"Candy" - PRADA	Darius Khondji	————	————	3m	Comédia Música Publicidade

	"Castello Cavalcanti" - PRADA	Darius Khondji	Letizia Santucci	————	8m	Drama Comédia Publicidade
2012	"Cousin Bem Troop Screening with Jason Schwartzman"	————	Cat Spilman	————	2m	Comédia
	"Made of Imagination" SONY	————	————	Nelson Lowry	————	Publicidade
	"Moonrise Kingdom: Animation Book"	————	————	————	5m	Animação Comédia
	"Moonrise Kingdom"	Robert D.Yeoman	Gerald Sullivan	Adam Stockhausen	1h 34m	Aventura Comédia Drama
2010	"She is a thing of beauty"- Stella Atrois	————	————	————	1m	Publicidade
2009	"Fantastic Mr.Fox"	Tristan Oliver	Francesca Maxwell	Nelson Lowry	1h 27m	Animação Aventura Comédia
2007	"Hotel Chevalier"	Robert D.Yeoman	Kris Moran	————	13m	Drama Romance
	"The Darjeeling Limited"	Robert D.Yeoman	-Aradhana Seth -Salim Shah	Mark Friedberg	1h 31m	Aventura Comédia Drama
2004	"American Express: My Life. My Card."	Robert D.Yeoman	Kris Moran	————	2m	Comédia
	"The Life Aquatic with Steve Zissou"	Robert D.Yeoman	Marco Trentini	Mark Friedberg	1h 59m	Ação Aventura Comédia
2001	"The Royal Tenenbaums"	Robert D.Yeoman	Carl Sprague	David Wasco	1h 50m	Comédia Drama
1998	"Rushmore"	Robert D.Yeoman	Andrew Laws	- David Wasco - Sandy Wasco	1h 33m	Comédia Romance Drama
1996	"Bottle Rocket"	Robert D.Yeoman	Jerry Fleming	Adam Stockhausen	1h 31m	Comédia Crime Drama
1993	"Bottle Rocket"	-Barry Braverman -Bert Guthrie	————	————	13m	Comédia Crime

1- [MV] – Soundtrack e Music Video para o filme "The French Dispatch"

3. Sinopses das três longas-metragens do cineasta Wes Anderson

a) The Life Aquatic with Steve Zissou

"The Life Aquatic with Steve Zissou" (2004) é uma obra cinematográfica do cineasta Wes Anderson que combina comédia, ação e aventura. A obra acompanha as aventuras de Steve Zissou (interpretado por Bill Murray) um oceanógrafo[6] e documentarista cuja carreira estará em declínio.

A narrativa começa com a estreia de um documentário sobre a mais recente expedição de Steve Zissou que perdeu recentemente o seu amigo e colega de trabalho, Esteban du Plantier (interpretado por Seymour Cassel) para um misterioso tubarão-jaguar. Durante a exibição do documentário no "Loquasto International Film Festival", Zissou anuncia publicamente a sua determinação de caçar e matar o tubarão-jaguar, que acredita ser responsável pela morte de Esteban.

Após a estreia, Zissou conhece Ned Plimpton (interpretado por Owen Wilson), um piloto de avião que alega ser seu filho. Ned decide juntar-se à tripulação de Zissou no navio de pesquisa, o "Belafonte", e financiar a expedição com a sua herança. A bordo encontra-se a jornalista Jane Winslett-Richardson (interpretado por Cate Blanchett), que está a escrever um artigo sobre Zissou. A sua presença cria um triângulo amoroso entre ela, Zissou e Ned. Jane, por sua vez, estará a lidar com a sua própria crise emocional devido à gravidez e ao fim de um relacionamento complicado. Há também Eleanor Zissou (interpretada por Anjelica Huston), a esposa de Steve que age como a verdadeira força por de trás das operações, mas acaba por se afastar emocionalmente de Zissou.

A tripulação, "Team Zissou", parte à procura do tubarão que matou Esteban, enfrentando uma série de desafios e adversidades, incluindo dificuldades financeiras, a rivalidade com o oceanógrafo Alistair Hennessey (interpretado por Jeff Goldblum) e ataques piratas. (A rivalidade entre Zissou e Hennessey é um tema recorrente, com Hennessey a representar uma versão bem-sucedida e tecnologicamente mais avançada do próprio Zissou.)

A reviravolta da narrativa acontece quando a tripulação é atacada por piratas. Os piratas invadem o "Belafonte", fazem a tripulação refém e roubam grande parte dos seus equipamentos e fundos. Durante o ataque, o segurança do navio (interpretado por Willem Dafoe), é humilhado, mas posteriormente mostra a sua lealdade e coragem.

Determinado a prosseguir com a missão, Zissou lidera uma ousada operação de resgate para libertar os membros da tripulação capturados pelos piratas. Eles invadem a base dos piratas, o abandonado Hotel

[6] Oceanógrafo é um profissional com formação técnico-científica direcionada ao conhecimento e à previsão do comportamento do oceano e ambientes costeiros.

Citroën, e conseguem resgatar os reféns. Ned e Zissou partem em uma viagem de helicóptero, mas a aeronave sofre uma falha mecânica, cai no oceano, Ned fica gravemente ferido e acaba por falecer.

No final, a expedição localiza o misterioso tubarão-jaguar. Zissou, Eleanor, Jane e a restante tripulação descem num submarino para observar o tubarão. Zissou decide não o matar, mas admirar a sua beleza. Neste momento, aceita a beleza da natureza em vez da busca por vingança. A obra termina com a estreia do novo documentário sobre a expedição.

b) “The Grand Budapest Hotel”

“The Grand Budapest Hotel” (2014) é uma obra cinematográfica do cineasta Wes Anderson que combina comédia, crime e aventura, localizada na República fictícia de Zubrowka, uma nação alpina na Europa Central. Esta obra abrange vários períodos históricos – Dias atuais; 1980; 1968 e 1932 – com foco especial mo ano de 1932.

A narrativa começa nos anos 1980 quando um jovem escritor (interpretado por Jude Law) visita o outrora grandioso Grand Budapest Hotel. O jovem escritor conhece o proprietário Zero Moustafa (interpretado por F.Murray Abraham) que partilha com ele a história do concierge Gustave H. (interpretado por Ralph Fiennes) e os dias de glória do hotel.

A história principal decorre na década de 1930 onde o Hotel é um símbolo de luxo e opulência. Gustave H. é o concierge-chefe do hotel, homem com profundo compromisso com a satisfação dos seus hóspedes, conhecido não apenas pelo seu serviço exemplar, mas também pelos seus relacionamentos românticos com diversos hóspedes que frequentam o hotel, uma das quais Madame D. (interpretado por Tilda Swinton)

Zero Moustafa (interpretado em 1932 por Tony Revolori) que na época era um jovem refugiado, começa a trabalhar no hotel como empregado de lobby. A sua dedicação e desejo de aprender faz com que se torne rapidamente o prodígio de Gustave H. A amizade entre Gustave e Zero torna-se um elemento central na narrativa do filme, com o Gustave H. a assumir um papel de mentor, amigo e figura paternal para Zero Moustafa.

A reviravolta na narrativa ocorre com a misteriosa e súbita morte da Madame D. e devido a este trágico acontecimento Gustave e Zero viajam para o funeral da mesma. Madame D. deixa a Gustave uma valiosa pintura renascentista intitulada “Boy with Apple” no seu testamento. Este ato gera grande conflito e controvérsia com a família da Madame D., especialmente com o seu filho, Dmitri (interpretado por Adrien Brody) que acusa Gustave de homicídio e conspira para recuperar a valiosa pintura. Com ajuda de Zero, Gustave rouba e esconde a pintura no hotel.

A situação complica-se quando Gustave é preso, acusado injustamente pelo assassinato da Madame D. Na prisão, ele faz amizade com alguns detidos, incluindo Ludwig (interpretado por Harvey Keitel), que o ajuda a planear a fuga da prisão. Com a ajuda de Zero e de Agatha (interpretada por Saiorse Ronan), a namorada de Zero que trabalha numa pastelaria, Gustave consegue fugir da prisão.

Gustave e Zero, agora fugitivos, são perseguidos pelo filho da falecida Madame D. Eles acabam por receber ajuda de uma rede de concierges de outros hotéis, liderado por Monsieur Ivan (interpretado por Bill Murray), membros da secreta “The Society of the Crossed Keys”.

Eventualmente, Zero e Gustave descobrem que a prova de que necessitam para provar a inocência de Gustave H. e resolver o mistério da morte de Madame D. Estará no testamento verdadeiro da mesma, escondido na pintura "Boy with Apple". Ao confrontarem Dmitir no hotel, a situação culmina numa luta. Com a ajuda de Agatha, eles recuperam a pintura e revelam o testamento verdadeiro, que nomeia Gustave como o herdeiro legítimo da fortuna da Madame D.

Gustave recusa a fortuna deixada para ele, preferindo manter o seu estilo de vida no hotel. Durante um acidente num comboio, é morto por soldados de um regime militar em ascensão, ao defender Zero e Agatha.

Zero herda o hotel e a fortuna de Gustave mas, com as mudanças políticas e a guerra iminente, o hotel sofre consequências o que leva à sua decadência. Apesar das adversidades, Zero mantém-se fiel à memória de Gustave H. preservando o hotel o melhor que pode.

No final da história, regressamos para os anos 1980, após ouvir a história de Zero, o jovem escritor compreende a profundidade das experiências vividas no hotel e a importância das memórias preservadas pelo atual dono e antigo empregado do hotel, Zero Moustafa.

c) “The French Dispatch”

“The French Dispatch (2021) é uma obra cinematográfica do cineasta Wes Anderson que combina comédia, drama, e romance localizada na cidade francesa fictícia de Ennui-sur-Blasé, durante o século XX, onde a revista “The French Dispatch”, uma revista americana, com escritores americanos, criada em Kansas, Estados Unidos mas publicada em França. Dividido em três segmentos principais – “The concrete masterpiece”; “Revisions to a Manifesto” e “The private dining room of the police commissioner” - a obra desenrola-se em torno da última edição da revista.

A narrativa começa com a apresentação da equipa da revista “The French Dispatch”. Aposte a morte do seu editor-chefe Arthur Howtizer (interpretado por Bill Murray), os jornalistas preparam a última edição da revista.

O filme começa com uma breve introdução à cidade fictícia de Ennui-sur-Blasé, este segmento intitulado “The Cycling Reporter”, apresenta um passeio de bicicleta pela cidade guiado pelo jornalista Herbsaint Sazerac (interpretado por Owen Wilson).

De seguida, a primeira história é intitulada “The Concrete Masterpiece”. J.K.LBerensen (interpretada por Tilda Swinton). é designada, pela revista, para escrever e investigar sobre a vida e a obra do pintor Moses Rosenthaler (interpretado por Benicio del Toro) cujas pinturas surreais e expressivas conquistaram reconhecimento. Por sua vez, Moses cumpre pena em uma prisão de segurança máxima.

Nesta primeira parte da narrativa, reconhecemos Moses Rosenthaler como prisioneiro de uma ala prisional hospitalar, este fora preso por assassinato, e Simone (interpretada por Léa Seydoux) diretora da prisão designada para o vigiar. Simone é a inspiração das obras do pintor. O Curador de Arte, Julien Cadazio, (interpretado por Adrien Brody) interessa-se pelas obras do artista e tenta capitalizar sua fama.

A segunda história é intitulada “Revisions to a Manifesto”. Lucinda Krementz (interpretada por Frances McDormand) é designada para a investigação da agitação política da cidade francesa Ennui-sur-Blasé. A história gira em torno de Zeffirelli (interpretado por Timothée Chalamet) um jovem revolucionário e ativista político que lidera um grupo de estudantes universitários na cidade. A narrativa desenrola-se em torno de Zeffirelli e dos seus colegas, uma das quais Juliette (interpretada por Lyna Khoudri), para rever e atualizar o manifesto, incorporando ideias mais radicais confrontando as injustiças sociais que testemunham na sua comunidade.

A terceira história é intitulada “The Private Dining Room of the police commissioner”. Roebuck Wright (interpretado por Jeffrey Wright) é o encarregado da investigação e da escrita deste segmento. Este jornalista, que possui uma memória prodigiosa, relembra a história do chefe de cozinha Nescaffier

(interpretado por Steve Park) e as ocorrências do rapto do filho do comissário da polícia (interpretado por Mathieu Amalric)

A narrativa finaliza na sede da revista "The French Dispatch" com o fecho da última edição da revista e com a morte do editor-chefe Arthur Howitzer Jr. No final a equipa, no escritório do editor-chefe, escrevem por fim o obituário.

Universidade do Minho
Escola de Arquitetura, Arte e Design

Ana Margarida Pimenta de Vasconcelos

Travelling no cinema de Wes Anderson. Sobre espaço e movimento em três longas-metragens.

Volume II

março 2025

ÍNDICE

1. CORTE TRANSVERSAL **3**

a) Life Aquatic with Steve Zissou 5

b) The Grand Budapest Hotel 7

c) Fotomontagem (The French Dispatch) 9

- The French Dispatch 11

2. CORTE PERSPÉTICO **13**

c) The French Dispatch 15

c) The French Dispatch 1/2 17

c) The French Dispatch 2/2 19

b) The Grand Budapest Hotel 1/2 21

b) The Grand Budapest Hotel 2/2 23

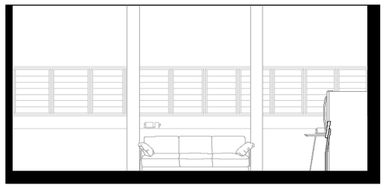
3. AXONOMETRIA **25**

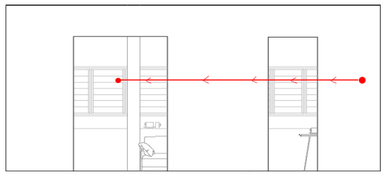
a) The Life Aquatic with Steve Zissou 27

CORTE TRANSVERSAL

a) THE LIFE AQUATIC WITH STEVE ZISSOU

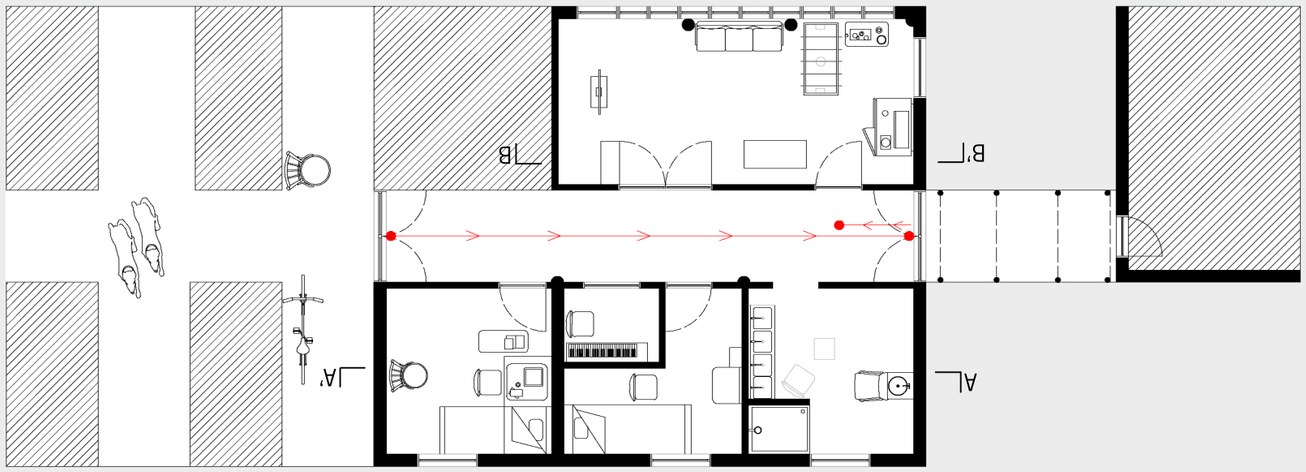






Corte BB' - Escala 1/110

Planta - Escala 1/110

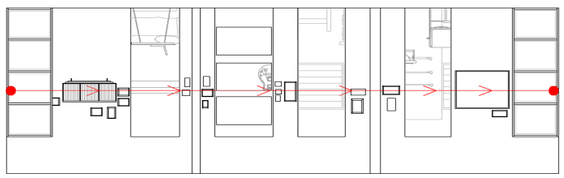




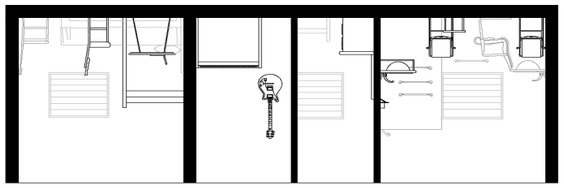


Panorama 90°

Panorama 90°



Corte AA' - Escala 1/110



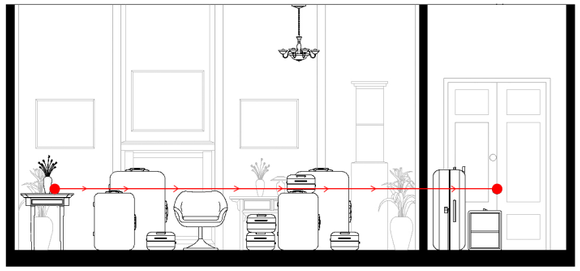




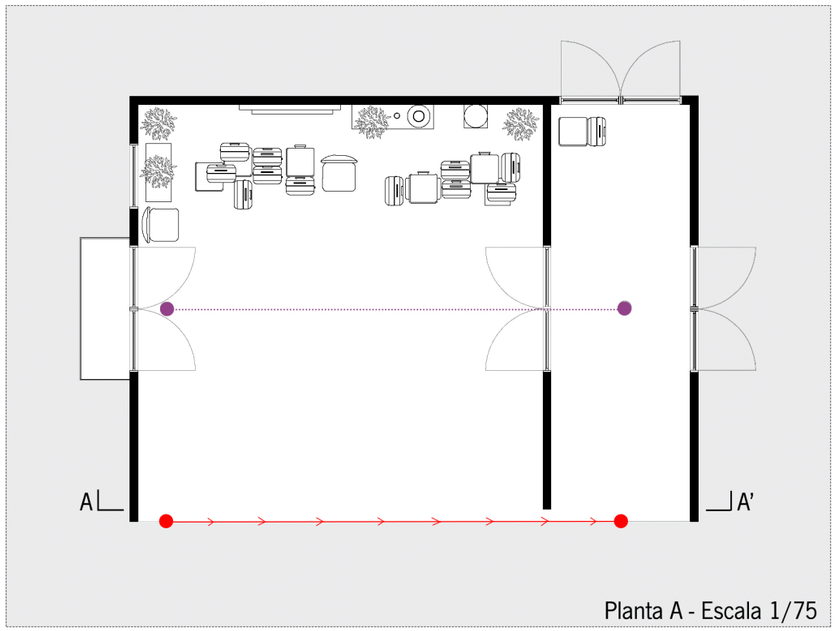




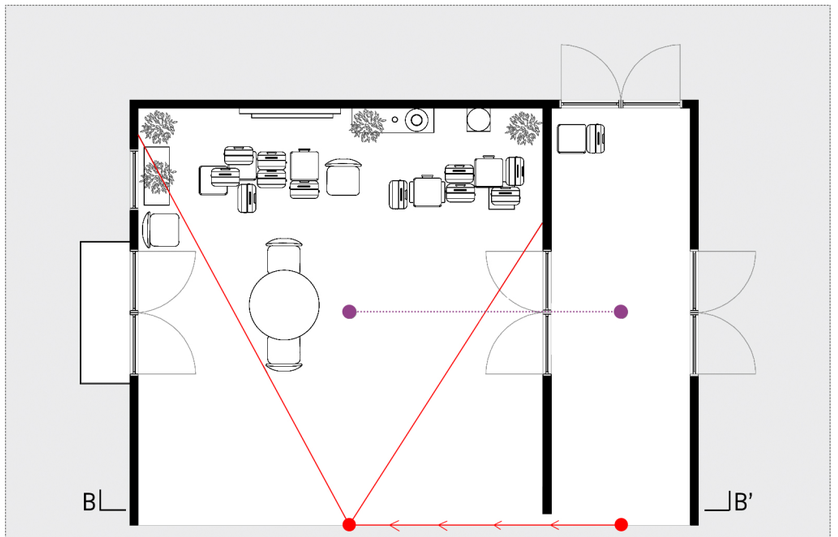




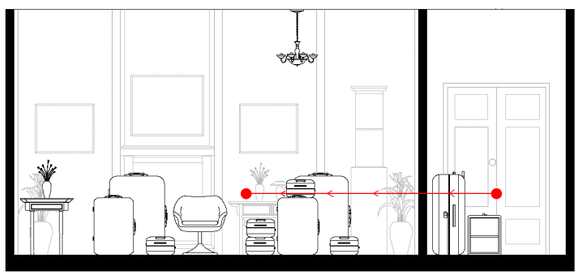
Corte AA' - Escala 1/75



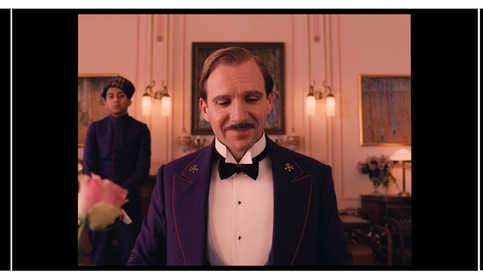
Planta A - Escala 1/75



Planta B - Escala 1/75



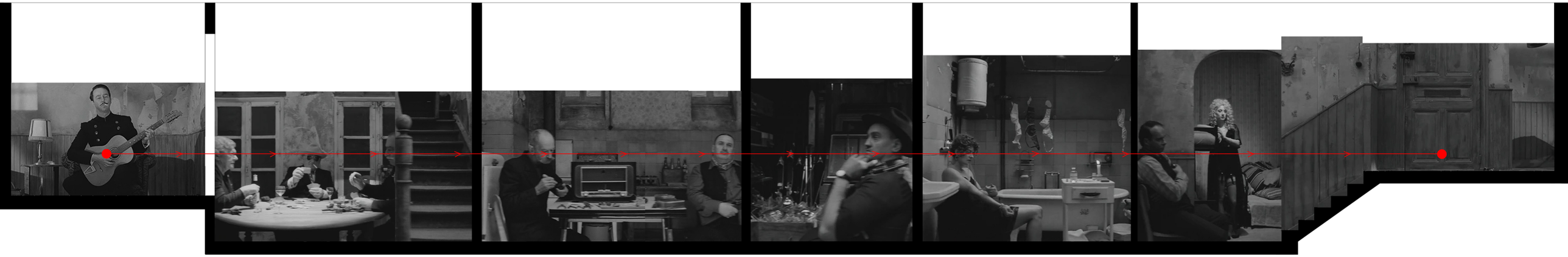


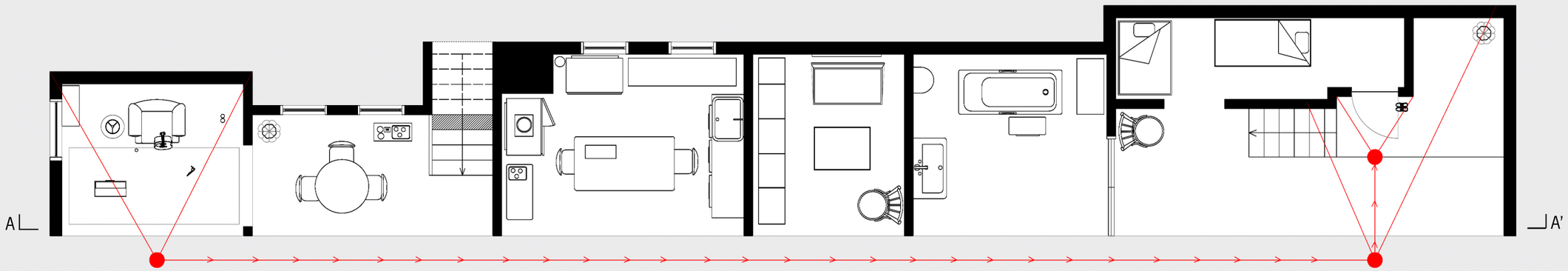






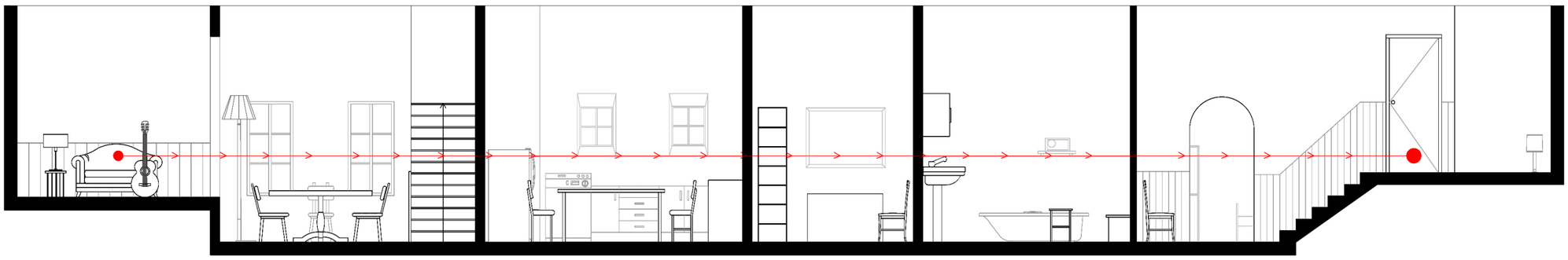
Corte BB' - Escala 1/75





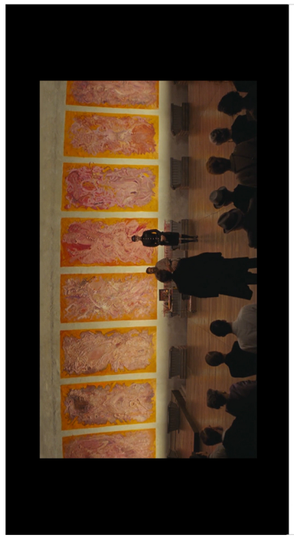
Planta - Escala 1/75





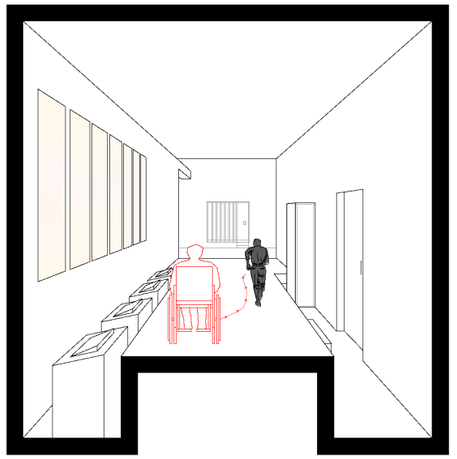
Corte AA’ - Escala 1/75

CORTE PERSPÉTICO



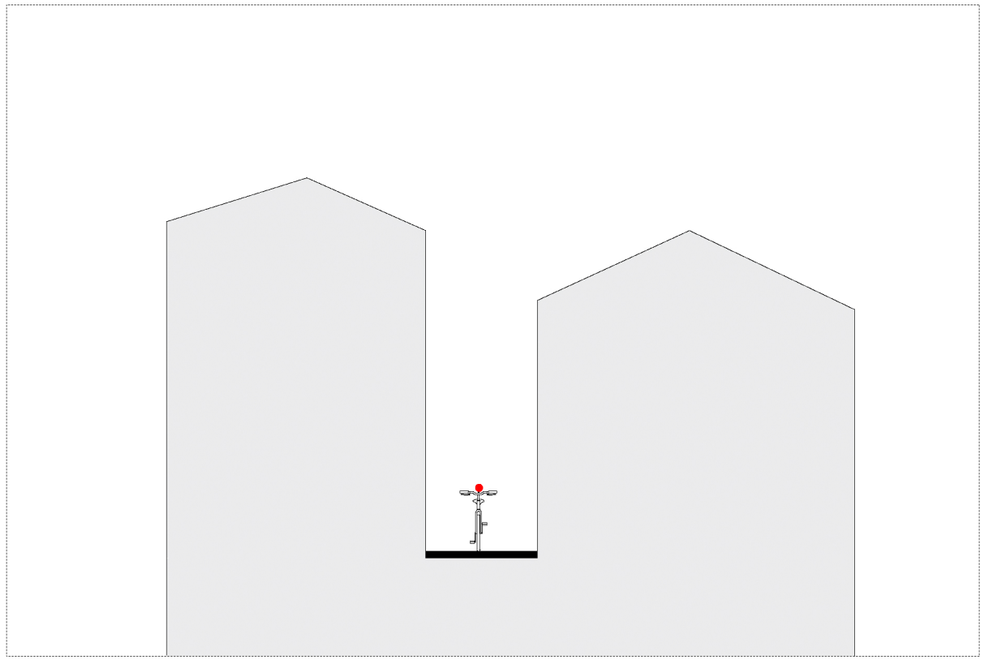


Planta - Escala 1/75



Corte AA' - Escala 1/75

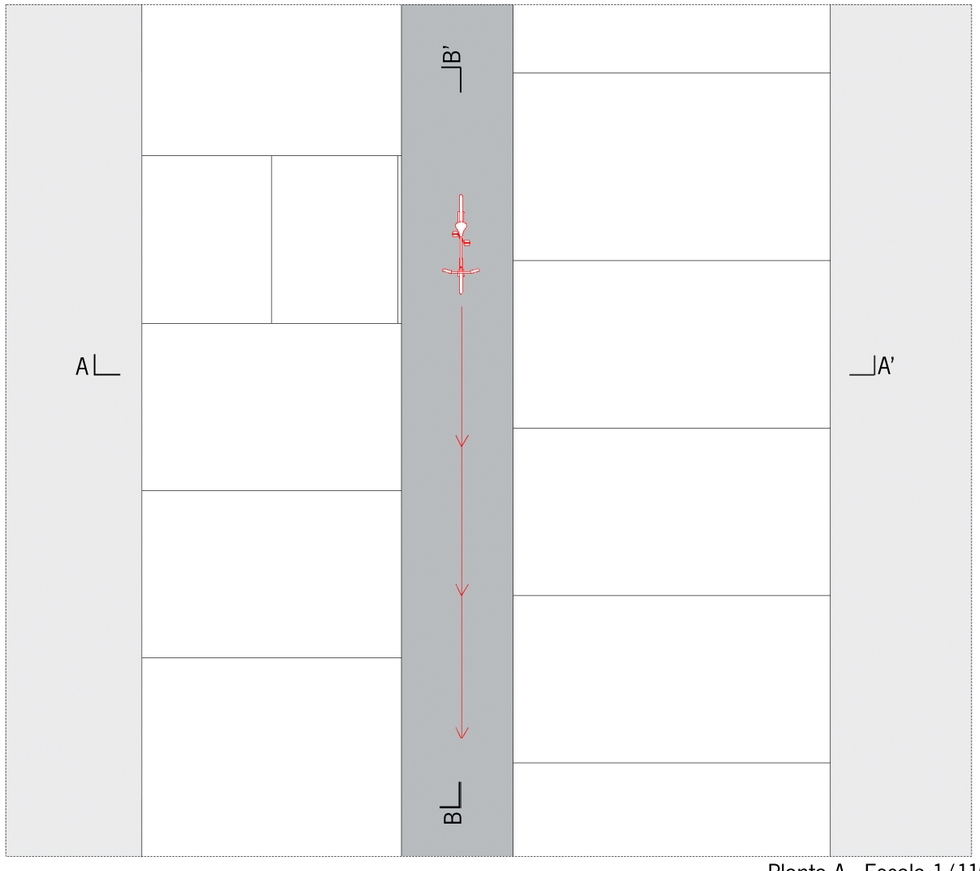




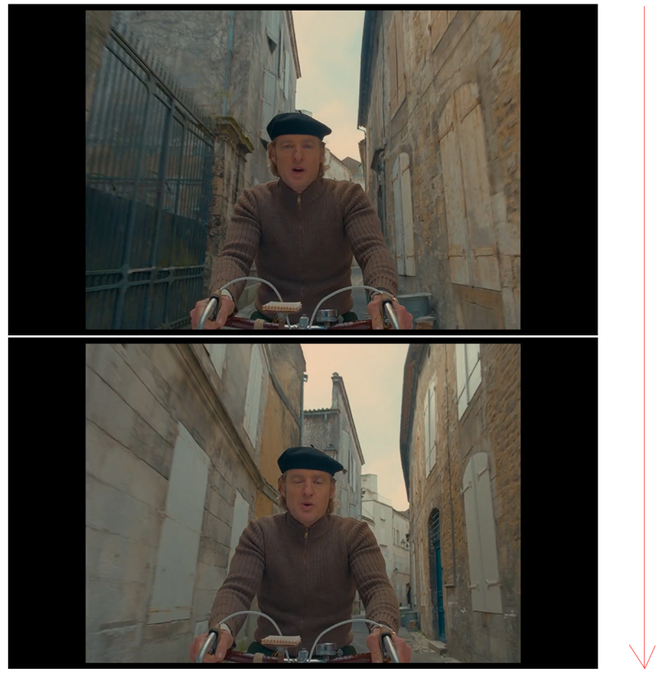
Corte AA' - Escala 1/110

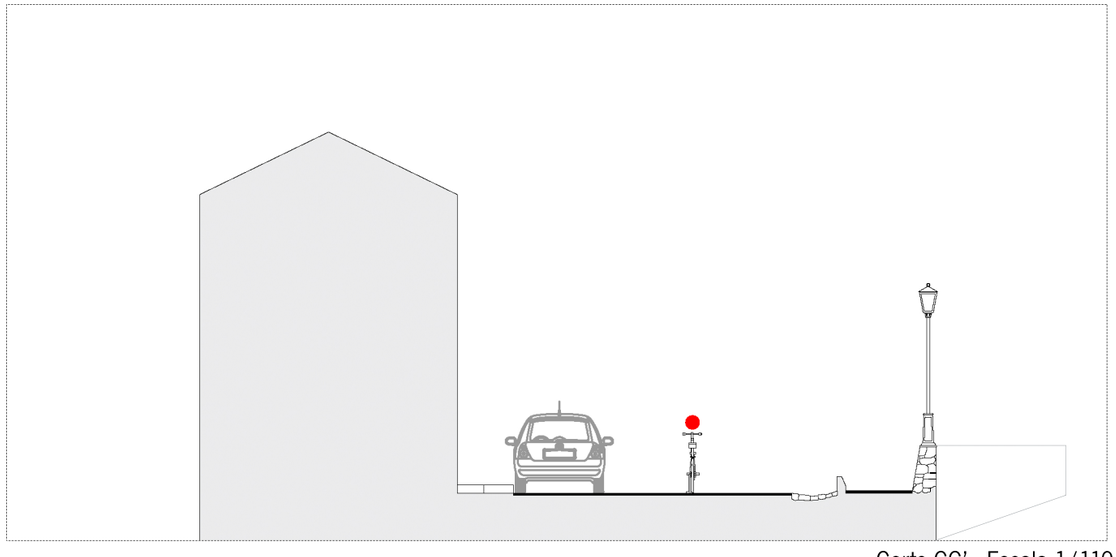


Corte BB' - Escala 1/110

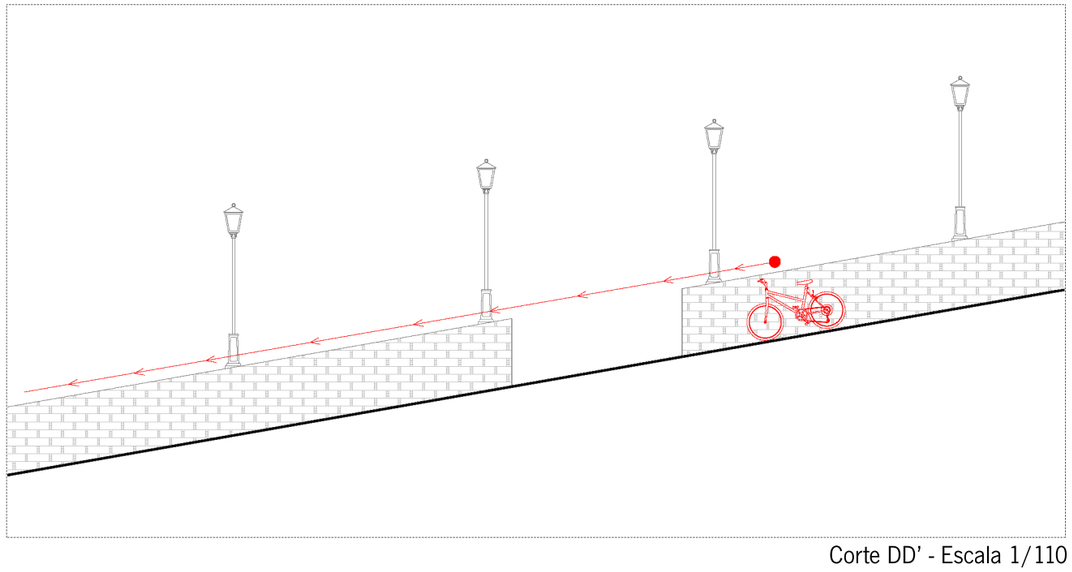


Planta A - Escala 1/110

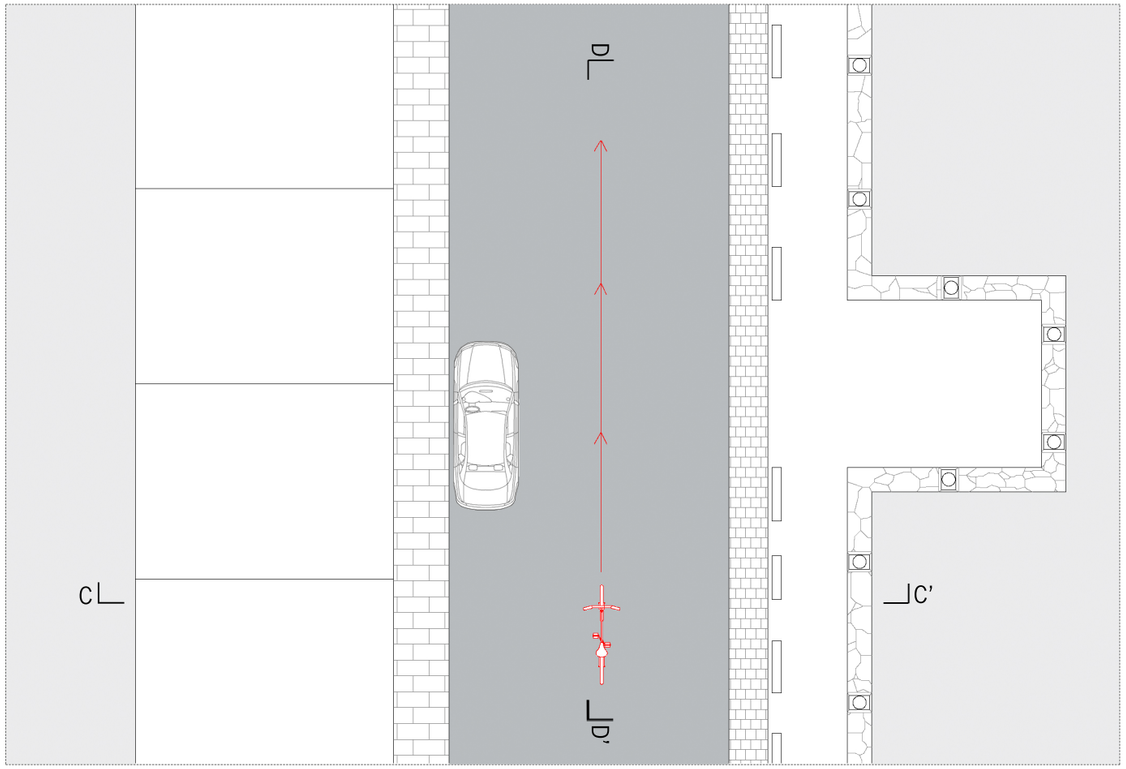




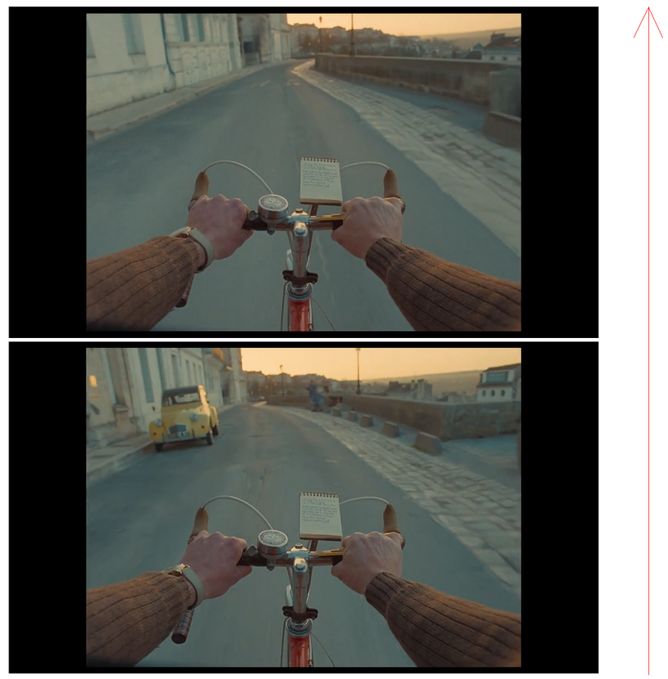
Corte CC' - Escala 1/110

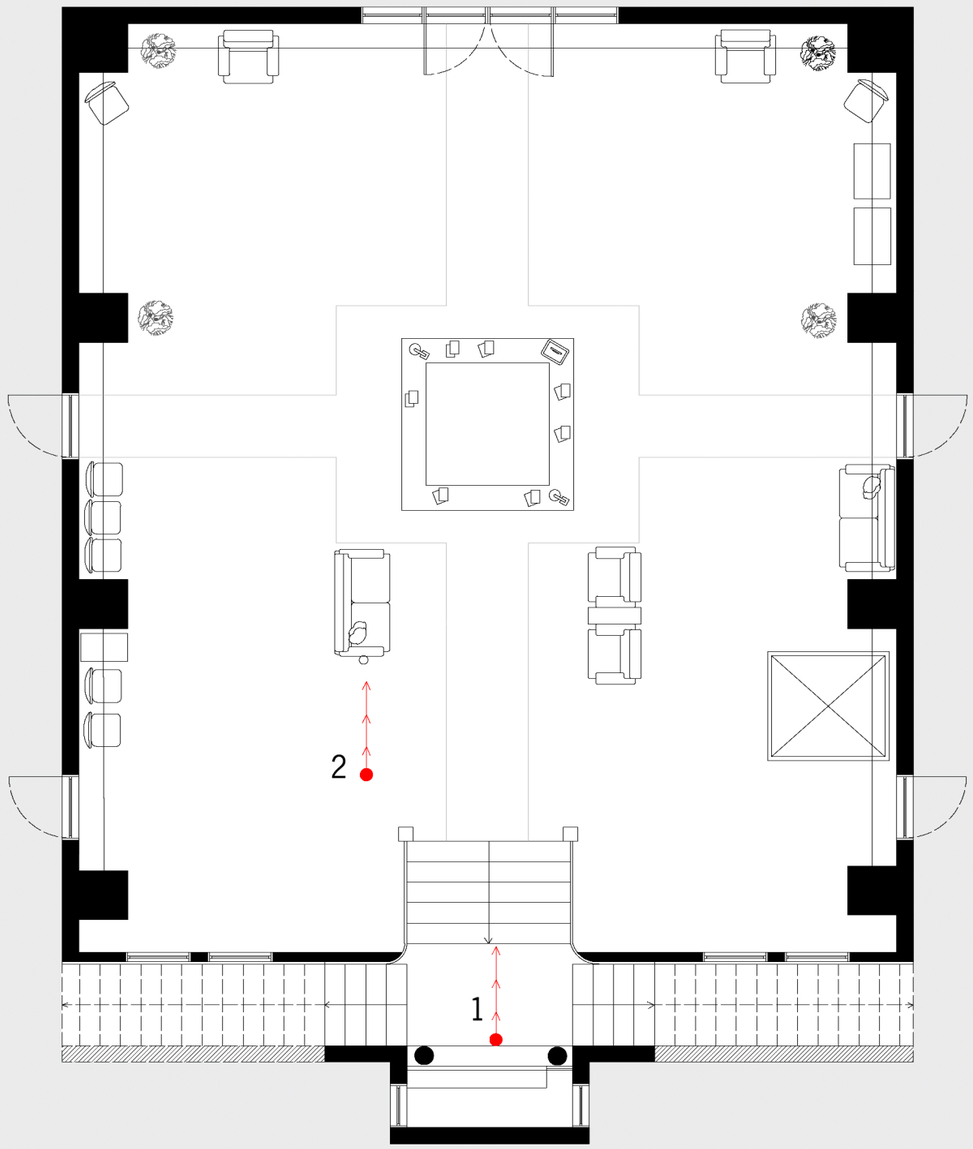


Corte DD' - Escala 1/110

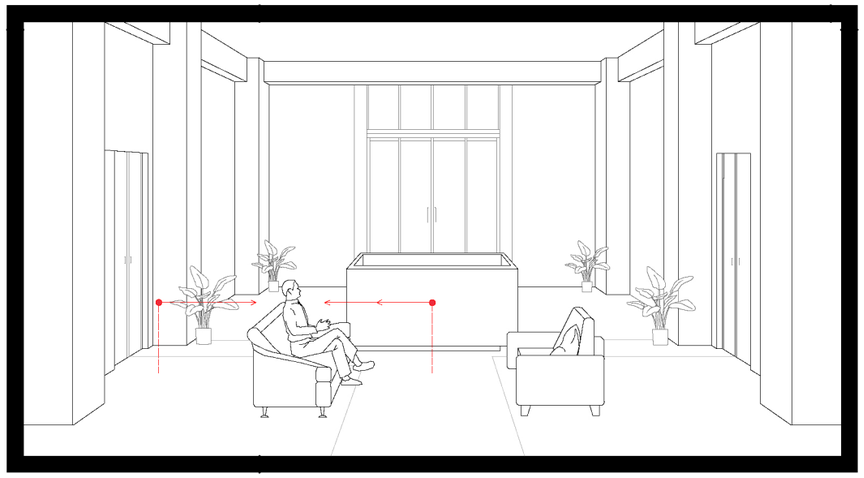


Planta B - Escala 1/110



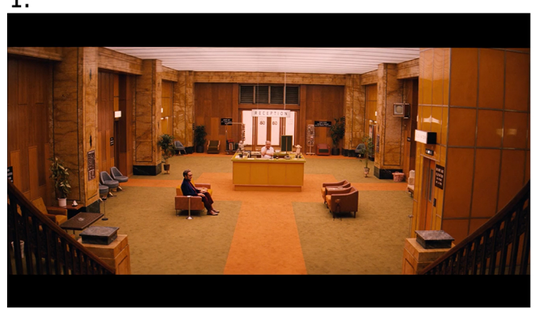


Planta A - Escala 1/75



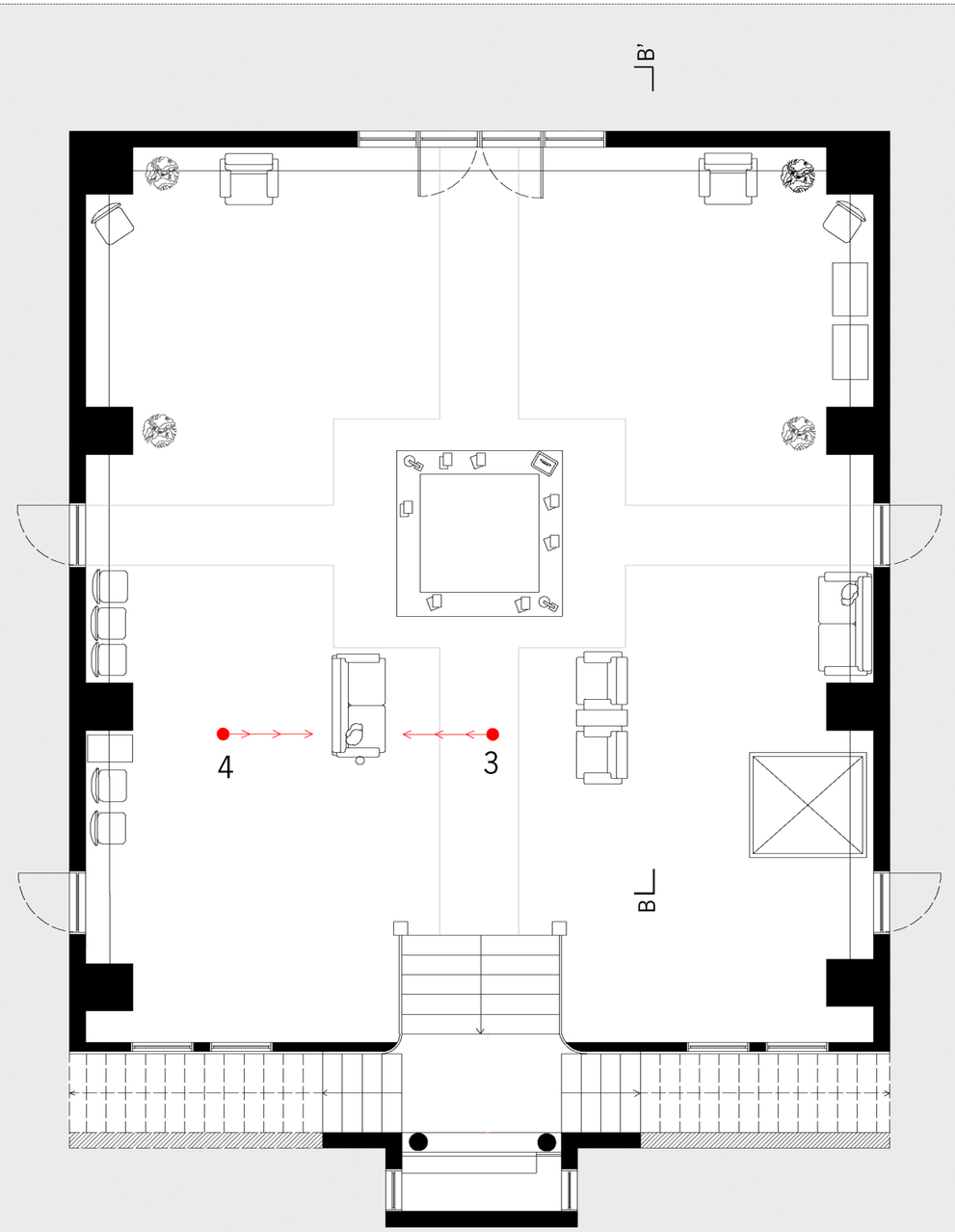
Corte AA'- Escala 1/75

1.



2.





Planta B - Escala 1/75



Corte BB'- Escala 1/75

3.

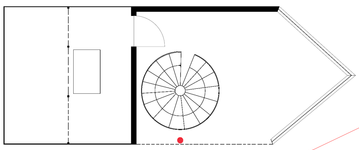


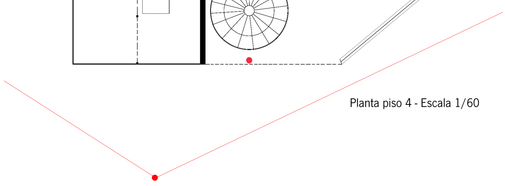
4.



AXONOMETRIA

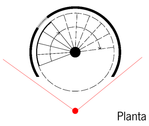




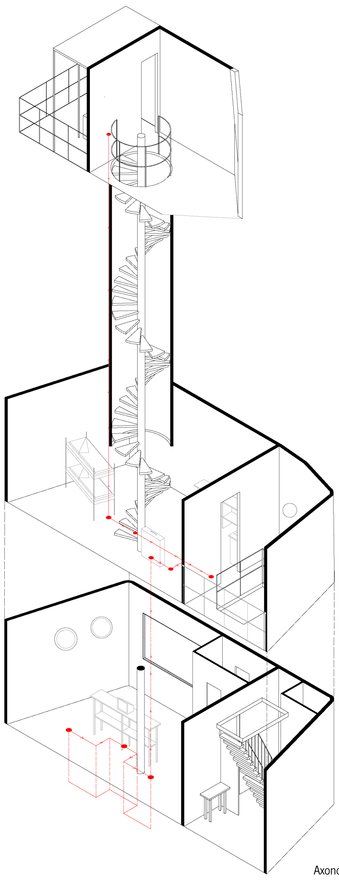


Planta piso 4 - Escala 1/60

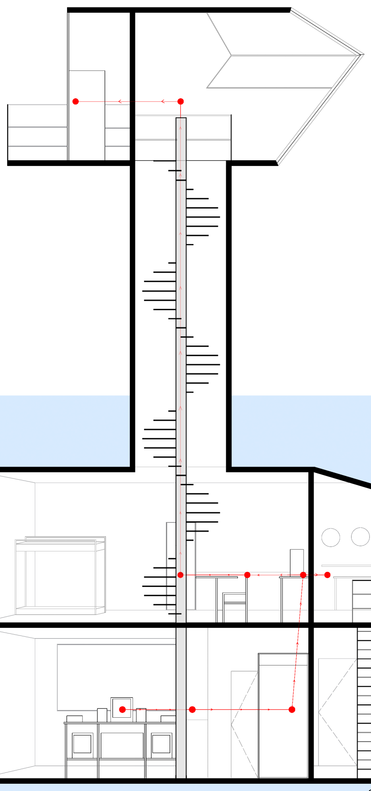




Planta piso 3 - Escala 1/60



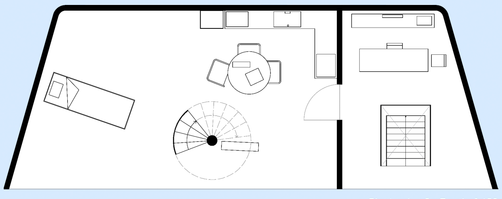
Axonometria - Escala 1/80



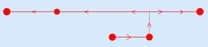
Corte A - Escala 1/60

a) THE LIFE AQUATIC WITH STEVE ZISSOU

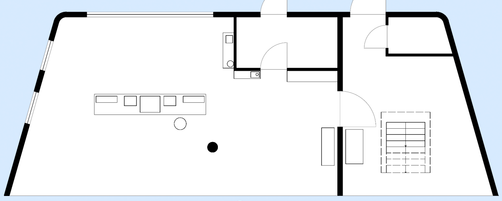




Planta piso 2 - Escala 1/60







Planta piso 1 - Escala 1/60