



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN COMUNICACIONES PUBLICITARIAS
TRABAJO DE GRADO

**EL VIAJE DEL HÉROE DE CHRISTOPHER VOGLER
EN LA PELÍCULA *THE GRAND BUDAPEST HOTEL***

DÍAZ MÁRQUEZ, Marianne Marcela

Tutor:

EZENARRO, Jorge

Caracas, septiembre de 2016

Es un error muy común: la gente piensa que la imaginación de un escritor siempre está trabajando, que él está constantemente inventando una interminable provisión de incidentes y episodios; que él simplemente saca sus historias de la nada. De hecho, lo opuesto es cierto. Una vez que el público te conoce como escritor, ellos mismos te traen los personajes y los hechos; y siempre y cuando mantengas tu habilidad de mirar y escuchar con cuidado, estas historias continuarán buscándote. Entonces ¿Esta historia te encontró a ti? (*The Grand Budapest Hotel*, 2014, traducción propia)

Las obras de arte de éxito tienen un mensaje.

Puede ser implícito o sobreentendido, emocional, conceptual o literal, deducido o expuesto. Pero, no obstante, un mensaje.

Esto se aplica a cualquier forma artística: cuadros, escultura, poesía, escritura, música, arquitectura, fotografía, cine, cualquier forma artística o cualquier forma dependiente del arte, incluso folletos publicitarios y escaparates.

El arte es para el receptor.

Si lo comprende, le gusta. Si le confunde, puede ignorarlo o aborrecerlo.

No basta con que el creador de la obra la entienda; deben hacerlo aquellos que la reciben.

En la creación de obras de arte de éxito entran en juego muchos elementos y mucha pericia. Entre ellos destaca el mensaje, pues este integra el conjunto y lleva la comprensión y la apreciación a aquellos a los que se destina.

La comprensión es la base de la afinidad, la realidad y la comunicación.

Un mensaje es fundamental para la comprensión.

(Hubbard Ronald, L., 2001, p. 422)

Esto es para todo aquel
que cree en sus sueños.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi mamá por creer en mí, por darme el coraje que siempre necesité. Por su gran amor, por su influencia en mí y por mostrarme la película con la cual decidiría emprender este gran proyecto.

A mi papá por darme todo el apoyo que siempre me ha brindado. Por ser un hombre que aunque la distancia interfiera entre nosotros, siempre está presente a través de su inmenso amor.

A mi hermano, quien no solo se interesó en mi investigación, y me acompañó todas las veces que tuve que ver la película, sino también me brindó toda su ayuda cada vez que lo necesité.

A Gerardo Cuevas, quien me acompañó casi hasta el final de este trayecto, y a través de su cariño y sus palabras de aliento, logró que yo creyera en mí.

A mi tutor, Jorge Ezenarro, no solo por su eterno apoyo y su gran cariño, sino también por nuestras charlas infinitas y por estar a mi lado cuando lo requerí.

Al profesor Fedosy Santaella, quien ejerció cierta influencia en mí y me encaminó hacia el desarrollo de un gran tema.

A la profesora Elisa Martínez, quien fue una guía en un mundo nuevo para mí.

En un viaje en el que necesité de cada uno de ustedes, les agradezco, porque desde el momento en el que decidí desenvolverme como héroe, desarrollaron sus roles de mentores y de aliados conmigo ¡Muchas gracias a ustedes por hacer posible este Trabajo de Grado!

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
INTRODUCCIÓN	20
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Descripción del problema	22
1.1.2 Planteamiento del problema	23
1.2 Objetivos	23
1.2.1 Objetivo general	23
1.2.2 Objetivos específicos.....	23
1.3 Justificación.....	23
CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL	
2.1 Cinematografía.....	24
2.2 Lo que está detrás de una gran película.....	24
2.2.1 Dirección cinematográfica	24
2.2.2 Producción cinematográfica.....	25
2.2.3 Dirección de fotografía.....	25
2.2.4 Diseño de producción.....	25
2.3 El cine como un medio de comunicación.....	26
2.4 El cine como un arte.....	26
2.5 Géneros cinematográficos.....	28
2.5.1 El musical.....	29
2.5.2 El Wéstern.....	29
2.5.3 Acción	29
2.5.4 Aventura	29
2.5.5 Drama	30
2.5.6 Fantasía.....	30
2.5.7 Horror	30

2.5.8 Romance.....	30
2.5.9 Ciencia ficción.....	31
2.5.10 Suspenso.....	31
2.5.11 Comedia	31
2.6 Narrativa filmica	32
2.7 Contexto	33
2.7.1 Contexto fílmico.....	33
2.8 Guion.....	33
2.8.1 Casting.....	34
2.8.2 Personaje	35
2.8.3 Arquetipo.....	36
2.9 El viaje del héroe.....	36
2.9.1 Antecedentes	37
2.9.2 Arquetipo según Joseph Campbell.....	37
2.9.3 El viaje del héroe según Joseph Campbell	37
2.9.4 El viaje del héroe según Christopher Vogler	38
2.9.4.1 Etapas del viaje del héroe según Christopher Vogler	39
2.9.4.1.1 El mundo ordinario.....	40
2.9.4.1.2 La llamada de la aventura.....	40
2.9.4.1.3 El rechazo de la llamada.....	40
2.9.4.1.4 El encuentro con el mentor.....	40
2.9.4.1.5 La travesía del primer umbral	41
2.9.4.1.6 Las pruebas, los aliados, los enemigos.....	41
2.9.4.1.7 La aproximación a la caverna más profunda.....	41
2.9.4.1.8 La odisea (el calvario)	42
2.9.4.1.9 La recompensa (apoderarse de la espada)	42
2.9.4.1.10 El camino de regreso	42
2.9.4.1.11 La resurrección.....	43
2.9.4.1.12 El retorno con el elixir.....	43
2.9.4.2 Arquetipo según Christopher Vogler	44

2.9.4.2.1 El héroe	44
2.9.4.2.2 El mentor (el anciano o anciana sabios)	44
2.9.4.2.3 El guardián del umbral	45
2.9.4.2.4 El heraldo	46
2.9.4.2.5 La figura cambiante.....	46
2.9.4.2.6 La sombra.....	46
2.9.4.2.7 El embaucador.....	47
2.10 Cómo se ve el modelo del viaje del héroe según Christopher Vogler	48
2.11 Terminología de Vogler en comparación con la empleada por Campbell.....	49
CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL	
3.1 Sinopsis de <i>The Grand Budapest Hotel</i>	50
3.2 Ficha técnica de la película	51
3.3 Género de la película.....	51
3.4 Contexto del largometraje	52
3.5 Wes Anderson	53
3.5.1 Filmografía del director.....	54
3.5.2 Estilo del director	54
3.5.3 Sobre las tramas predilectas por el director	55
3.5.4 Diseño de producción en la filmografía de Wes Anderson.....	56
3.5.5 Vestuario en la filmografía de Wes Anderson	61
3.5.6 Tipografías empleadas en la filmografía de Wes Anderson	64
3.5.7 Empleo de personajes en la filmografía de Wes Anderson.....	66
3.5.8 Producción de la filmografía de Wes Anderson.....	66
3.5.9 Decoración y utilería en la filmografía de Wes Anderson	73
3.5.10 Trayectoria como guionista.....	76
3.5.11 Wes Anderson como un estilo único.....	76
3.6 Descripción de personajes.....	77
3.6.1 Stefan Zweig	77
3.6.2 <i>Mr. Moustafa</i>	79
3.6.3 <i>Monsieur Gustave H.</i>	80

3.6.4 Zero Moustafa	82
3.6.5 <i>Madame</i> Céline Desgoffe und Taxes (<i>Madame D</i>)	83
3.6.6 Agatha	84
3.6.7 Dmitri Desgoffe und Taxes	85
3.6.8 J. G Jopling.....	86
3.6.9 Inspector Henckels	87
3.6.10 <i>Deputy</i> Vilmo Kovacs	88
3.6.11 <i>Monsieur</i> Ivan	89
3.6.12 Serge X.....	90
3.6.13 <i>Sociedad de las llaves cruzadas</i>	91
3.7 Reseñas de la película	92
3.8 Premios obtenidos	93
CAPÍTULO IV: MÉTODO	
4.1 Modalidad.....	94
4.2 Diseño y tipo de investigación	94
4.3 Definición de los elementos de análisis	96
4.3.1 Contexto	96
4.3.2 Arquetipos tomados por los personajes de la película	96
4.3.2.1 El héroe	96
4.3.2.2 El mentor	97
4.3.2.3 El guardián del umbral	97
4.3.2.4 El heraldo	97
4.3.2.5 La figura cambiante.....	97
4.3.2.6 La sombra.....	97
4.3.2.7 El embaucador.....	98
4.3.3 Etapas según el viaje del héroe de Christopher Vogler.....	98
4.3.3.1 El mundo ordinario.....	98
4.3.3.2 La llamada de la aventura.....	98
4.3.3.3 El rechazo de la llamada.....	98
4.3.3.4 El encuentro con el mentor.....	99

4.3.3.5 La travesía del primer umbral	99
4.3.3.6 Las pruebas, los aliados, los enemigos.....	99
4.3.3.7 La aproximación a la caverna más profunda.....	99
4.3.3.8 La odisea (el calvario)	99
4.3.3.9 La recompensa (apoderarse de la espada)	100
4.3.3.10 El camino de regreso	100
4.3.3.11 La resurrección.....	100
4.3.3.12 El retorno con el elixir.....	100
4.4 Matriz de análisis	101
4.5 Población y unidad de análisis	103
4.6 Diseño muestral.....	103
4.7 Instrumentos de recolección de datos.....	104
4.7.1 Filme.....	104
4.8 Criterios de análisis	107
CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	
5.1 Análisis.....	108
5.1.1 Contexto predominante en <i>The Grand Budapest Hotel</i>	108
5.1.1.1 Vestuario	108
5.1.1.2 Utilería.....	118
5.1.1.3 Arte.....	121
5.1.1.4 Decoración	125
5.1.1.5 Medios de transporte	135
5.1.1.6 Maquillaje.....	141
5.1.1.7 Peluquería.....	143
5.1.1.8 Lenguaje.....	150
5.1.1.9 Tecnología.....	151
5.1.1.10 Medios de comunicación.....	152
5.1.1.11 Religión	154
5.1.1.12 Medios de producción	155
5.1.1.13 Propaganda.....	156

5.1.1.14 Cultura.....	158
5.1.1.15 Producción audiovisual	160
5.1.1.15.1 Secuencias del presente: 1.85:1.....	164
5.1.1.15.2 Época de 1985: 1.85:1	165
5.1.1.15.3 Época de los años 60: 2.40:1.....	165
5.1.1.15.4 Época de 1932: 1.37:1.....	166
5.1.2 Arquetipos presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler	167
5.1.2.1 El héroe	167
5.1.2.2 El mentor.....	170
5.1.2.3 Los aliados.....	171
5.1.2.4 El heraldo	173
5.1.2.5 La figura cambiante.....	176
5.1.2.6 El guardián del umbral	177
5.1.2.7 La sombra.....	178
5.1.2.8 El héroe catalizador.....	179
5.1.2.9 El héroe embaucador.....	181
5.1.3 Etapas presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler....	183
5.1.3.1 El mundo ordinario.....	183
5.1.3.2 La llamada de la aventura.....	184
5.1.3.3 El rechazo de la llamada.....	185
5.1.3.4 El encuentro con el mentor.....	185
5.1.3.5 La travesía del primer umbral	186
5.1.3.6 Las pruebas, los aliados, los enemigos.....	187
5.1.3.7 La aproximación a la caverna más profunda.....	188
5.1.3.8 La odisea (el calvario)	188
5.1.3.9 La recompensa (apoderarse de la espada)	190
5.1.3.10 El camino de regreso.....	191
5.1.3.11 La resurrección.....	192
5.1.3.12 El retorno con el elixir.....	193

5.2 Discusión de resultados	194
5.2.1 Contexto predominante en <i>The Grand Budapest Hotel</i>	194
5.2.2 Arquetipos presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler	196
5.2.3 Etapas presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler	199
5.3 Conclusiones	201
5.4 Recomendaciones	202
BIBLIOGRAFÍA	203
ANEXOS	CD

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL

<i>Tabla N°. 1. Cuadro comparativo entre terminología de Vogler y Campbell</i>	49
--	----

CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

<i>Tabla N°. 2. Ficha técnica: The Grand Budapest Hotel</i>	51
---	----

<i>Tabla N°. 3. Filmografía del director</i>	54
--	----

<i>Tabla N°. 4. Premios obtenidos</i>	93
---	----

CAPÍTULO IV: MÉTODO

<i>Tabla N°. 5. Objetivo No. 2</i>	101
--	-----

<i>Tabla N°. 6. Objetivo No. 3</i>	102
--	-----

<i>Tabla N°. 7. Matriz de vaciado de contenido</i>	105
--	-----

<i>Tabla N°. 8. Matriz de vaciado de contenido</i>	106
--	-----

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL

<i>Figura 1. El modelo del viaje del héroe</i>	48
--	----

CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

<i>Figura 2. Paleta de colores en The Grand Budapest Hotel</i>	56
--	----

<i>Figura 3. Paleta de colores en Moonrise Kingdom</i>	57
--	----

<i>Figura 4. Paleta de colores en Moonrise Kingdom</i>	57
--	----

<i>Figura 5. Paleta de colores en Hotel Chevalier</i>	58
---	----

<i>Figura 6. Paleta de colores en Fantastic Mr. Fox</i>	58
---	----

<i>Figura 7. Paleta de colores en Fantastic The Darjeeling Limited</i>	59
--	----

<i>Figura 8. Paleta de colores en The life aquatic with Steve Zissou</i>	59
--	----

<i>Figura 9. Paleta de colores en The Rushmore Academy</i>	60
--	----

<i>Figura 10. Paleta de colores en The Royal Tenenbaums</i>	60
---	----

<i>Figura 11. Paleta de colores en Bottle Rocket</i>	61
--	----

<i>Figura N° 12. Vestuario en The Grand Budapest Hotel</i>	62
--	----

<i>Figura N° 13. Vestuario en The Royal Tenenbaums</i>	62
--	----

<i>Figura N° 14. Vestuario en The Life Aquatic with Steve Zissou</i>	63
--	----

<i>Figura N° 14. The Dajeerling Limited</i>	63
---	----

<i>Figura N° 15. Tipografía en Moonrise Kingdom</i>	64
---	----

<i>Figura N° 16. Tipografía en Fantastic Mr. Fox</i>	65
--	----

<i>Figura N° 17. Tipografía en The Darjeeeling Limited</i>	65
--	----

<i>Figura N° 18. Producción de Fantastic Mr. Fox</i>	67
--	----

<i>Figura N° 19. Producción de The Life Aquatic with Steve Zissou</i>	67
---	----

<i>Figura N° 20. Producción de The Royal Tenenbaums</i>	68
---	----

<i>Figura N° 21. Producción de The Shining</i>	69
--	----

<i>Figura N° 22. Producción de Full Metal Jacket</i>	69
--	----

<i>Figura N° 23. Producción de 2001: A Space Oddyssey</i>	70
---	----

<i>Figura N° 24. Producción de The Royal Tenenbaums</i>	70
<i>Figura N° 25. Producción de Moonrise Kingdom</i>	71
<i>Figura N° 26. Producción de The Grand Budapest Hotel</i>	71
<i>Figura N° 27. Producción de Moonrise Kingdom</i>	72
<i>Figura N° 28. Producción de The Grand Budapest Hotel</i>	72
<i>Figura N° 29. Producción de Moonrise Kingdom</i>	73
<i>Figura N° 30. Decoración y utilería de Hotel Chevalier</i>	74
<i>Figura N° 31. Decoración y utilería de The Life Aquatic with Steve Zissou</i>	75
<i>Figura N° 32. Decoración y utilería de The Royal Tenenbaums</i>	75
<i>Figura N° 33. Stefan Zweig como recuerdo</i>	77
<i>Figura N° 34. Stefan Zweig joven</i>	78
<i>Figura N° 35. Stefan Zweig adulto mayor</i>	78
<i>Figura N° 36. Mr. Moustafa</i>	79
<i>Figura N° 37. Monsieur Gustave H.</i>	80
<i>Figura N° 38. Zero Moustafa</i>	82
<i>Figura N° 39. Madame Céline Desgoffe und Taxes</i>	83
<i>Figura N° 40. Agatha</i>	84
<i>Figura N° 41. Dmitri</i>	85
<i>Figura N° 42. J.G Jopling</i>	86
<i>Figura N° 43. Inspector Henckels</i>	87
<i>Figura N° 44. Deputy Vilmo Kovacs</i>	88
<i>Figura N° 45. Monsieur Ivan</i>	89
<i>Figura N° 46. Serge X</i>	90
<i>Figura N° 47. La sociedad de las llaves cruzadas</i>	91
CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	
<i>Figura N° 48. Secuencia 23</i>	108
<i>Figura N° 49. Secuencia 88</i>	109
<i>Figura N° 50. Secuencia 7</i>	110
<i>Figura N° 51. Secuencia 26</i>	111
<i>Figura N° 52. Secuencia 82</i>	112

<i>Figura N° 53. Secuencia 40</i>	113
<i>Figura N° 54. Secuencia 4</i>	114
<i>Figura N° 55. Secuencia 4</i>	114
<i>Figura N° 56. Secuencia 3</i>	115
<i>Figura N° 57. Secuencia 4</i>	116
<i>Figura N° 58. Secuencia 2</i>	117
<i>Figura N° 59. Secuencia 1</i>	118
<i>Figura N° 60. Secuencia 15</i>	118
<i>Figura N° 61. Secuencia 61, 62, 63, 64 y 65</i>	119
<i>Figura N° 62. Secuencia 4</i>	120
<i>Figura N° 63. Secuencia 4</i>	120
<i>Figura N° 64. Secuencia 87</i>	121
<i>Figura N° 65. Cuadro boy with apple</i>	122
<i>Figura N° 66. Secuencia 28</i>	122
<i>Figura N° 67. Secuencia 28</i>	123
<i>Figura N° 68. Cuadro Two lesbians masturbating</i>	123
<i>Figura N° 69. Cuadro Egon Schiele</i>	124
<i>Figura N° 70. Secuencia 3</i>	125
<i>Figura N° 71. Secuencia 81</i>	126
<i>Figura N° 72. Secuencia 10</i>	127
<i>Figura N° 73. Secuencia 10</i>	127
<i>Figura N° 74. Secuencia 11</i>	128
<i>Figura N° 75. Secuencia 12</i>	128
<i>Figura N° 76. Secuencia 18</i>	129
<i>Figura N° 77. Secuencia 24</i>	130
<i>Figura N° 78. Secuencia 27</i>	130
<i>Figura N° 79. Secuencia 27</i>	131
<i>Figura N° 80. Secuencia 27</i>	131
<i>Figura N° 81. Secuencia 4</i>	132
<i>Figura N° 82. Secuencia 3</i>	133

<i>Figura N° 83. Secuencia 5</i>	133
<i>Figura N° 84. Secuencia 2</i>	134
<i>Figura N° 85. Secuencia 2</i>	135
<i>Figura N° 86. Secuencia 19</i>	136
<i>Figura N° 87. Secuencia 9</i>	136
<i>Figura N° 88. Secuencia 16</i>	137
<i>Figura N° 89. Secuencia 82</i>	137
<i>Figura N° 90. Secuencia 23</i>	138
<i>Figura N° 91. Secuencia 35</i>	138
<i>Figura N° 92. Secuencia 47</i>	139
<i>Figura N° 93. Secuencia 17</i>	140
<i>Figura N° 94. Secuencia 47</i>	140
<i>Figura N° 95. Secuencia 3</i>	141
<i>Figura N° 96. Secuencia 7</i>	142
<i>Figura N° 97. Secuencia 87</i>	142
<i>Figura N° 98. Secuencia 87</i>	143
<i>Figura N° 99. Secuencia 17</i>	144
<i>Figura N° 100. Secuencia 1</i>	144
<i>Figura N° 101. Secuencia 7</i>	145
<i>Figura N° 102. Secuencia 4</i>	145
<i>Figura N° 103. Secuencia 2</i>	146
<i>Figura N° 104. Secuencia 60, 61, 62, 63, 64 y 65</i>	147
<i>Figura N° 105. Secuencia 23</i>	148
<i>Figura N° 106. Secuencia 26</i>	148
<i>Figura N° 107. Secuencia 26</i>	149
<i>Figura N° 108. Secuencia 14</i>	149
<i>Figura N° 109. Secuencia 15</i>	150
<i>Figura N° 110. Secuencia 39</i>	151
<i>Figura N° 111. Secuencia 60, 61, 62, 63, 64 y 65</i>	152
<i>Figura N° 112. Secuencia 59</i>	153

<i>Figura N° 113. Secuencia 18</i>	153
<i>Figura N° 114. Secuencia 36</i>	154
<i>Figura N° 115. Secuencia 78</i>	155
<i>Figura N° 116. Secuencia 41</i>	156
<i>Figura N° 117. Secuencia 82</i>	157
<i>Figura N° 118. Secuencia 82</i>	157
<i>Figura N° 119. Secuencia 23</i>	158
<i>Figura N° 120. Secuencia 88</i>	159
<i>Figura N° 121. Secuencia 88</i>	159
<i>Figura N° 122. Secuencia 88</i>	160
<i>Figura N° 123. Secuencia 35</i>	161
<i>Figura N° 124. Secuencia 80</i>	161
<i>Figura N° 125. Secuencia 80</i>	162
<i>Figura N° 126. Secuencia 88</i>	163
<i>Figura N° 127. Secuencia 88</i>	163
<i>Figura N° 128. Secuencia 1</i>	164
<i>Figura N° 129. Secuencia 2</i>	165
<i>Figura N° 130. Secuencia 4</i>	165
<i>Figura N° 131. Secuencia 7</i>	166
<i>Figura N° 132. Sacrificio de honor (secuencia 33)</i>	168
<i>Figura N° 133. Sacrificio de vida (secuencia 26)</i>	169
<i>Figura N° 134. Sacrificio de vida (secuencia 83)</i>	169
<i>Figura N° 135. Preparación del héroe por parte del mentor (Secuencia 10)</i>	171
<i>Figura N° 136. Apoyo de Agatha (Secuencia 41)</i>	172
<i>Figura N° 137. Apoyo de Serge X (Secuencia 29)</i>	173
<i>Figura N° 138. Asesinato de Madame Céline (Secuencia 19)</i>	174
<i>Figura N° 139. Lectura del segundo testamento de Madame Céline (Secuencia 85)</i>	175
<i>Figura N° 140. Lectura del testamento de Madame Céline frente a sus familiares (Secuencia 26)</i>	176
<i>Figura N° 141. Jopling investiga a Agatha (Secuencia 67)</i>	177

<i>Figura N° 142. Dmitri visita a Deputy Kovacs (secuencia 43)</i>	179
<i>Figura N° 143. Monsieur Gustave le enseña a Zero sobre las mujeres (secuencia 23)</i>	181
<i>Figura N° 144. Zero empuja a Jopling por el acantilado (secuencia 80)</i>	182

INTRODUCCIÓN

Se sabe que para una escribir una buena historia, se requiere de una trama, lugares en los que se desarrollen los hechos y personajes que ejecuten dichas acciones. Sin embargo, uno de los aspectos que más se ven en una historia, es la trascendencia que esta pueda tener, la cual deriva del juego que emplee el autor con sus personajes. Es por ello que, el presente Trabajo de Grado tratará de responder dicho tema.

Sobre el objeto de estudio de esta investigación, cabe destacar que, se trata de una película ganadora de diversos premios Oscar en diversas categorías; asimismo, es reconocida por ser la más reciente obra audiovisual del director Wes Anderson, largometraje que será analizado en su totalidad para dar respuesta a la interrogante planteada.

La primera parte de esta investigación, pretende situar el problema que se busca responder, a través del uso del modelo de Christopher Vogler en la película *The Grand Budapest Hotel*. Mientras que, en cuanto al segundo capítulo de esta investigación, se puede decir que, en él se profundizará en cada uno de los términos especializados que se tocarán a lo largo de este Trabajo de Grado. De igual forma, en él se describirá y se aclarará el modelo empleado en dicho proyecto.

En el tercer capítulo de este trabajo, por otra parte, se dedicará a informar al lector sobre la película escogida, tal como su sinopsis, género y contexto. Posteriormente, se expondrá un apartado sobre su director, en el cual se tratará su filmografía, su estilo y su predilecta forma de ver el ámbito cinematográfico.

Respecto al cuarto capítulo, se puede mencionar que en él se abarcará el método que responderá la interrogante de la presente investigación. En este no solo se definirán cada uno de los elementos de análisis, sino también se expondrán las matrices que ayudarán a llegar al

resultado que este Trabajo de Grado pretende arrojar. Por otro lado, los resultados y la discusión de estos, se podrán presenciar en el quinto capítulo, parte del estudio, en el cual se analizarán cada uno de los símbolos presentes en la película, que correspondan con el modelo planteado por el autor Vogler. En este mismo capítulo, se tomarán en cuenta tanto los elementos de análisis que comprenden la estructura proporcionada por Christopher Vogler, como el estudio a fondo del largometraje elegido como objeto de estudio.

Por último, en el sexto capítulo, se encontrarán las conclusiones y recomendaciones resultantes del estudio y análisis de esta investigación, pues de esta forma, se podrá llegar a ver el producto final y propósito de este Trabajo de Grado en su totalidad.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema

La vida de las personas está conformada tanto por transiciones de etapas, como por la influencia de los roles que adaptan los demás; donde la unión del papel cumplido por los terceros y las situaciones que se presentan, se pueden relacionar directamente con el modelo del viaje del héroe según Christopher Vogler, el cual lo define como “el patrón que se esconde detrás de cada historia contada”. (2007, p.4)

A través del uso de este modelo narrativo, se puede decir que, este ha permitido un estudio más profundo en las diversas obras literarias, generalmente de carácter épico. Asimismo, con el transcurrir de los años, este ha sido implementado en el ámbito cinematográfico, específicamente en el proceso que conlleva la escritura del guion; para posteriormente encaminarlo a la gran pantalla. Por otro lado, cabe destacar que a raíz del empleo del modelo y los estudios de Christopher Vogler, también se ha llegado a la construcción de grandes obras.

La realización de una investigación como esta, aporta información adicional, detallada y de análisis al filme. Asimismo, debido al carácter reciente de *The Grand Budapest Hotel*, se puede decir, que este ha sido estudiado muy poco, y un producto cinematográfico como el presente objeto de estudio, que ha sido ganador de diversos premios, es merecedor de una investigación que conlleve a tener otra perspectiva de este, más allá del producto en sí.

Este análisis se llevará a cabo mediante la recolección de datos dentro de una matriz de vaciado de contenido en la que se utilizará el modelo del viaje del héroe como base, producto de la creación del autor, Christopher Vogler; con el fin de darle solución al problema formulado en esta investigación.

1.2 Planteamiento del problema

¿Cómo es representada la estructura del viaje del héroe de Christopher Vogler en la película *The Grand Budapest Hotel*?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Analizar el largometraje *The Grand Budapest Hotel* a través del modelo del viaje del héroe de Christopher Vogler.

1.3.2 Objetivos específicos

- Explorar el contexto de la película *The Grand Budapest Hotel*.
- Identificar los arquetipos tomados por los personajes de la película de acuerdo al modelo del viaje del héroe de Christopher Vogler.
- Establecer las etapas presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler.

1.4 Justificación

A través de la realización de esta investigación, el ámbito de la comunicación se podrá beneficiar en el campo audiovisual, especialmente en el ámbito del guionismo y la escritura de historias que sean trascendentales para plasmar en la gran pantalla.

Finalmente, la aplicación de este modelo narrativo en la película *The Grand Budapest Hotel* no solo permitirá un estudio profundo de este filme, sino también, abrirá paso a estudios posteriores que empleen la misma estructura, aún cuando el objeto de estudio sea distinto. Igualmente, esta investigación servirá de guía, si se busca hacer una comparación con algún modelo narrativo de carácter similar.

CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL

2.1. Cinematografía

Es definido como “arte de reproducir sobre una pantalla imágenes en movimiento mediante la proyección a gran velocidad de secuencias fotografiadas en una película de celuloide”. (Diccionario clave, 2016, <http://clave.smdiccionarios.com/app.php>)

“La palabra ‘cinematografía’ está formada con raíces griegas y significa ‘representación de imágenes en movimiento sobre una pantalla, mediante una serie de fotos’. Sus componentes léxicos son: *kinema* (movimiento) y *graphein*, película (grabar, escribir), más el sufijo *-ia* (acción, cualidad)”. (Etimologías de Chile, 2016, <http://etimologias.dechile.net>)

La cinematografía es una forma de expresión artística. (Elements of cinema, s/f, traducción propia, <http://www.elementsofcinema.com/>)

2.2 Lo que está detrás de una gran película

El trabajo que conlleva la cinematografía, va más allá de la mera trama que lleve la película. Se trata del personal que hace posible cada aspecto dentro del filme y logra que el público se conecte verdaderamente con él.

2.2.1 Dirección cinematográfica

Bajo este cargo, el cual es el más alto de todos, se dirige al equipo hacia un mismo objetivo: la consecución de un producto audiovisual, basado en la visión de esta persona. Los

directores son responsables de traducir de forma creativa el guion en imágenes y sonidos en la pantalla. (Creative skill set, 2016, traducción propia, <http://creativeskillset.org>)

2.2.2 Producción cinematográfica

Departamento que permite plasmar la visión que tiene el director a través del aprovisionamiento del equipo, del reparto de la película, la utilería, las locaciones y del personal que llevará a cabo el filme. (Elements of cinema, s/f, traducción propia, <http://www.elementsofcinema.com/>)

2.2.3 Dirección de fotografía

Este departamento es el encargado de proveerle un *look* o una identidad visual única al filme. (Creative skill set, 2016, traducción propia, <http://creativeskillset.org>) Plasmar la visión de los directores de fotografía es posible, mediante el uso de la iluminación, los movimientos de cámara y los encuadres.

Los directores de fotografía, deben descubrir el corazón fotográfico del guion. (Creative skill set, 2016, traducción propia, <http://creativeskillset.org>)

2.2.4 Diseño de producción

Es el departamento encargado de crear el aspecto visual de una película. Su responsabilidad es trabajar de la mano con el director para de esta forma lograr un producto audiovisual único e impactante.

Estos son los encargados de evaluar cada uno de los utensilios, las locaciones, la vestimenta y las decoraciones que ayudarán a que el filme transmita la atmósfera esperada. (Creative skill set, 2016, traducción propia, <http://creativeskillset.org>)

2.3 El cine como un medio de comunicación

El cine conocido como un producto del arte de la cinematografía, tuvo sus inicios en el siglo XIX, y este, por ende, ha sido la forma más reciente de arte que ha creado el ser humano. (Elements of cinema, s/f, traducción propia, <http://www.elementsofcinema.com/>) A través de este, artistas, guionistas, directores y productores se han valido de la realidad para contar sus propias historias. Además de ser denominado como “el séptimo arte”, este es considerado un medio de comunicación; pues por medio de él, se transmite un mensaje con el propósito de que llegue a miles de personas.

Con el pasar de los tiempos, no solo se le agregó el sonido a las películas, sino también estas empezaron a hacerse más largas. Junto con sus diversas tonalidades, posteriormente el color comenzó a hacer presencia en la gran pantalla, logrando con ello, que la película fuera más parecida a la realidad; esto de la mano con la introducción de los efectos especiales en el campo cinematográfico. Asimismo, comenzó la era digital, la cual llegó para quedarse y permitirá que este medio siga existiendo. (Elements of cinema, s/f, traducción propia, <http://www.elementsofcinema.com/>)

En la actualidad, se puede decir que, el cine es visto como un arte de imágenes coloridas que están en movimiento, y que se complementan por el sonido, los efectos especiales y la música. Es por esta razón que, el cine se puede ver como un símbolo, ya que este, aunado a los elementos mencionados, cuenta una historia.

“(…) Y así, pienso que para que una historia sea real, tienes que hacer olvidar a la audiencia, que está siendo entretenida”. (F. Grande, comunicación personal, Enero 9, 2016)

2.4 El cine como un arte

Según Petunina (s/f, p. 1) “Cada una de las artes utiliza sus códigos de representación de la realidad (…)”. El cine como un arte, también creó su propia forma de representar una

realidad. Tanto el público meta del producto filmico como el género que lo contiene, siempre han sido de suma importancia, pues el discurso debe ser entendido por su espectador final.

Acorde con Stephenson y Debrix (1973), el arte se encuentra siempre en comunicación con la realidad en aspectos que al mismo tiempo se relacionan entre sí:

- Su origen es producto de la experiencia que tenga el artista
- Se expresa en un medio que sea tangible
- Se exhibe a una audiencia real

(Stephenson y Debrix, 1973, p. 197) “...El cine da a los espectadores una sensación de la realidad más fuerte que las otras artes”, ya que cumple con el movimiento, la fotografía y la sensación que se forma el espectador de estar presente. Asimismo, afirman que el arte va de la mano con la durabilidad, aspecto que se ve renovado en el arte constantemente, pues el público lo valora debido a su carácter de eternidad. Como un ejemplo se podrían mencionar las primeras películas del cine, filmes que aún con el paso del tiempo se pueden ver.

Por otro lado, Aldo Monelli (1960, p. 18) expone que “El cine forma y deforma. Crea una realidad, una vida propia. Y el hombre piensa que sabe distinguir automáticamente la realidad del cine de la realidad de la vida”.

Además de buscar relacionarse con la realidad, sobre todo en el arte cinematográfico, este pretende crear una reacción en el espectador final, pues los sentidos e imaginación de las personas están expuestos a la captación de estímulos que generen reacciones. Por esta razón se puede decir que no todas las personas forjan una misma opinión al ver un producto cinematográfico, ya que todos han vivido experiencias distintas a las de la vida del director y el guionista, por lo tanto pueden no sentirse identificados. De aquí se deriva la subjetividad que caracteriza tanto al arte. (Stephenson y Debrix, 1973)

“El cine, al igual que cualquier forma de arte, es capaz de lograr una infinita gama de estilos y puede crear fantasía, formalismo, simbolismo, surrealismo y composiciones abstractas”. (Stephenson y Debrix, 1973, p. 214). Justificando lo dicho por los autores nombrados con anterioridad, de igual forma, Aldo Monelli (1960) sostiene que el cine debe ser visto como un medio de expresión, ya que este crea su propia forma de comunicación para llegar a la audiencia esperada.

A pesar de que el lenguaje aportado por imágenes sea de carácter universal, cuando se ve el cine como un arte, se podría decir, que este sería un arte menor cuando se compara con el teatro. El cine como arte no está dirigido a una masa total, no es algo malo o despreciativo, sino que su alcance es mucho más restringido. (Monelli, 1960) Esto no quiere decir que el cine como una industria cultural hecha para las grandes masas no se explote como negocio, por lo contrario.

Otro aspecto, para denominar el cine como un arte, podría ser que tanto en este como en las demás artes se busca explotar la censura que aportan los temas como los crímenes, asesinatos, blasfemia, la religión, obscenidad y el sexo. (Monelli, 1960)

2.5 Géneros cinematográficos

Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos [...] y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de este, mitad visual mitad conceptual. (Jameson, 1994, p. IX)

Retomando la comparación que hizo el autor Jameson (1994) entre las películas y las familias; se puede decir que, así como cada grupo familiar tiene sus propias características que lo diferencian de los demás, los géneros cinematográficos también. Por lo tanto, las películas que integran cada género, deben tener aspectos en común para poder ser parte de uno de estos.

El género cinematográfico va definido por la idea que se tiene de la película, el filme se introduce en la categoría con otros largometrajes que tengan características similares.

2.5.1 El musical

Se refiere al género cinematográfico caracterizado por la musicalización dentro de la estructura narrativa de un guion, la cual es generalmente interpretada por los personajes que componen el filme. También pueden ser películas donde se mezclan el canto, la danza y la coreografía. (Film Site, 2015, traducción propia, <http://www.filmsite.org>)

2.5.2 El Wéstern

El término Wéstern (proveniente del inglés *Western*) hace referencia al viejo oeste, siendo este un género típico del cine estadounidense. Según la Real Academia Española, el wéstern es un “género de películas del Lejano Oeste” (RAE, 2015, <http://www.rae.es>). De igual forma, se considera uno de los primeros géneros en el mundo del cine. Son películas que marcan la línea fronteriza entre la civilización y el salvajismo. (Film Site, 2015, traducción propia, <http://www.filmsite.org>)

2.5.3 Acción

Acorde Film Site (2015, traducción propia, <http://www.filmsite.org>), toda película de acción va atada a una continua energía que conlleva a un gran impacto. Asimismo, se caracteriza por los trucos físicos, las peleas violentas, las carreras y las escenas de persecución.

2.5.4 Aventura

De acuerdo con Film Site (2015, traducción propia, <http://www.filmsite.org>), el género de aventura dentro del ámbito cinematográfico es aquel en el que destacan locaciones de distinta índole, así como también generalmente está conformado por escenas de viajes,

descubrimientos y conquistas. Asimismo, se considera parte primordial de este género los riesgos que se puedan presentar en el desarrollo de la historia.

2.5.5 *Drama*

Se caracteriza por el desarrollo de un conflicto a lo largo del largometraje. De acuerdo con la Real Academia Española, en el género dramático del cine predominan las circunstancias conflictivas y de incertidumbre. (RAE, 2015, <http://www.rae.es>)

2.5.6 *Fantasia*

Es producto del ingenio, pues las locaciones y los personajes que componen un largometraje de este tipo son fantasiosos. Según la Organización Film Sites, el género cinematográfico de la fantasía es aquel que trasciende las barreras de posibilidades humanas y las leyes físicas. (Film Site, 2015, traducción propia, <http://www.filmsite.org>)

2.5.7 *Horror*

Se trata del género que está creado para asustar al público mediante el uso de escenas, personajes o situaciones de carácter repulsivo. (Film Site, 2015, traducción propia, <http://www.filmsite.org>)

2.5.8 *Romance*

Este género del cine es aquel que gira entorno de una historia de amor. Incluye los finales felices, el amor a primera vista, las confusiones, los triángulos amorosos y la tragedia. Los filmes de romance tienen el propósito de evocar emociones fuertes en la audiencia. (The Script Lab, 2015, traducción propia, <http://thescriptlab.com>)

2.5.9 Ciencia ficción

La ciencia ficción es el género que se basa en el futuro, en lo desconocido a la actualidad del ser humano y en aquello que se espera que venga. Generalmente trata el tema de los planetas, los robots, los viajes en el tiempo y las naves espaciales. (Film Site, 2015, traducción propia, <http://www.filmsite.org>)

2.5.10 Suspense

Según Film Site (2015), este género se caracteriza por crear tensión y ansiedad en la audiencia, ya que no se sabe cómo se desarrollará el filme.

2.5.11 Comedia

A partir de este tipo de género cinematográfico se espera la risa del espectador y su diversión, ya que su tema principal es el humor, pues todo gira entorno a ello. El origen de esta clase de género se remonta a los principios del cine, puesto que sus primeros frutos eran de este tipo.

Las comedias son dramas alegres, hechas para divertir, entretener y provocar disfrute”. Asimismo, se vale de las circunstancias, los personajes y el lenguaje para darle el tono gracioso al largometraje (Film site, 2015, traducción propia, <http://www.filmsite.org>). A pesar de esto, lo descrito por Monelli (1960) es que la comedia no es un género creado para todo el mundo.

Por otro lado, el género de la comedia, se valió de los errores humanos con el propósito de concientizar a través de lo gracioso. “En el cine el humor se convirtió no solo en una forma de entretener al espectador, sino también de hacerlo reír de sus propios errores y maldades, para así de alguna manera lograr hacerlo recapacitar sobre sus acciones”. (Petunina, s/f, p. 3)

2.6 Narrativa filmica

Según la Real Academia Española (2015), la palabra diégesis se define como el desarrollo de la narración dentro de una obra de carácter literario. Sin embargo, la historia que pueda tratar un largometraje, lleva un tiempo secuencial, la cual se aprecia en el orden en el que se ven las escenas comprendidas en el guion. Por esta razón, se puede decir que, la narrativa no solo está presente en la literatura, sino que también se puede encontrar en el cine.

“La narración audiovisual es un tipo particular de forma narrativa basada en la capacidad que tienen las imágenes y los sonidos de contar historias. Del mismo modo que la relación sintagmática de formas verbales constituye una continuidad que tiende a entenderse como narrativa [...]”. (Sánchez Navarro, 2006, p. 77)

Tal como afirma Jordi Sánchez Navarro (2006), la narrativa audiovisual tiene cuatro principios:

- El relato se ordena según un orden predeterminado
- El relato cinematográfico tiene un hilo conductor lógico
- El relato tiene un orden que va mostrando las imágenes
- En el cine se narra una historia que a la vez se representa

“Uno de los elementos importantes en la narrativa audiovisual es la continuidad. El hilo conductor en una narración da continuidad al discurso...” (Narrativa audiovisual, 2015, Capítulo 2 para. 5). Por otro lado, Aldo Monelli (1960, p. 20) habla de esta misma continuidad como “Cada imagen, según su dirección ideal, conduce lógicamente a otra. Y la aparición inmediata de esta nueva imagen ayuda al espectador a comprender sin esfuerzo”.

Según Jesús García Jiménez (1993), la narrativa audiovisual es la capacidad de disponer tanto imágenes visuales como acústicas para contar una historia, las cuales una vez que se fusionan, forman un discurso.

A pesar de que en el origen del cine las películas carecían de sonido, la narrativa filmica ya se podía ver en ellas. La trama no solo tenía un ritmo, sino que además era presentada en orden según un principio, un desenlace, un clímax y un cierre.

Posteriormente, se rompió con este orden al momento de presentar los largometrajes, no obstante estos seguían teniendo una lógica en la narrativa de historia, por lo cual se puede decir que, a pesar de cambios en la estructura, la narración sigue presente en el ámbito filmico. Asimismo, dentro del cine contemporáneo se tiende a mezclar estilos que no van de acuerdo a una cronología exacta y hasta partes del filme que se omitan con el propósito de que el espectador saque sus propias conclusiones.

La cinematografía narrativa se refiere al tipo de película que cuenta una historia. (Elements of cinema, s/f, traducción propia, <http://www.elementsofcinema.com/>)

2.7 Contexto

Contexto: es un entorno físico o simbólico de carácter histórico, político o cultural por el cual se considera un hecho. (RAE, 2015, <http://www.rae.es>)

2.7.1 Contexto filmico

El cine y la sociedad están íntimamente relacionadas, siendo el cine el que se vale de la sociedad, es decir, de las situaciones, creencias, costumbres, conflictos, lenguaje y hábitos característicos de cada época histórica. (Castro, 2006)

2.8 Guion

Se conoce como guion aquel escrito en el que se encuentran los lineamientos de una obra filmica, es decir, los aspectos técnicos y los literarios.

De acuerdo con Dwight V. Swain (1976), un guion debe contener los siguientes aspectos fundamentales:

- Un personaje principal
- Un propósito que se persiga
- Circunstancias difíciles
- Un peligro desafiante

Por otro lado, Syd Field (1979), define el guion como una serie de sucesos relacionados entre sí que conllevan a un cierre de carácter dramático. El eje principal del guion, es el propósito que buscan alcanzar los personajes durante las circunstancias difíciles en las que se ven involucrados. En similitud con lo sostenido por Field, está Aldo Monelli (1960), quien dice que, un guion es un largometraje escrito.

El guion de una película contiene el diálogo de los personajes, junto con la forma en la que estos deben decir sus líneas. La razón de esto es, que el diálogo conlleve a la acción que se busca y que el público pueda percibir el estado de ánimo de los personajes, con el fin de crear empatía e identificarse con ellos. Dentro del trabajo del guionista, Monelli (1960, p. 23) afirma que “El ligado de la acción exige que cada imagen sea consecuencia de las anteriores y conduzca a las siguientes”. Igualmente, hace hincapié en que la lógica entre el pase de las imágenes es trabajo directo de quien elabora el guion.

2.8.1 Casting

La palabra *casting*, proveniente del inglés, es definida como la “selección de actores o de modelos publicitarios para una determinada actuación”. (RAE, 2015, <http://www.rae.es>) Actuación para la cual se requieren ciertas características por parte de la persona para el personaje que va a interpretar y así poder transmitir tanto lo interno como lo externo del personaje en sí.

La importancia de un *casting* es, la elección del actor indicado que debe cumplir un rol específico dentro de una historia narrada. Además, este actor debe tener cualidades específicas que cumplan con las características que tiene ese personaje a interpretar.

El mejor director de *casting* es alguien que lee una historia y es un lector grandioso, alguien que realmente imagina lo que podría ser; porque cuando tienes la imaginación como alguien así, que cuando lee la historia, imagina lo que podría ser; te das cuenta de que cada uno de los personajes corresponde con el otro. (F. Grande, comunicación personal, Enero 9, 2016)

2.8.2 Personaje

Según Aprende en línea (2015, <http://aprendeonline.udea.edu.co/portal/>), un personaje es una “Persona o animal, real o de ficción, que forma parte de la historia”.

Para Syd Field, el personaje es el que representa el eje central de todo guion, aquel sobre el cual se debe conocer no solo físicamente o externamente, sino psicológica o internamente para poder escribir sobre él. Asimismo, Michel Chion (2006) sostiene que debe existir un contraste marcado entre personajes, con el objetivo de darse a conocer por su propio comportamiento dentro de la historia.

(...) Yo pienso que en el momento en el que tienes un personaje que no tiene suficiente personalidad, y por ello no me refiero a que este deba ser interesante o raro; ellos no deben ser reales, sino que tienen que ser personas reales, porque el punto de una película queda en que, la gente no va al cine para ver lo que ellos hacen en su vida diaria, sino que, ellos van al cine para presenciar lo que ellos podrían hacer. (F. Grande, comunicación personal, Enero 9, 2016)

2.8.3 Arquetipo

La RAE define el término arquetipo, como la “Representación que se considera modelo de cualquier manifestación de la realidad”. (2015, <http://www.rae.es>)

Según Guil Bozal (1998) los arquetipos son el pasado de lo que en la contemporaneidad podemos equiparar con un estereotipo. El conjunto de deseos, fantasías, miedos y tragedias de los modelos de arquetipos de la antigüedad es lo que se ha convertido en los valores de la cultura actual.

Además, Guil Bozal define el arquetipo como “son elementos básicos de lo que consideramos más profundo, más enraizado en el interior de nuestro propio ser, algo que permanece allí mientras no haya un contraste con la realidad exterior que nos obligue a replantéarnoslo”. (Guil Bozal, 1998, p. 95) Estos denominados ‘arquetipos’, han sido recreados y representados a lo largo de la historia, los relatos y la literatura, a través de los cuales, por ejemplo se pueden encontrar un príncipe, una hermanastra y una Cenicienta.

2.9 El viaje del héroe

El modelo del viaje del héroe tiene un alcance universal, ocurre en todas las culturas y en todas las épocas. Sus variantes son tan infinitas como pueda serlo la especie humana en sí misma, siendo así que en todos los casos su forma básica permanece inalterada. (Vogler, 2002, p. 42)

2.9.1.1 Antecedentes

Como antecedente del modelo narrativo que se utilizará para analizar el presente objeto de estudio, se debe nombrar el viaje del héroe según Joseph Campbell, profesor y mitólogo estadounidense.

2.9.1.2 Arquetipo según Joseph Campbell

Campbell, se vio fuertemente influenciado en los estudios de la psicología, rama por la cual incluyó el término ‘arquetipo’ en su investigación; viéndolo también como un patrón de carácter universal que se encuentra en las historias y cuentos populares con acciones heroicas. “(...) La universalidad de estos patrones posibilita la experiencia compartida de la relación de historias”. (Vogler, 2002, p. 61)

2.9.3 El viaje del héroe según Joseph Campbell

Según Joseph Campbell (1959) el viaje del héroe es mejor conocido como “Monomito” y se puede definir como una unidad nuclear que es vista como el camino de la aventura mitológica que un héroe sigue, representada en los ritos por los que este pasa a través: la separación, la iniciación y el retorno.

De acuerdo con Vogler (2002), Joseph Campbell se vio inspirado en el mundo de la mitología por su mentor, Heinrich Zimmer; quien sostenía que los mitos no eran creencias de los pueblos de la Antigüedad, sino modelos con valiosas enseñanzas para el día a día.

“El gran logro de Joseph Campbell fue la articulación nítida y clara de algo que había estado ahí siempre, es decir, la articulación de los principios de la vida que se encuentran arraigados en la estructura de las historias”. (Vogler, 2002, p. 14) El aporte de este autor no solo consiste en haber recopilado estas herramientas, sino en haberlas reconocido, organizado y haberlas nombrado. Este modelo es la estructura narrativa en el que se han basado las historias desde siempre y aún en la modernidad sigue vigente.

“Campbell había descifrado el código secreto de las historias” (Vogler, 2002, p. 31)

Las ideas propuestas en los estudios del pionero en el viaje del héroe empezaron a ser utilizados en la industria de Hollywood, asimismo, la guía práctica para escritores y guionistas que el autor proporcionó. “Todo parecía indicar que el mundo de Hollywood había descubierto la utilidad que encerraba el viaje del héroe”. (Vogler, 2002, p. 36)

Lo propuesto por Campbell en su obra “El héroe de las mil caras”, tuvo mucha influencia en el arte de la narrativa; siendo destacado su libro como uno de los más importantes e influyentes del siglo XX. “Sus conceptos constituyen un conjunto de herramientas de gran versatilidad para escritores, productores, directores o diseñadores, que engloba un sólido instrumental que perfectamente se adecua al oficio de la narración de historias”. (Vogler, 2002, p. 41)

2.9.4 El viaje del héroe según Christopher Vogler

El viaje del héroe de Christopher Vogler está conformado por conceptos provenientes tanto de estudios psicológicos como de la mítica del autor Joseph Campbell. “Es el patrón que se esconde detrás de cada historia contada”. (Vogler, 2007, p. 4)

“El viaje del héroe no es una invención, antes bien se trata de una observación”. Se dice esto, ya que en él se pueden percibir los principios por los cuales se rigen los comportamientos en la vida y en las historias narradas. (Vogler, 2002, p.11) Describe con precisión, entre otras cosas, el proceso de la realización de un viaje, las diferentes partes necesarias para el buen funcionamiento de una historia, los gozos y las miserias del oficio de escritor y el tránsito de un alma por esta vida. (Vogler, 2002, p.12)

La obra literaria donde se encuentra plasmado el viaje del héroe según Christopher Vogler, “El viaje del escritor”, no solo es visto como un manual de carácter mundial para el guionismo y el cine, sino que también se le considera un libro para el entendimiento de la

vida. Asimismo, ha sido utilizado y llevado a la práctica no solo por especialistas del ámbito cinematográfico, sino por psicólogos, profesores, diseñadores de videojuegos, entre otros. (Vogler, 2002)

En las historias como los mitos universales, las películas y los cuentos de hadas; hay ciertos elementos presentes que los componen como un todo, siendo estos parte de el viaje del héroe. El objeto de estudio de Christopher Vogler siempre fue el modo de empleo de dichos elementos dentro de la escritura narrativa contemporánea. (Vogler, 2002)

“Con la ayuda de estas herramientas podemos construir una historia que haga frente y resuelva casi cualquier situación, una historia que sea a un tiempo dramática, entretenida y veraz en su vertiente psicológica” (Vogler, 2002, p. 41)

En el viaje del héroe, “La historia del héroe siempre implica una suerte de viaje” (Vogler, 2002, p. 45), donde este deja la comodidad para entrar en un mundo lleno de obstáculos que lo harán cambiar en la mente, en el corazón y en el espíritu. El viaje podría ser un destino, un bosque, un laberinto o un lugar en el que tendrá que luchar contra los desafíos que se le presentan.

2.9.4.1 Etapas del viaje del héroe según Christopher Vogler

Según Christopher Vogler (2002), el viaje del héroe se compone por doce etapas desde su inicio hasta el final. Etapa es definido por la Real Academia (2015) como “Fase en el desarrollo de una acción u obra”. A continuación se define cada una de las etapas que conforman el viaje del héroe de Christopher Vogler:

2.9.4.1.1 El mundo ordinario

“La mayoría de las historias sacan al héroe de su mundo ordinario, consuetudinario y mundano para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno a él o ella” (Vogler, 2002, p. 47). Antes de sacarlo, se muestra su mundo ordinario para así poder contrastar entre su cotidianidad y lo nuevo, es como si se le sacara de su hábitat.

2.9.4.1.2 La llamada de la aventura

“El héroe se enfrenta a un problema, un desafío o aventura que debe superar” (Vogler, 2002, p.47). En este punto, el héroe carece de tranquilidad aunque esté en su propio mundo.

La llamada a la aventura suele manifestarse por medio de una maldad que requiere ser reparada, ya que rompe con el orden normal de las cosas. Aquí se plantean las normas y se esclarece el objetivo que debe alcanzar el héroe: obtener una venganza, alcanzar algo soñado, la obtención de un tesoro o amante; poner las cosas en su lugar, superar los obstáculos, cambiar una vida o enfrentarse. (Vogler, 2002)

2.9.4.1.3 El rechazo de la llamada

El héroe tiene miedo en este momento y la indecisión no le deja cruzar el umbral de la aventura, por lo cual rechaza el llamado que se le hizo o por lo menos se muestra resistente a hacerlo. Es el temor a lo desconocido lo que ataca al héroe. (Vogler, 2002, p. 49) “El héroe todavía no se ha comprometido por completo con el viaje y puede que esté pensando en echarse atrás”. Este es el momento en el que el héroe necesita de una influencia externa tal como el encuentro con un mentor para que rompa con su miedo a lo desconocido.

2.9.4.1.4 El encuentro con el mentor

Momento de la historia en el que el héroe se encuentra con un personaje que lo aconseja o le sirve como guía. Su función es ayudar en la formación del héroe para que este

deje el miedo a lo desconocido a un lado y pueda enfrentarse a ello. El mentor puede facilitarle desde consejos hasta pócimas mágicas. A pesar de que el mentor conlleve al héroe al inicio de su aventura, este no lo podrá acompañar durante toda su travesía. (Vogler, 2002)

La relación que se establece entre el héroe y el mentor es uno de los temas más comunes de la mitología, y uno de los más ricos en el plano simbólico. Equivale al lazo se forja entre padre e hijo, maestro y pupilo, doctor y paciente, dios y hombre. (Vogler, 2002, p. 49)

2.9.4.1.5 La travesía del primer umbral

Aquí comienzan las aventuras del héroe en el mundo especial, donde ya ha atravesado el primer umbral. Es cuando “el globo asciende, el buque zarpa, empieza el romance, el avión o la nave espacial remontan el vuelo, el tren inicia su marcha”. (Vogler, 2002, p. 50)

El héroe ha superado su miedo, pues ya lo desconocido pasó a ser conocido. En este punto, el héroe toma acción, pues decide confrontar el problema y ya no puede rendirse.

2.9.4.1.6 Las pruebas, los aliados, los enemigos

A medida que el héroe va traspasando los obstáculos, surgen nuevos desafíos, en los cuales el héroe va consiguiendo aliados y enemigos que le ayudan a descifrar las normas del mundo especial en el que se encuentra. Es en esta etapa en la que generalmente se obtiene información en un bar o salón, en los cuales se busca demostrar la valentía que el héroe puede tener. (Vogler, 2002)

2.9.4.1.7 La aproximación a la caverna más profunda

Esto quiere decir que el héroe se está acercando al máximo peligro, puesto que es el territorio más peligroso del mundo especial, en el cual está contenido el objeto que busca el héroe. Asimismo, se dice que aquí es donde el héroe cruza el segundo umbral, ya que allí están

contenidos sus miedos. El héroe se detiene para tener una estrategia en la que pueda vencer a los secuaces de los villanos. (Vogler, 2002)

2.9.4.1.8 La odisea (el calvario)

Es un momento crítico dentro del relato, en el que el héroe parece que muere o por lo menos debe hacerlo para renacer en seguida. Es en este punto donde se ve la magia del mito del héroe, ya que la audiencia se ve afectada por lo que a él le acontece. Aquí es donde su fortuna toca fondo, puesto que finalmente debe encarar a quien más teme (villano), lo cual conlleva a una batalla contra la maldad que puede desligarse en la muerte del héroe. Representa ese momento en el que no se sabe si el héroe va a morir o a sobrevivir. (Vogler, 2002)

2.9.4.1.9 La recompensa (apoderarse de la espada)

Está representado por la obtención de la recompensa por parte del héroe, sea un tesoro, un amor o una resolución a algún problema. Es ese momento en el que el héroe pudo vencer al mal y por lo tanto a la muerte. “Análogamente, el héroe puede incrementar su atractivo tras haber superado el calvario. Con tesón y constancia se ha ganado el título de «héroe», tras haber corrido un riesgo extremo por el bien de la comunidad”. (Vogler, 2002, p. 55)

2.9.4.1.10 El camino de regreso

Es visto como ese momento en el que se cree que ya todo lo malo terminó de suceder, sin embargo, es cuando el héroe vive las consecuencias de su confrontación con el mal. En esta etapa se toma la decisión del retorno al mundo ordinario por parte del héroe, quien está consciente de los desafíos que aún debe pasar para poder llegar. (Vogler, 2002)

2.9.4.1.11 La resurrección

El héroe debe volver a renacer, por lo tanto pasará muy cerca de la muerte por segunda vez, con el fin de resucitar y antes de su regreso al mundo ordinario. Aquí es donde el héroe vence en definitivo a la maldad. El momento de resurrección hacen que el héroe cambie, que sea alguien distinto comparado al héroe que se fue.

2.9.4.1.12 El retorno con el elixir

El héroe regresa al mundo ordinario, mas su viaje carecerá se sentido a menos que vuelva a casa con algún elixir, tesoro o enseñanza desde el mundo especial. El elixir es una poción mágica con capacidad sanativa. Podría tratarse de una gran tesoro, como el Grial, que posee un poder mágico capaz de sanar la tierra herida, o sencillamente consistir en un conocimiento o experiencia que algún día podría revelarse útil para la comunidad. (Vogler, 2002, p. 57)

El elixir no siempre es un tesoro, este puede hacer referencia a la libertad, el conocimiento o el amor, de igual forma puede ser el hecho de regresar al mundo ordinario con una nueva historia. (Vogler, 2002)

2.9.4.2 Arquetipo según Christopher Vogler

El arquetipo conforme a Vogler (2002, p. 61), debe ser visto como una función o un rol que toma el personaje y puede ser cambiante. “El concepto de arquetipo es una herramienta indispensable para comprender la función o el propósito de los personajes que participan en cualquier historia”.

2.9.4.2.1 El héroe

“Es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás”. (Vogler, 2002, p. 65) Es aquel que se sacrifica de forma personal en pro de los que lo rodean.

El autor se refiere al héroe como el personaje en torno al cual gira el relato, independientemente de su género. “El arquetipo del héroe representa al ego en la búsqueda de su identidad e integridad” (Vogler, 2002, p. 66)

El héroe es héroe, porque:

- Tiende a hacer que el público se identifique con él debido a sus cualidades presentadas
- Crece a medida que va venciendo los obstáculos que se le van presentando
- Su función es ejecutar
- Se sacrifica ante los demás
- Se enfrenta con la muerte

De acuerdo con Vogler (2002, p. 71), el héroe “A pesar de que suele ser retratado como una figura positiva, el héroe puede expresar igualmente facetas oscuras y sombrías del ego”.

2.9.4.2.2 El mentor (el anciano o anciana sabios)

Es un personaje que aconseja o le enseña al héroe. “Este arquetipo se manifiesta en todos aquellos personajes que enseñan y protegen a los héroes y les proporcionan ciertos dones”. (Vogler, 2002, p. 76) El mentor es quien representa lo que más aspira el héroe.

El mentor es mentor, porque:

- Enseña al héroe
- Representan un don dentro de la mitología

- Generalmente es un científico, inventor o sabe mucho acerca de algo
- Puede desempeñar el rol de la conciencia del héroe
- Motiva constantemente al héroe y le ayuda a vencer los obstáculos que se le interponen
- Siembra generalmente información que al final del relato será de gran importancia
- Puede iniciar al héroe en el mundo amoroso o sexual

2.9.4.2.3 El guardián del umbral

Es considerado un obstáculo que aparece cada vez que el héroe va a entrar un nuevo mundo. Generalmente no son los villanos principales, pero sí forman parte de su equipo, ya que están en cada puerta con la finalidad de cuidar el terreno. (Vogler, 2002)

En el umbral de cada puerta que da acceso a un nuevo mundo aguardan poderosos guardianes, cuyo cometido es evitar el acceso de cuantos no lo merezcan. Constituyen una amenaza para el héroe, pero si se los interpreta correctamente pueden ser superados, sorteados, eludidos, aun convertidos en aliados. (Vogler, 2002, p. 87)

El guardián del umbral se caracteriza por:

- Representa la mala suerte o los obstáculos que se interponen.
- Su función es poner a prueba al héroe.
- El héroe de la historia aprende de las señales que proporciona el guardián del umbral.

2.9.4.2.4 El heraldo

Descritos por Vogler (2002, p. 91) como un heraldo de la caballería medieval “[...] los personajes que encarnan este arquetipo plantean desafíos y anuncian la llegada de un cambio significativo”. Hace que el héroe rompa con lo ya establecido y lo hace cambiar.

Se caracteriza por:

- Hacer cambiar al héroe
- Desafiar al héroe

2.9.4.2.5 La figura cambiante

“Su naturaleza es por definición cambiante e inestable”. (Vogler, 2002, p. 95) Esto hace que este personaje sea difícil de identificar por su arquetipo, pues generalmente presenta dos caras.

Características de la figura cambiante:

- Tiende a confundir al héroe
- Posee una máscara

2.9.4.2.6 La sombra

“El arquetipo conocido como la sombra representa la energía del lado oscuro, de lo inexpresado, lo irrealizado o los aspectos rechazados de una cosa.” (Vogler, 2002, p. 101). Personifica los sentimientos reprimidos. “Puede concentrarse en un solo personaje, pero también puede tratarse de una máscara que puede ceñir cualquier personaje en diferentes momentos. Los mismos héroes pueden manifestar un lado sombrío”. (Vogler, 2002, p. 102)

Se puede identificar porque:

- Desafía al héroe, le da a alguien con quien luchar
- Su arquetipo puede confundirse fácilmente con otros, por lo cual se dice que tiene una máscara

2.9.4.2.7 El embaucador

“Plasma las energías de la malicia y del deseo de cambio” (Vogler, 2002, p. 106) Su energía se ve plasmada mediante accidentes y travesuras. Pueden trabajar para el héroe, para la sombra o ser independientes.

Se caracteriza por:

- Hacer que el héroe coloque los pies en la tierra y cambie
- Es enemigo del *status quo* y la estabilidad

2.10 Cómo se ve el modelo del viaje del héroe según Christopher Vogler

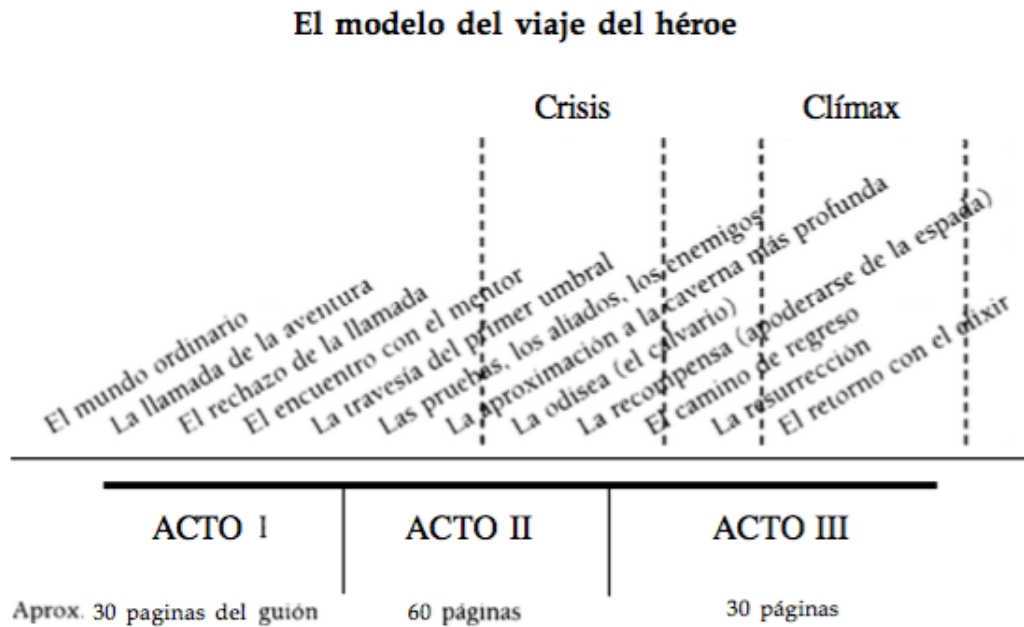


Figura N° 1. El modelo del viaje del héroe

Fuente: Vogler (2002) p. 46

2.11 Terminología de Vogler en comparación con la empleada por Campbell

Tabla N° 1. Cuadro comparativo entre terminología de Vogler y Campbell

Comparación de la terminología y las líneas maestras	
El viaje del escritor	The Hero with a Thousand Faces (El poder del mito)
Primer acto El mundo ordinario La llamada de la aventura El rechazo de llamada El encuentro con el mentor La travesía del primer umbral	La partida, la separación El mundo cotidiano La llamada de la aventura El rechazo de la llamada La ayuda sobrenatural La travesía del primer umbral El vientre de la ballena
Segundo acto Las pruebas, los aliados, los enemigos. La aproximación a la caverna más profunda La odisea, el calvario La recompensa	El descenso, la iniciación, la penetración La senda de las pruebas El encuentro con la diosa La mujer como tentación La reconciliación con el padre La apoteosis La recompensa La bendición final
Tercer acto El camino de regreso La resurrección El retorno con el elixir	Tercer acto: el regreso El rechazo al retorno El vuelo mágico El rescate desde el interior La travesía del umbral El retorno Señor de ambos mundos La libertad para vivir

Fuente: Vogler (2002) p. 4

CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

3.1 Sinopsis de The Grand Budapest Hotel

A mediados de los años 60, en un gran hotel de estilo *resort*, ubicado en el país ficticio Zubrowka; un joven escritor que se estaba quedando allí, decide abordar a un señor de edad mayor que parecía solitario, quien resultaba ser el dueño de este y con el fin de preguntarle cómo lo había adquirido, consigue cenar con él. Es en este momento en el que *Mr. Moustafa* le cuenta su historia; que comienza precisamente con el período de entreguerras, específicamente en el año de 1932, cuando el hotel tenía como *concierge* a *Monsieur Gustave H*, personaje interpretado por el actor Ralph Fiennes, quien se ocupaba de encaminar al nuevo *lobby boy* del hotel, Zero Moustafa (Tony Revolori).

Monsieur Gustave H forja una amistad con Zero, quien presta toda su atención a la enseñanza que este le brinda. A medida que esto va sucediendo, el nuevo *lobby boy* se vuelve su mejor aliado.

El *concierge* del hotel tenía un gusto predilecto por las señoras de mayor edad y generalmente rubias; entre ellas, *Madame D*, quien al morir repentinamente asesinada, le deja como herencia una pintura renacentista con toques de surrealismo. En vista de que su amor le deja este legado, tanto *Monsieur Gustave H*, como Zero Moustafa, se verán en la necesidad de luchar por quedarse esta pieza de arte, pues el hijo de la difunta actúa con una fuerza contraria para que esto no suceda.

3.2 Ficha técnica de la película

Tabla N° 2. Ficha técnica: *The Grand Budapest Hotel*

Título original de la película	<i>The Grand Budapest Hotel</i>
Año	2014
Género	Drama, comedia
Duración	1h 40 min.
Director	Wes Anderson
Escritores	Stefan Zweig (inspirada en sus escrituras) Wes Anderson Hugo Guinness
Producción	Wes Anderson Jeremy Dawson Steven M. Rales Scott Rudin
Guionista	Wes Anderson
Música	Alexander Desplat
Productora	Fox Searchlight Pictures American Empirical Pictures Indian Paintbrush Babelsberg Studio TSG Entertainment
Idioma original	Inglés

Fuente: Elaboración propia

3.3 Género de la película

El género que predomina en el largometraje *The Grand Budapest Hotel* es el de la comedia.

Todas las películas de Wes Anderson son comedias y ninguna lo es. Siempre hay un trasfondo melancólico, enterrado justo con la profundidad suficiente debajo del artificio y el arte que no sientes inmediatamente. (Zoller Seitz M. 2015, traducción propia)

Tal como el director se expresa al respecto: Yo no siento la película como algo bastante alocado. Yo estaba esperando que fuera más como una comedia triste; pero con una persecución en *ski*. (Anderson entrevistado por Zoller Seitz, 2015, traducción propia)

3.4 Contexto del largometraje

El contexto en el que se puede ubicar esta película es el período de entreguerras, el cual abarca la época final de la Primera Guerra Mundial en noviembre de 1918 hasta el comienzo de la Segunda Guerra Mundial, en septiembre de 1939, donde se comienza a ver el fascismo. Sin embargo, Anderson aclara que en esta historia no solo se combina la Primera Guerra Mundial con la Segunda, sino también se unen para crear tres períodos distintos: ‘El mundo del ayer’, denominado así por el autor del libro en el cual está basada la historia, Stefan Zweig; el período de la guerra y el fascismo; y por último, el mundo enmarcado por el comunismo dado en el centro y el este de Europa. (Anderson entrevistado por Zoller Seitz, 2015, traducción propia)

Él me comentó que quería situar la película en un país del norte de Europa que fuera teutónico e inventado; en algún momento dentro del período de 1930. Quería que la secuencia de apertura fuera situada cronológicamente en los años 60, con ciertos tonos provenientes de Europa del este. La mayor parte de la historia estaría ambientada en un hotel *resort* situado en la montaña y sus alrededores. Por supuesto, siendo esta una película de Wes Anderson, el título de esta, no tiene nada que ver con la ciudad de Budapest. De allí que su apariencia sea inventiva, con insinuaciones históricas, pero al mismo tiempo precisos. Esta historia es contada a través de los recuerdos y de allí se desarrollaría un aspecto que pudiese congelar la imagen en la mente de los espectadores. (Canonero M. entrevistada por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

Por otro lado, se puede decir que este filme muestra un contexto más allá del comprendido en el período entreguerras; el cual se puede apreciar cuando el joven escritor, interpretado por Jude Law, cena con *Mr. Moustafa* (Murray Abraham) y este le cuenta toda su historia. Este segundo contexto, hace alusión a la época vivida en los tiempos del comunismo que regían en Europa del este alrededor de la década de los años 60. (Anderson entrevistado por Zoller Seitz, 2015, traducción propia)

3.5 *Wes Anderson*

Wes Anderson, cuyo nombre de pila es Wesley Wales Anderson, nació el 01 de mayo de 1969 en Houston, Texas. Hijo de una arqueóloga y un publicista, quien desde temprana edad comenzó a escribir obras y como producto de ello, surgió su gran interés por el ámbito cinematográfico.

Anderson asistió a la Universidad de Texas en Austin, donde estudió filosofía y conoció al después actor, Owen Wilson, junto con quien se alió para hacer cortometrajes, entre los cuales, en el año 1996 salió *Bottle Rocket*. Al ver que este cortometraje fue muy bien recibido tanto por el *Sundance Film Festival* como por audiencias cultas y no comerciales, entre ellos el director Martin Scorsese; es por ello que Wesley Anderson decide sumergirse posteriormente en el mundo del cine. (IMDB, 2016, traducción propia, <http://www.imdb.com>)

Sin embargo, cuando se trata de éxito, este normalmente no viene solo; donde caben mencionar los siguientes productos cinematográficos hechos por Wes Anderson: *The Rushmore Academy* (1998), *The Royal Tennenbaums* (2001), *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004), *The Darjeeling Limited* (2007), *Hotel Chevalier* (2007), *Fantastic Mr. Fox* (2009), su primera película animada; *Moonrise Kingdom* (2012) y por último, su más reciente obra y objeto de estudio de la presente investigación, *The Grand Budapest Hotel* (2014). (IMDB, 2016, traducción propia, <http://www.imdb.com>)

Respecto a su desempeño en este campo artístico, se puede decir que, Wes Anderson no se ha destacado únicamente en la rama de la dirección de cine, sino también en el campo de la actuación, la producción y del guionismo (IMDB, 2016, traducción propia, <http://www.imdb.com>). Razón por la cual se puede decir que, en el momento de crear productos cinematográficos, su ingenio se ve influenciado por lo involucrado que este ha estado con este mundo, aún cuando no toda su experiencia haya sido adquirida directamente de la dirección.

3.5.1 Filmografía del director

Tabla N° 2. Filmografía del director

Filmografía	<i>Bottle Rocket</i> (1996) (Cortometraje)
	<i>Rushmore</i> (1998)
	<i>The Royal Tenenbaums</i> (2001)
	<i>The Life Aquatic with Steve Zissou</i> (2004)
	<i>The Darjeeling Limited</i> (2007)
	<i>Hotel Chevalier</i> (2007) (Cortometraje)
	<i>Fantastic Mr. Fox</i> (2009)
	<i>Moonrise Kingdom</i> (2012)
	<i>The Grand Budapest Hotel</i> (2014)

Fuente: Elaboración propia

3.5.2 Estilo del director

No hay muchos directores que puedan ostentar un título como lo hace Wes Anderson: su breve filmografía está llena de éxitos. Su estilo propio, actores fetiche y ese toque característico que lleva a uno a reconocer la estética y su discurso narrativo le ha hecho ganar la admiración y el respeto de grandes cineastas como Martin Scorsese. (Negro White, 2014, para.1)

Wes Anderson se vale de distintos aspectos que componen su estilo: una paleta de colores, generalmente de colores cálidos y tierra; el género de la comedia, vestuarios únicos, tipografías diversas, empleo de diversos personajes y una dirección de fotografía un tanto parecida a la utilizada por Stanley Kubrick, donde composición basada en la geometría y ciertos movimientos de cámara prevalecen. Asimismo, sus obras se caracterizan por tener una decoración y una utilería que ha sido escogida de forma muy cuidadosa, pues para este, la parte visual juega un papel muy importante, pues es lo que verdaderamente comunica. Anderson es “(...) un director que da vida a personajes perdidos que hallan su lugar en el mundo de las imágenes”. (Negro White, 2014, para. 2)

3.5.3 Sobre las tramas predilectas por el director

En cuanto a la filmografía de Anderson, cabe destacar sus tramas más empleados: la pérdida de un mundo; la niñez, la creación de un mundo a partir de nuestra propia identidad y la familia. Sin embargo, en el caso de *The Grand Budapest Hotel*, este se ha preocupado por mostrar el final de una era, la destrucción de una civilización y la forma en la que la vida de las personas se ven deformadas, por las historias en las que estas se involucran. (Washburn A. en Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

3.5.4 Diseño de producción en la filmografía de Wes Anderson

En cuanto al diseño de producción de las películas de Wes Anderson, se puede mencionar su fascinación por crear paletas de colores según el tono que le quiere dar al filme. A continuación se muestra un fotograma por cada uno de los productos cinematográficos del director con sus respectivas tonalidades de colores que los comprenden.



Figura N° 2. Paleta de colores en The Grand Budapest Hotel

Fuente: (*Another*, 2014)

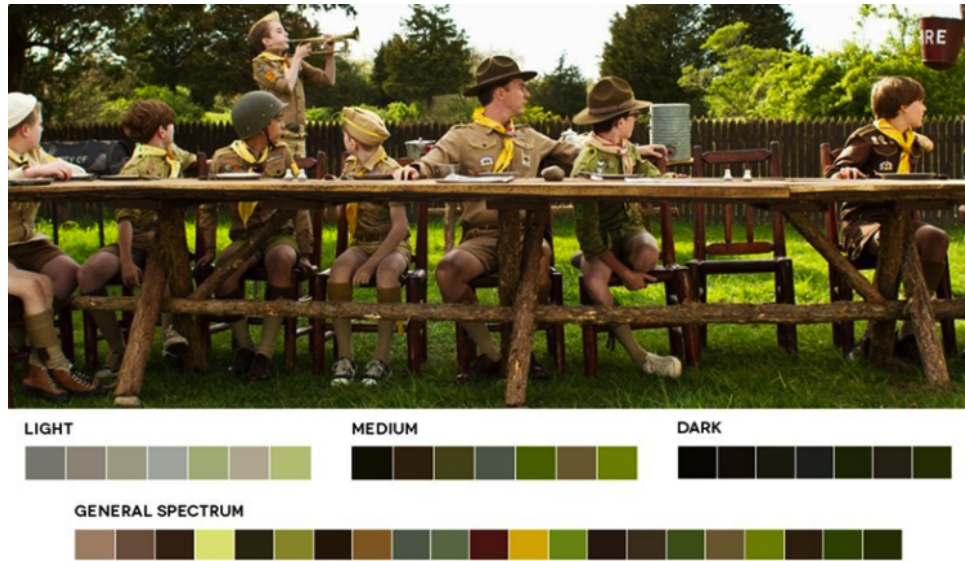


Figura N° 3. Paleta de colores en *The Grand Budapest Hotel*

Fuente: (*Another*, 2014)



Figura N° 4. Paleta de colores en *Moonrise Kingdom*

Fuente: (*Another*, 2014)



Figura N° 5. Paleta de colores en Hotel Chevalier

Fuente: (Another, 2014)



Figura N° 6. Paleta de colores en Fantastic Mr. Fox

Fuente: (Another, 2014)



Figura N° 7. Paleta de colores en *Fantastic The Darjeeling Limited*

Fuente: (*Another*, 2014)

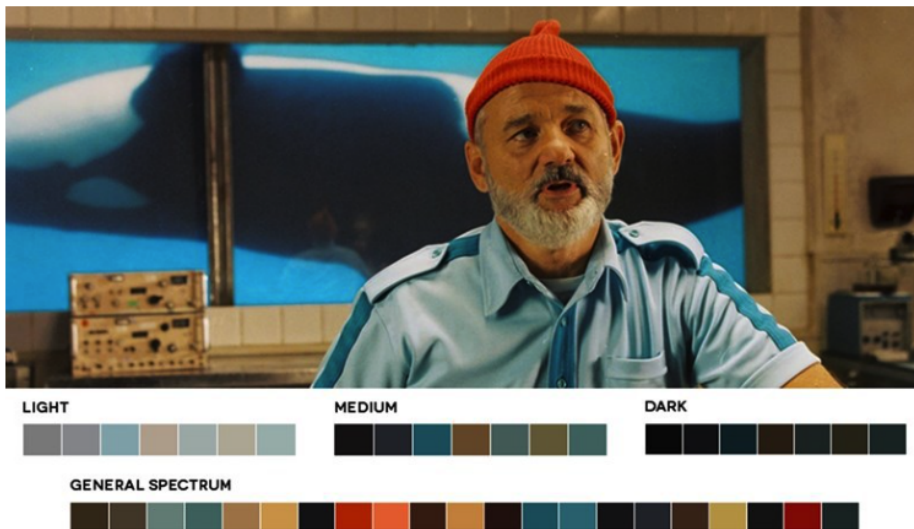


Figura N° 8. Paleta de colores en *The Life Aquatic with Steve Zissou*

Fuente: (*Another*, 2014)



Figura N° 9. Paleta de colores en *The Rushmore Academy*

Fuente: (*Another*, 2014)



Figura N° 10. Paleta de colores en *The Royal Tenenbaums*

Fuente: (*Another*, 2014)



Figura N° 11. Paleta de colores en Bottle Rocket

Fuente: (*Another*, 2014)

3.5.5 Vestuario en la filmografía de Wes Anderson

Respecto a la filmografía de Wes Anderson, se puede decir que para él, el vestuario es un aspecto importante, pues no solo porque este muestra o refleja quién es el personaje, sino también porque a través de ellos, este puede plasmar su forma de verlos en la trama.



Figura N° 12. Vestuario en The Grand Budapest Hotel

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 13. Vestuario en The Royal Tenenbaums

Fuente: The Royal Tenenbaums



Figura N° 14. Vestuario en The Life Aquatic with Steve Zissou

Fuente: The The Life Aquatic with Steve Zissou



Figura N° 14. The Darjeeling Limited

Fuente: The Darjeeling Limited

Las películas de Wes Anderson no tratan únicamente sobre el amor que este pueda tener por un relato, sino más bien, este se afina en su fascinación de ver cómo ingeniárselas para contar dichas historias. Asimismo, se puede decir que, los personajes que conforman sus películas, van de la mano con el director, pues están frecuentemente involucrados en el acto de crear historias. (Washburn A. en Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

3.5.6 Tipografías empleadas en la filmografía de Wes Anderson

Un aspecto visual tal como lo es la tipografía de un producto audiovisual, es importante para Anderson, pues no solo a través de este puede seguir transmitiendo su toque, sino también le sirve para darle una idea al espectador de lo que va su película.



Figura N° 15. Tipografía en Moonrise Kingdom

Fuente: *Moonrise Kingdom*



Figura N° 16. Tipografía en Fantastic Mr. Fox

Fuente: Fantastic Mr. Fox



Figura N° 17. Tipografía en The Darjeeling Limited

Fuente: The Darjeeling Limited

3.5.7 Empleo de personajes en la filmografía de Wes Anderson

En sus películas, Wes Anderson construye historias que generalmente conforman una gran cantidad de personajes, donde cada uno de estos cumple un rol distinto; lo cual no quiere decir que todos estos tengan una misma relevancia, pero siempre buscando darle un sentido específico a sus productos cinematográficos a través de la visión del director.

Respecto a la actuación en sus películas, se puede decir que, el director no pide una forma de actuar en específico por parte de los artistas; sino más bien, este busca que actúen de un modo en el que estos se sientan cómodos y así puedan tomar en cuenta la visión de Wes Anderson para transmitir su mensaje. (Fiennes R. entrevistado por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

En las películas de Wes Anderson, uno sabe a lo que va; muchos de los actores sabían a qué atenerse. Todo lo que debes hacer es ver sus películas para saber de qué va su estilo meticuloso, y que debes prestarte para ello. Tú acuerdas formar parte de su estilo, y su estilo es visualmente muy preciso, con tomas que requieren de mucha producción. (Fiennes R. entrevistado por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

3.5.8 Producción de la filmografía de Wes Anderson

En cuanto al ámbito de producción, el director de fotografía de *The Grand Budapest Hotel*, Robert Yeoman, se refiere a Wes Anderson como un director que tiene una visión muy amplia en el campo cinematográfico. El cual quizás no deje a Yeoman ser muy creativo en cuanto a la fotografía en sus películas, pero sí lo impulsa a ir más allá, y de esta forma a dar lo mejor de sí mismo. (Yeoman R. entrevistado por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

El estilo de la producción de las películas de Wes Anderson, se puede decir que, obedece varias de las reglas de la composición, entre ellas: la simplicidad y la simetría; pues los planos que componen sus productos cinematográficos se rigen por estas. A continuación se muestran diversos encuadres de sus distintos largometrajes, los cuales muestran explícitamente estos principios básicos de la fotografía.



Figura N° 18. Producción de Fantastic Mr. Fox

Fuente: *Fantastic Mr. Fox*



Figura N° 19. Producción de The Life Aquatic with Steve Zissou

Fuente: *The Life Aquatic with Steve Zissou*



Figura N° 20. Producción de The Royal Tenenbaums

Fuente: *The Royal Tenenbaums*

Sin embargo, como todo autor, el estilo creado puede provenir de diversas influencias del mundo artístico; bajo el cual se puede mencionar la dirección de fotografía del cineasta Stanley Kubrick, pues el estilo que plasma Wes Anderson en sus películas, a través del lente de Robert Yeoman, es muy similar, y esto se puede observar tanto en algunos planos como en los movimientos de cámara.

Aunque ambos estilos terminan siendo un tanto distintos debido a sus tonalidades y géneros, ambos cinematógrafos acuden a la composición geométrica para mostrar sus historias según cada visión; pues aunque Stanley se valía de la perspectiva para construir sus historias y colocarle de esta forma, su propio estilo. Por otro lado, Wes, emplea el encuadre central para darle protagonismo al elemento que esté delante de la cámara y crear un efecto simétrico.



Figura N° 21. Producción de The Shining

Fuente: *The Shining*



Figura N° 22. Producción de Full Metal Jacket

Fuente: *Full Metal Jacket*

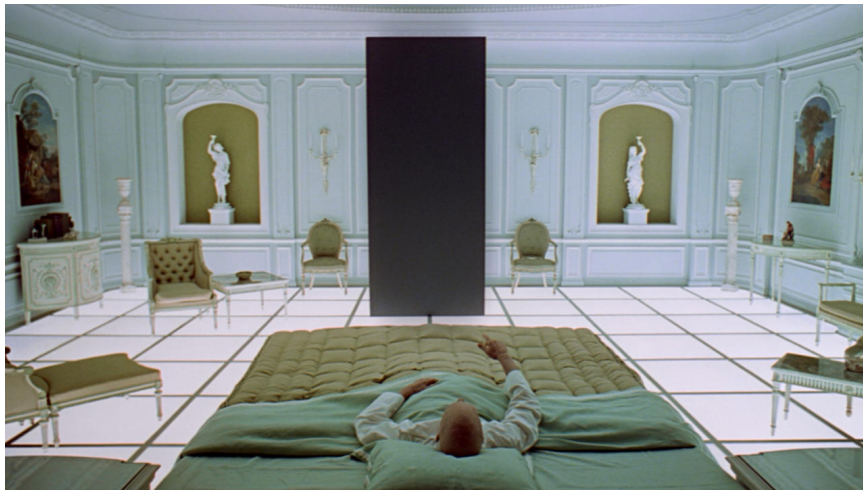


Figura N° 23. Producción de 2001: A Space Odyssey

Fuente: *2001: A Space Odyssey*



Figura N° 24. Producción de The Royal Tenenbaums

Fuente: *The Royal Tenenbaums*



Figura N° 25. Producción de Moonrise Kingdom

Fuente: *Moonrise Kingdom*



Figura N° 26. Producción de The Grand Budapest Hotel

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Asimismo, se puede decir, que Wes Anderson también es conocido por sus planos en cenital, las cuales tienden a dar un carácter aún más similares a las de primera persona y de esta forma lograr que la audiencia presencie las tomas como un encuadre más personalizado.



Figura N° 27. Producción de Moonrise Kingdom

Fuente: *Moonrise Kingdom*

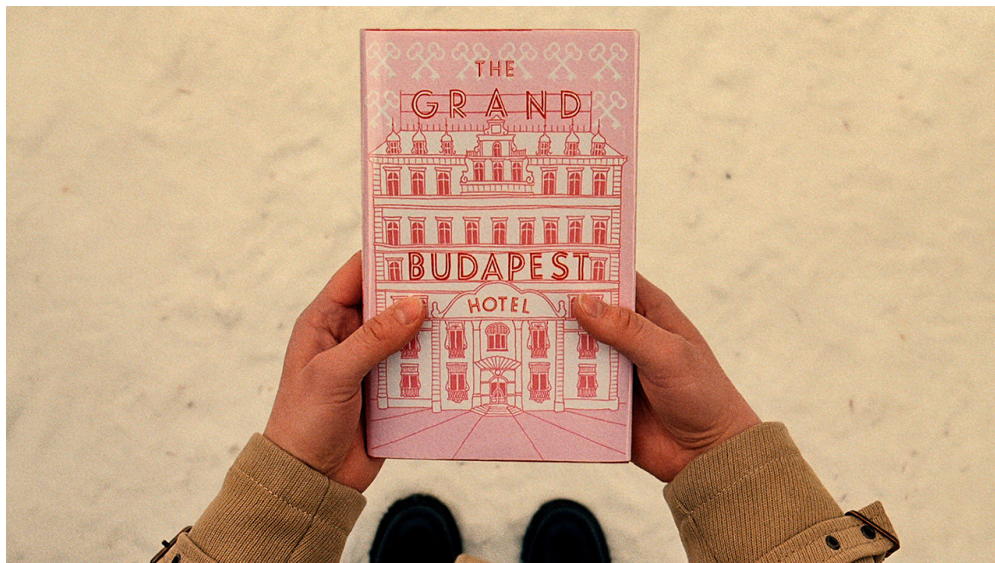


Figura N° 28. Producción de The Grand Budapest Hotel

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 29. Producción de Moonrise Kingdom

Fuente: *Moonrise Kingdom*

3.5.9 Decoración y utilería en la filmografía de Wes Anderson

Cuando se trata de la decoración y la utilería, aspectos enmarcados por el diseño producción, Wes Anderson busca plasmar perfectamente su estilo a través de una simplicidad sumamente meticulosa; bajo la cual también escoge exactamente los objetos que desea emplear, cómo los quiere mostrar y dónde los quiere ubicar.



Figura N° 30. Decoración y utilería de Hotel Chevalier

Fuente: Hotel Chevalier



Figura N° 31. Decoración y utilería de The Life Aquatic with Steve Zissou

Fuente: The Life Aquatic with Steve Zissou



Figura N° 32. Decoración y utilería de The Royal Tenenbaums

Fuente: the Royal Tenenbaums

3.5.10 Trayectoria como guionista

Tal como se expuso en la ficha técnica, el guionista de esta obra cinematográfica, es el mismo director del filme, sobre quien se puede decir que ha podido experimentar cierta trayectoria en el guionismo. Por medio del apoyo de terceros, Wes Anderson ha escrito los guiones de sus diversas películas; sin embargo, en el caso de *The Grand Budapest Hotel*, decidió tomar toda la responsabilidad él mismo y de esta forma no sólo crear su producto fílmico, sino también plasmar su visión a través del mismo.

En una entrevista que le hizo Matt Zoller Seitz a Wes Anderson (2015, traducción propia) el autor le pregunta qué tan distinta pudo ser su experiencia escribiendo con terceros, en comparación a escribir el guion por su cuenta; a lo cual este responde que no fue muy diferente, pues en diversos momentos, mientras escribió con colaboradores, Anderson también trabajó un poco por su cuenta. Tomando en cuenta este aspecto, y el apoyo que le dio su amigo Hugo Guinness en el comienzo de la historia, el director no se sintió solo al construir por sí mismo el guion que posteriormente llevaría a la gran pantalla.

3.5.11 Wes Anderson como un estilo único

He visto sus películas y cómo su trabajo ha evolucionado hacia un estilo personal sofisticado y altamente cinematográfico. Wes no es únicamente un director de cine, sino un autor. Como un gran pintor, su trabajo es muy identificable, y único para él. Su forma visionaria de ver el mundo es muy inspiradora, yo misma me sumerjo completamente en él. (Canonero M. entrevistada por Zoller Seitz, 2015, traducción propia)

En una entrevista por parte de Matt Zoller Seitz a la Diseñadora de vestuario de *The Grand Budapest Hotel*, Milena Canonero; este le pregunta: ¿Cómo podrías describir el sentido de estilo del director tal como aparece en su vida diaria? y esta responde: El estilo de Wes Anderson. (2015, traducción propia) Su respuesta no solo deja ver cómo el estilo de este director se considera único en el mundo de la gran pantalla, sino también muestra cómo este se caracteriza por su forma de hacer cine.

3.6 Descripción de personajes

3.6.1 Stefan Zweig



Figura N° 33. Stefan Zweig como recuerdo

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 34. Stefan Zweig joven
Fuente: *(Recent movie posters, s/f)*

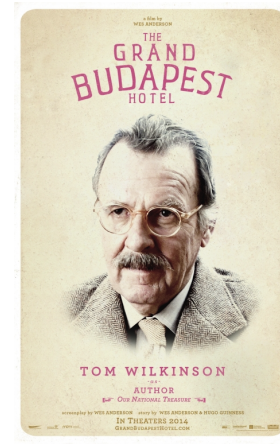


Figura N° 35. Stefan Zweig adulto mayor
Fuente: *(Recent movie posters, s/f)*

Personaje que se presenta en el largometraje en tres distintas etapas: como el recuerdo de un autor conocido por su obra (secuencia 1); como un adulto mayor que se filma a sí mismo para comunicar su legado como escritor (secuencia 2) y finalmente como un adulto que sufre de la denominada ‘fiebre del escritor’, que se hospeda en el Gran Budapest (secuencia 4), lugar en el que conoce a *Mr. Moustafa*, hombre que le cambiará la vida posteriormente.

En sus tiempos de adultez el joven escritor se mostraba atento y en busca de nuevas aventuras para contar a su público. Era un hombre que se interesaba en lo que sucedía a sus alrededores. Su vida se verá marcada después de hablar durante la cena con *Mr. Moustafa*, pues es en su historia en la que el autor se basará para publicar la historia por la cual más tarde este será reconocido.

3.6.2 Mr. Moustafa

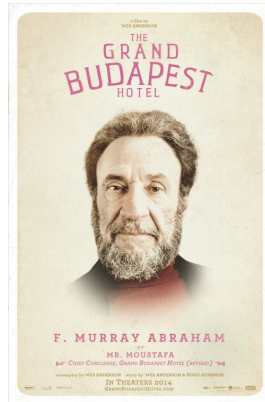


Figura N° 36. Mr. Moustafa

Fuente: (*Recent movie posters*, s/f)

El personaje Moustafa en la etapa de la adultez, es representado por F. Murray Abraham, quien deja de ser el joven aprendiz y pasa a ser el dueño del hotel. Es mejor conocido como *Mr. Moustafa*.

Este personaje se muestra un tanto deprimido y solitario. Es un señor que disfruta de forma tranquila su hotel; hasta que el joven escritor, Stefan Zweig, se le acerca y se interesa por su historia y la de cómo llegó a adquirir el hotel.

Un hombre de piel oscura, cabello blanco; hombre de aproximadamente 70 años de edad en un traje de tres piezas, el cual estaba sentado por su cuenta mientras fumaba su pipa. Él es Mr. Moustafa. (*The Grand Budapest Hotel*, secuencia 4, traducción propia)

Un hombre mayor de estatura pequeña, que estaba vestido de forma inteligente. Tenía una cara excepcionalmente vivaz e inteligente, aunque con un aire perceptible de tristeza. Él estaba tan solo como el resto de nosotros; pero también, debo decir, él era el primero que parecía un ser profunda y verdaderamente solitario. (*The Grand Budapest Hotel*, secuencia 4, traducción propia)

Mr. Moustafa no fue únicamente el hombre más rico de Zubrowka, sino también, el dueño del Gran Budapest. Generalmente se quedaba por lo menos una semana, pero nunca en temporada alta. La habitación en la que se quedaba era individual y muy pequeña; ni siquiera tenía baño. (*The Grand Budapest Hotel*, secuencia 4, traducción propia)

Era bien sabido: Moustafa había adquirido y habitado algunos de los castillos y palacios más espléndidos del continente. Sin embargo aquí en su propio hotel casi vacío... ¿Ocupaba un cuarto de servicio?. (*The Grand Budapest Hotel*, secuencia 4, traducción propia)

3.6.3 *Monsieur Gustave H*

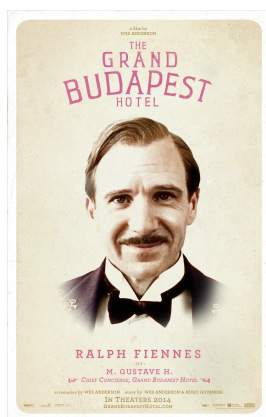


Figura N° 37. *Monsieur Gustave H*

Fuente: (*Recent movie posters*, s/f)

El personaje de *Monsieur Gustave H*, es protagonizado por el actor Ralph Fiennes, quien representa al *concierge* (persona encargada de atender y servir a los visitantes y huéspedes de un hotel o apartamento) de *The Grand Budapest Hotel*.

Según Ralph Fiennes (Fiennes R. entrevistado por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia) la asignación principal de un *concierge*, es anticiparse a las necesidades de los huéspedes. Este hace hincapié en que este puesto de trabajo requiere de pulcritud, precisión y

atención; asimismo, quien sea un *concierge*, debe desenvolverse muy bien con su forma de actuar.

Monsieur Gustave H encuentra tanto el amor como el placer en las mujeres rubias de edad avanzada; en la poesía; en la perfección y por supuesto en la fragancia del perfume *L'Air de Panache*.

Cuando él no le está enseñando etiqueta a su personal del hotel, está ocupado sirviendo sexualmente las necesidades de las huéspedes ancianas que son ricas. (Geoffrey Macnab, 2015, traducción propia)

M. Gustave desde la punta de su cabello, hasta el final de sus zapatos, tenía que darnos un sentido de perfección y control. Él tenía que ser capaz de moverse con elegancia y libertad. Aún cuando el mundo que él conocía colapsaba, él debía mantener su sentido de estilo. (Canonero M. entrevistada por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

Todo lo que hace bueno a un *concierge*, él sabe cómo hacerlo. También, en su misma vena, conoce a los *concierges* de los demás hoteles. Él se sentará a charlar por una hora con alguien desde la recepción del hotel y saldrá con toda clase de chismes. (Anderson W. entrevistado por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

3.6.4 Zero Moustafa

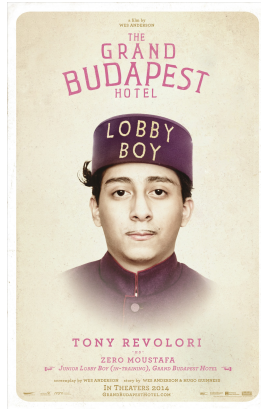


Figura N° 38. Zero Moustafa

Fuente: (Recent movie posters, s/f)

El personaje de Zero Moustafa, es protagonizado en su etapa de adolescencia por Tony Revolori; joven que llegó como inmigrante a la *República de Zubrowka*, lugar en el que comenzó a trabajar como *lobby boy* del prestigioso hotel. Es allí donde conoce al *concierge* de esta institución, *M. Gustave H*, quien será su mentor y por el cual se verá influido, tanto en su labor como en su propia vida.

Se caracteriza por ser un joven atento y servicial, que está dispuesto a aprender todo lo que *M. Gustave H* le dice y le enseña. Es él quien le transmite todos sus conocimientos sobre la profesión de *lobby boy*, comenzando por lo que este debe y no debe hacer.

Es completamente invisible y, a la vez, siempre está a la vista. Recuerda lo que la gente detesta. Se anticipa a las necesidades de sus clientes antes de que sean necesidades. Un botones es, ante todo, discreto en extremo. Nuestros huéspedes saben que sus secretos... algunos francamente indecorosos... nos acompañarán a la tumba. Así que, boca cerrada, Zero. (*The Grand Budapest Hotel*, secuencia 12, traducción propia)

Aunque sea un joven que se muestra como solitario, debido a que su familia murió; este logra forjar una estrecha amistad con *M. Gustave H*, a quien no solo considera su mentor,

sino también su amigo más íntimo. Asimismo, se debe mencionar a Agatha, el amor de su vida; con quien mantiene una relación y posteriormente se casa. Sin embargo, esta unión no dura mucho, puesto que tanto esta como su hijo, mueren de fiebre prusiana.

3.6.5 *Madame Céline Desgoffe und Taxes (Madame D)*



Figura N° 39. *Madame Céline Desgoffe und Taxes*

Fuente: (*Recent movie posters, s/f*)

El personaje de *Madame Céline Desgoffe und Taxes*, es protagonizado por Tilda Swinton, quien hace el papel de una viuda ostentosa de edad avanzada que mantiene uno de los tantos amoríos que tiene *Moniseur Gustave H*, sin embargo, esta es considerada su favorita.

Esta anciana no solo es la dueña del Gran Budapest, sino también tiene fábricas de textiles, armas, una mansión, entre otros. Su forma de ser es entregada en el amor, vestida de punta en blanco y un poco nerviosa cuando tiene una corazonada.

Tiene cuatro hijos de edad adulta, entre ellos, tres mujeres y un hombre, mejor conocido como Dmitri Desgoffe und Taxes; hombre ambicioso que asesina a su propia madre con el propósito de quedarse con su fortuna.

3.6.6 Agatha



Figura N° 40. Agatha

Fuente: (Recent movie posters, s/f)

Agatha es un personaje representado por la actriz Saoirse Ronan, quien en el filme es la mejor trabajadora de la pastelería más reconocida de Zubrowka, Mendl's. Es decidida y solidaria. Asimismo, a medida que se desarrolla la película, ella se torna uno de los personajes más importantes de la película pues se le otorga el pendiente de porcelana de la *Sociedad de las llaves cruzadas*, emblema normalmente usado por los *concierges* que pertenecen al prestigioso gremio. (Lavery C. en Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

Una vez que Zero y esta se enamoran, Monsieur Gustave H se encarga de darle el visto bueno para que ambos tengan su bendición, pues la relación de Zero con el conserje no solo era de trabajo, sino también se había vuelto en una relación de amistad muy estrecha. Asimismo, esta ayuda no solo ayuda a Zero cuando este la necesita, sino que pone su trabajo en riesgo por salvar a su amigo y mentor, *M. Gustave*, quien estaba en la cárcel y necesitaba que lo apoyaran de una forma en la que pudieran enviarle pequeñas herramientas a la prisión, momento en el que esta decide esconderlas en los dulces de *Herr Mendl's*.

Agatha además de encargarse de la pastelería, transportaba la mercancía al Gran Budapest. Finalmente esta se casa con el *lobby boy* y como producto de su matrimonio, tienen un hijo quien junto con su madre muere de fiebre prusiana.

3.6.7 *Dmitri Desgoffe und Taxes*



Figura N° 41. Dmitri

Fuente: (*Recent movie posters, s/f*)

El personaje de Dmitri Desgoffe und Taxes es representado por Adrien Brody, quien es el hijo y futuro heredero de *Madame D*. Es quien ejerce el papel de lo sombrío y lo oscuro del largometraje, pues no solo busca quedarse con toda la herencia de su madre y por ello la asesina, sino también busca quedarse con el cuadro *Boy with apple*, legado establecido en el testamento de esta, para *Monsieur Gustave H*.

Su forma de ser, de expresarse y de vestir es un tanto misteriosa y oscura a la vez. Asimismo, se muestra como un hombre caprichoso por querer heredar toda la fortuna de su madre.

Su mano derecha y socio es Jopling, hombre encargado de hacer el trabajo sucio que se requiera para el beneficio de Dmitri.

3.6.8 J.G Jopling

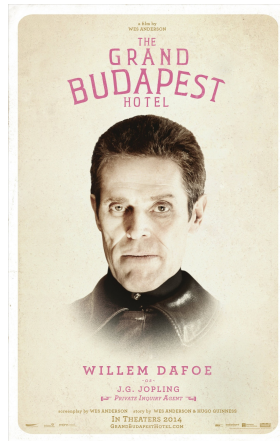


Figura N° 42. J.G Jopling

Fuente: *(Recent movie posters, s/f)*

J.G Jopling es representado por Willem Dafoe, quien es el agente de investigación de Dmitri y a la vez está encargado para matar a quien sea necesario o a quien interfiera en la consecución de la pintura *Boy with apple*. Es un personaje que está del lado de la oscuridad que emite Dmitri Desgoffe und Taxes y se caracteriza por su función, obstaculizar al enemigo y salirse con la suya.

3.6.9 Inspector Henckels

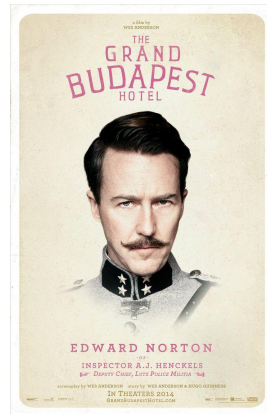


Figura N° 43. Inspector Henckels

Fuente: (Recent movie posters, s/f)

El Inspector Henckels, es representado por Edward Norton, quien es el jefe de la Policía Militar del pueblo de Lutz. Conoce a *M. Gustave H*, y le hace el favor de no deportar a Zero otorgándole un permiso temporal; pero la próxima vez los persigue, pues *Monsieur Gustave H* es acusado de asesinato por la muerte de *Madame D*, asimismo, imputado por el robo del cuadro *Boy with apple*.

Se caracteriza por seguir la ley y querer vencer la mentira.

3.6.10 Deputy Vilmo Kovacs

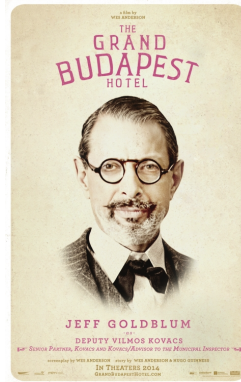


Figura N° 44. Deputy Vilmo Kovacs

Fuente: *(Recent movie posters, s/f)*

Deputy Vilmo Kovacs, es representado por Jeff Goldblum, quien es el abogado encargado de administración de las cuentas del Gran Budapest y a la vez es el abogado de *Madame D.* Este se muestra un poco imparcial, hasta que Dmitri Desgoffe lo encara y Jopling como advertencia, lanza a su gato por la ventana.

Se caracteriza por seguir los deseos y las órdenes estipuladas por sus clientes.

3.6.11 Monsieur Ivan

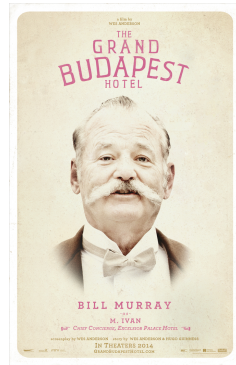


Figura N° 45. Monsieur Ivan

Fuente: (Recent movie posters, s/f)

Monsieur Ivan es representado por Bill Murray, el cual es el *concierge* de otro hotel cercano, el *Excelsior Palace Hotel*. Es un personaje reconocido por ayudar a su colega *M. Gustave H.* y a *Zero* cuando estos necesitan huir de los alrededores de la prisión. Este no solo los recoge en un auto, sino también les entrega dos pasajes de tren para que se vayan y este les regala una botella de *L'Air de Panache*.

Se caracteriza por ser noble y bondadoso.

3.6.12 *Serge X*

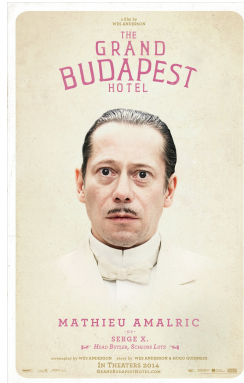


Figura N° 46. Serge X

Fuente: (*Recent movie posters, s/f*)

Serge X es protagonizado por el actor Mathieu Amalric, quien representa al fiel mayordomo de *Madame D*, que busca que sus órdenes y deseos se cumplan. Este fue testigo del segundo testamento que esta escribió en caso de que muriera por asesinato, pues ella misma intuía que esta sería una causa de muerte posible para ella.

Se caracteriza por ser cuidadoso y busca que gane el bien.

3.6.13 Sociedad de las llaves cruzadas

Es la sociedad clandestina de los mejores *concierges* de los grandes hoteles del mundo. Cuando uno de los *concierges* está en problemas, estos se apoyan entre sí.

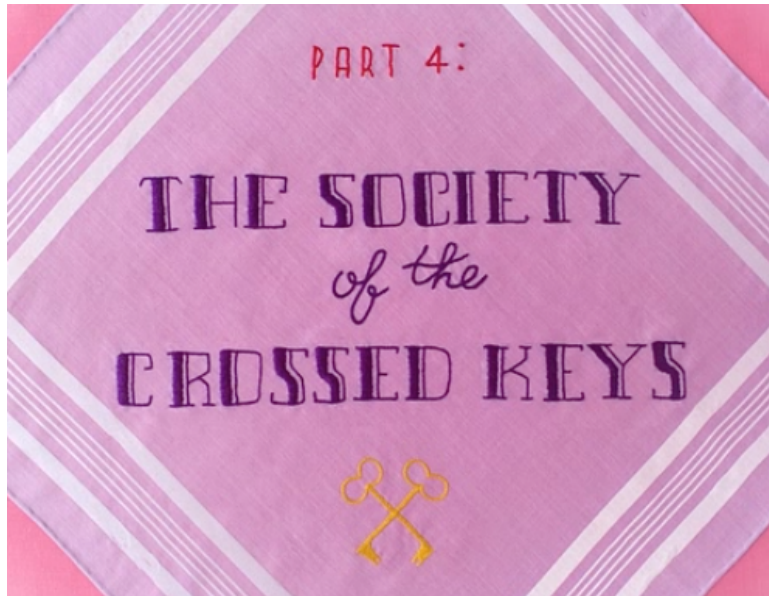


Figura N° 47. La sociedad de las llaves cruzadas

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

3.7 Reseñas de la película

La próxima película de Wes Anderson, *The Grand Budapest Hotel*, se centra alrededor de una muerte misteriosa y una pintura de gran valor. Como si fuera de esperar menos de Anderson, la película está empaquetada con un reparto peculiar de personajes retratados por los mejores actores. (The Rolling Stone, 2013, traducción propia, <http://www.rollingstone.com/>)

Por otro lado, según la opinión de Alfonso Molina (2014):

Anderson propone una historia rocambolesca que combina traiciones, crímenes, persecuciones, fugas de prisión, historias de amor e incluso enfrentamientos con fuerzas fascistas, con una estética muy propia de este realizador norteamericano. Desarrolla su poderío visual con una elegancia narrativa que va de una secuencia a otra añadiendo valores a la historia. (Ideas de Babel, 2014, <http://www.ideasdebabel.com/>)

A partir de este texto, *The Grand Budapest Hotel* es la película de Wes Anderson con mayor recaudación. De por sí ha introducido una amplia audiencia hacia la idiosincrática sensibilidad del director. Sorpresivamente el éxito financiero más grande de Anderson, ha venido sin compromiso. Si algo se ha vuelto llamativo, ha sido él. (Bordwell D. en Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

3.8. Premios obtenidos

Tabla N° 4. Premios obtenidos

Oscar	Mejor banda sonora
	Mejor diseño de producción
	Mejor maquillaje y peluquería
	Mejor diseño de vestuario
Golden Globes	Mejor película de Comedia
BAFTA	Mejor música original
	Mejor diseño de vestuario
	Mejor maquillaje y peluquería
	Mejor diseño de producción
	Mejor guion original

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO IV: MÉTODO

4.1 Modalidad

El presente trabajo de grado cuyo objetivo es analizar el largometraje *The Grand Budapest Hotel* a través del modelo narrativo del viaje del héroe según el autor Christopher Vogler, se encuentra dentro de la modalidad de análisis de medios y mensajes según el manual de trabajos de grado de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello. “Esta modalidad consiste en la aplicación de las diferentes concepciones metodológicas propias de la comunicación social al estudio de distintos tipos de mensaje”. (Universidad Católica Andrés Bello, para. 66)

4.2 Diseño y tipo de investigación

Esta investigación es de carácter descriptivo y explicativo, ya que se trata del desarrollo de la teoría del viaje del héroe de Christopher Vogler dentro de la película *The Grand Budapest Hotel*. También se puede decir que es exploratoria, puesto que tanto el objeto de estudio como el modelo teórico a aplicar, han sido poco estudiados.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006), las investigaciones descriptivas son aquellas que:

[...] miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o recolecta información sobre cada una de ellas, para así (valga la redundancia) describir lo que se investiga. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p. 102)

Por otro lado, sobre el carácter explicativo, Hernández, Fernández y Baptista (2006) sostienen que:

Los estudios explicativos van mas allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p. 108)

El tipo de diseño de este trabajo de grado es de carácter no experimental, pues para llegar a la explicación no se necesita de experimentación alguna. Asimismo, por el hecho de que el objeto de estudio de este trabajo es un largometraje, se puede decir, que es de tipo documental, pues una película es considerada un documento.

Para Hernández, Fernández y Baptista (2010), la investigación no experimental es:

[...] se trata de estudios donde no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables, lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 149)

4.3 Definición de los elementos de análisis

Según Hernández, Fernández y Baptista en su obra *Metodología de la investigación* (2006), la definición conceptual es aquella que proviene de fuentes tales como libros especializados y diccionarios.

4.3.1 Contexto

Es un entorno físico o simbólico de carácter histórico, político o cultural por el cual se considera un hecho. (RAE, 2015, <http://www.rae.es>)

4.3.2 Arquetipos tomados por los personajes de la película

“[...] siete tipos o personajes comunes, funciones de naturaleza psicológica que encontramos en todas las historias” (Vogler, 2002, p. 37)

[...] es una herramienta indispensable para comprender la función o el propósito de los personajes que participan en cualquier historia. Si aprehendemos la función del arquetipo expresado por un personaje concreto, bien podremos determinar si el personaje desarrolla todo su potencial en el devenir de la historia. (Vogler, 2002, p. 61)

Los arquetipos que pueden tomar los personajes de acuerdo al modelo del viaje del héroe de Christopher Vogler son:

4.3.2.1 El héroe

“Es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás”.
(Vogler, 2002, p. 65)

4.3.2.2 *El mentor*

“Este arquetipo se manifiesta en todos aquellos personajes que enseñan y protegen a los héroes y les proporcionan ciertos dones”. (Vogler, 2002, p. 76)

4.3.2.3 *El guardián del umbral*

Es considerado un obstáculo que aparece cada vez que el héroe va a entrar un nuevo mundo. Generalmente no son los villanos principales, pero sí forman parte de su equipo, ya que están en cada puerta con la finalidad de cuidar el terreno. (Vogler, 2002)

4.3.2.4 *El heraldo*

Descritos por Vogler (2002, p. 91) como un heraldo de la caballería medieval “[...] los personajes que encarnan este arquetipo plantean desafíos y anuncian la llegada de un cambio significativo”. Hace que el héroe rompa con lo ya establecido y lo hace cambiar.

4.3.2.5 *La figura cambiante*

“Su naturaleza es por definición cambiante e inestable”. (Vogler, 2002, p. 95) Esto hace que este personaje sea difícil de identificar por su arquetipo, pues generalmente presenta dos caras.

4.3.2.6 *La sombra*

“El arquetipo conocido como la sombra representa la energía del lado oscuro, de lo inexpresado, lo irrealizado o los aspectos rechazados de una cosa.” (Vogler, 2002, p. 101). Personifica los sentimientos reprimidos.

4.3.2.7 El embaucador

“Plasma las energías de la malicia y del deseo de cambio” (Vogler, 2002, p. 106) Su energía se ve plasmada mediante accidentes y travesuras. Pueden trabajar para el héroe, para la sombra o ser independientes.

4.3.3 Etapas según el viaje del héroe de Christopher Vogler

“ [...] doce elementos que componen el viaje del héroe” (Vogler, 2002, p.37)

Según Christopher Vogler (2002), el viaje del héroe está compuesto por doce etapas:

4.3.3.1 El mundo ordinario

“La mayoría de las historias sacan al héroe de su mundo ordinario, consuetudinario y mundano para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno a él o ella”. (Vogler, 2002, p. 47)

4.3.3.2 La llamada de la aventura

“El héroe se enfrenta a un problema, un desafío o aventura que debe superar” (Vogler, 2002, p.47). En este punto, el héroe carece de tranquilidad aunque esté en su propio mundo.

4.3.3.3 El rechazo de la llamada

“El héroe todavía no se ha comprometido por completo con el viaje y puede que esté pensando en echarse atrás”. Este es el momento en el que el héroe necesita de una influencia externa tal como el encuentro con un mentor para que rompa con su miedo a lo desconocido.

4.3.3.4 El encuentro con el mentor

Momento de la historia en el que el héroe se encuentra con un personaje que lo aconseja o le sirve como guía.

4.3.3.5 La travesía del primer umbral

Esta es la etapa del viaje en la que comienzan las aventuras del héroe en el mundo especial, donde ya este ha atravesado el primer umbral.

4.3.3.6 Las pruebas, los aliados, los enemigos

A medida que el héroe va traspasando los obstáculos, surgen nuevos desafíos, en los cuales el héroe va consiguiendo aliados y enemigos que le ayudan a descifrar las normas del mundo especial en el que se encuentra.

4.3.3.7 La aproximación a la caverna más profunda

Esto quiere decir que el héroe se está acercando al máximo peligro, puesto que es el territorio más peligroso del mundo especial, en el cual está contenido el objeto que busca el héroe.

4.3.3.8 La odisea (el calvario)

Representa ese momento en el que no se sabe si el héroe va a morir o a sobrevivir.
(Vogler, 2002)

4.3.3.9 La recompensa (apoderarse de la espada)

Está representado por la obtención de la recompensa por parte del héroe, sea un tesoro, un amor o una resolución a algún problema. Es ese momento en el que el héroe pudo vencer al mal y por lo tanto a la muerte.

4.3.3.10 El camino de regreso

Es visto como ese momento en el que se cree que ya todo lo malo terminó de suceder, sin embargo, es cuando el héroe vive las consecuencias de su confrontación con el mal.

4.3.3.11 La resurrección

El héroe debe volver a renacer, por lo tanto pasará muy cerca de la muerte por segunda vez, con el fin de resucitar y antes de su regreso al mundo ordinario.

4.3.3.12 El retorno con el elixir

El héroe vuelve a su mundo ordinario, regresa a casa con un tesoro, elixir, o alguna enseñanza que le pudo haber dado el mundo especial en el que estuvo.

4.4 Matriz de análisis

Tabla N°. 5. Objetivo No. 2

Objetivo: Conocer los arquetipos tomados por los personajes de la película de acuerdo al modelo del viaje del héroe de Christopher Vogler.		
Variable	Dimensiones	Indicadores
Arquetipos de los personajes de la película a través del viaje del héroe de Christopher Vogler	El héroe	-Sacrificio -Desarrollo -Ejecución de acciones -Enfrentamiento con la muerte
	El mentor	-Enseñanza -Representación de un don dentro de la mitología -Motivación para el héroe -Inicia al héroe en el amor
	El guardián del umbral	-Representa los obstáculos -Prueba al héroe -Aporta señales al héroe
	El heraldo	-Cambia al héroe -Desafía al héroe
	La figura cambiante	-Confunde al héroe
	La sombra	-Desafía al héroe -Le da al héroe a alguien con quién luchar
	El embaucador	-Hace que el héroe coloque los pies en la tierra -Enemigo de la estabilidad

Fuente: Elaboración propia

Tabla No. 6. Objetivo No. 3

Objetivo: Determinar las etapas presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler		
Variable	Dimensiones	Indicadores
Etapas presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler	El mundo ordinario	-Mundo cotidiano del héroe
	La llamada de aventura	-Problema o desafío -Intranquilidad
	El rechazo de la llamada	-Miedo -Indecisión -Rechazo de la llamada
	El encuentro con el mentor	-Enseñanza del mentor -Motivación al héroe -Formación del héroe
	La travesía del primer umbral	-Aventura comienza -Héroe supera el miedo
	Las pruebas, los aliados, los enemigos	-Nuevos desafíos -Héroe consigue aliados -Héroe consigue enemigos
	La aproximación a la caverna más profunda	-Máximo peligro -Territorio peligroso del mundo especial
	La odisea (el calvario)	-Héroe parece que muere -Encarar al villano
	La recompensa (apoderarse de la espada)	-Obtención de recompensa -Se vence al mal
	El camino de regreso	-Lo malo se termina -Desafíos para volver
	La resurrección	-Se vence a la maldad -Héroe renace -Héroe cambia
	El retorno con el elixir	-Regreso a mundo ordinario -Regreso con tesoro o elixir

Fuente: Elaboración propia

4.5 Población y unidad de análisis

Población es definida por Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 239) como “un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”.

Por otro lado, según Hernández, Fernández y Batista (2006, p. 250), “la unidad de análisis indica quienes van a ser medidos, o sea, los participantes o casos a quienes en última instancia vamos a aplicar el instrumento de medición”.

Tanto la población como la unidad de análisis escogida para la realización de esta investigación, se puede decir que, es la película *The Grand Budapest Hotel*.

4.6 Diseño muestral

Para Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 236) la muestra es un “subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de dicha población”.

Sobre el tipo de muestra que se eligió para la elaboración del presente Trabajo de Grado, se puede decir que fue la muestra de tipo no probabilística.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) la muestra no probabilística es definida como un tipo de muestra que no está basada en la probabilidad, sino en características que se buscan plasmar en la investigación, las cuales dependen de las decisiones que tome el investigador con respecto a ellas.

Dentro del marco del muestreo no probabilístico, en esta investigación se empleará el método de muestreo intencional; bajo el cual Namakforoosh (2000, p. 189) lo define como tipo de muestra en la cual “todos los elementos muestrales de la población serán seleccionados bajo juicio estricto personal del investigador. En este tipo de muestreo el investigador tiene previo conocimiento de los elementos poblacionales”.

Respecto a la muestra escogida para esta investigación, se puede decir que, es una muestra que está conformada por las secuencias del filme en *The Grand Budapest Hotel*, las cuales se eligieron según las características que se ven reflejadas en los elementos de análisis de esta investigación: contexto, arquetipos y etapas del viaje del héroe según Christopher Vogler.

4.7 Instrumentos de recolección de datos

Para recoger los datos que se buscan del objeto de estudio de esta investigación, se implementó una matriz de vaciado de datos, la cual representa un método de presentar y posteriormente analizar los datos arrojados por el método de recolección de los datos. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006)

4.7.1 Filme

Forma parte dentro de los instrumentos de recolección de datos, ya que es el objeto de estudio y debe responder al problema de esta investigación.

Como base en la matriz de vaciado de datos, se utilizó el modelo del viaje del héroe de Christopher Vogler para llegar al resultado de esta investigación; estudio en el cual se analiza *The Grand Budapest Hotel* de acuerdo con la teoría proporcionada por este autor.

Tabla N°. 7. Matriz de vaciado de contenido

Matriz de vaciado de contenido: Etapas del viaje del héroe según Christopher Vogler		
Etapas		Secuencias
	El mundo ordinario	
	La llamada de la aventura	
	El rechazo de la llamada	
	El encuentro con el mentor	
	La travesía del primer umbral	
	Las pruebas, los aliados, los enemigos	
	La aproximación a la caverna más profunda	
	La odisea (el calvario)	
	La recompensa (apoderarse de la espada)	
	La resurrección	
	El retorno con el elixir	

Fuente: elaboración propia

Tabla N°. 8. Matriz de vaciado de contenido

Matriz de vaciado de contenido: Arquetipos presentes en <i>The Grand Budapest Hotel</i>									
Arquetipos	El héroe	El mentor	Los aliados	El heraldo	La figura cambiante	El guardián del umbral	La sombra	El embaucador	Secuencia
	Personajes	Monsieur Gustave H							
Zero									
Agatha									
Madame D									
Jopling									
Dmitri									
Deputy Kovacs									
Serge X									

Fuente: Elaboración propia

4.8 Criterios de análisis

Respecto a la teoría escogida para el presente estudio, se tomó el modelo narrativo aportado por Christopher Vogler con el fin de analizar la película *The Grand Budapest Hotel*. Asimismo, se investigó sobre el modelo originario de este, el propuesto por Joseph Campbell en su obra “El héroe de las mil caras”.

Si bien en el análisis del presente Trabajo de Grado se contemplan cada una de las categorías propuestas en las matrices de análisis; con el fin de facilitar la lectura, esta sección de la investigación, se redactó en forma de ensayo.

CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1 Análisis

5.1.1 Contexto predominante en *The Grand Budapest Hotel*

Los aspectos que a continuación se nombran, fueron los empleados para determinar el contexto predominante en *The Grand Budapest Hotel*.

5.1.1.1 Vestuario

En cuanto al vestuario empleado por los personajes a lo largo de esta historia, se pueden mencionar el uniforme del Inspector Henckels y sus soldados (secuencia 23), el cual se asimila a los uniformes utilizados por la *Reichswehr*, mejor conocida como la fuerza armada alemana, desde el año de 1919 hasta 1935.



Figura N° 48. Secuencia 23

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Sin embargo, Wes Anderson dice, refiriéndose a este filme, que los hechos que comprenden este relato, ni siquiera se dan en un país real. Si bien las aventuras de *Zero y Monsieur Gustave* se desarrollan en 1932; no se trata de la misma línea de tiempo que todos conocen. De igual forma, este afirma que nada puede ser acertado históricamente, si el lugar nunca existió. (Anderson W. entrevistado por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

Cabe destacar que, el uniforme de los soldados pertenecientes al escuadrón de la división *Zig Zag (ZZ)* cambia, pues a partir de este momento pasan a ser de color negro y la insignia de estos ahora es la misma de la división *ZZ*. A través de este cambio, se puede presenciar que se trata de otra época, de un tiempo más oscuro (secuencia 88). Este uniforme se puede relacionar directamente con el uniforme utilizado por la *Schutzstaffel* en la Segunda Guerra Mundial.



Figura N° 49. Secuencia 88

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Respecto al uniforme utilizado por M. Gustave H, se puede decir que, su traje además de ser morado con acabados vinotintos, corbatín de color negro, y pines dorados de *La Sociedad de las Llaves Cruzadas*, este evoca a la formalidad y elegancia que el mismo hotel transmitía (secuencia 7).



Figura N° 50. Secuencia 7

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

En cuanto al vestuario que lleva Jopling, se puede decir que su chaqueta de cuero fue diseñada basándose en los sobretodos que utilizaban los militares en el año 1930. (Canonero M. entrevistada por Zoller Seitz M., 2015) Esta la acompaña de su peor cara y sus manoplas de calaveras; elementos creados de esta forma para evocar el tono sombrío y misterioso que debe transmitir su personaje (secuencia 27).



Figura N° 51. Secuencia 26

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Respecto al atuendo de Dmitri, se puede decir que, se hizo completamente de color negro y de un material opaco, pues se debe ver la diferencia que hay entre este y su secuaz. Desgoffe und Taxes es un hombre que debe verse elegante; pues es hijo de *Madame Céline* y por eso, aún cuando sea el mismo color el que usan estos personajes, se hace hincapié en mostrar la diferencia del material del vestuario de estos. Asimismo la tonalidad negra del vestuario de ambos, busca evocar a lo siniestro, representando a través del color negro el mal que reina en estos.

Dmitri utiliza la insignia de la *ZZ* de un lado de la manga de su sobretodo, hecho que se puede relacionar directamente con el uso de la esvástica en el uniforme de los nazis en la época de la Segunda Guerra Mundial (secuencia 82).



Figura N° 52. Secuencia 82

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

En cuanto al vestuario de Agatha, se puede decir que, su vestido es color verde *pistaccio*, aunado a este, ella utiliza un abrigo de color rosa pastel y medias de lana. Esta joven adquiere una prenda que la enmarca como un personaje importante, pues *M. Gustave* le obsequia el dije de porcelana de *La Sociedad de las llaves cruzadas* que lleva colgando en su cuello; emblema que solo los *concierges* pertenecientes a este mundo poseen. (Lavery C. en Zoller Seitz M., 2015, traducción propia) Es en este momento en el cual se ve cómo *Monsieur Gustave H* considera a Agatha como una valiosa aliada y no solo le da el visto bueno a Zero, sino también les da su bendición (secuencia 40).



Figura N° 53. Secuencia 40

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otro lado, se puede hacer referencia al traje de *tweed* al estilo *Norfolk* y de color marrón, atuendo empleado por el autor a finales de los años 60, quien además lo complementa con anteojos redondos de la época (secuencia 4). En esta misma secuencia, cabe destacar el vestuario de *Monsieur Jean*, quien es el *concierge* del *Grand Budapest* y lleva un traje de tonalidad más violeta en comparación con el que usaba *Monsieur Gustave* en su época; asimismo, este uniforme transmite mayor informalidad.



Figura N° 54. Secuencia 4

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 55. Secuencia 4

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Respecto este período de tiempo, también se puede hacer referencia a la vestimenta que llevaban los demás huéspedes (secuencia 3); la cual se muestra como una ropa mucho más moderna, quizás por verse más informal. Sin embargo, los elementos que componen este *outfit* sí son más representativos de la época de los años 60; momento en el cual se comienzan a llevar los pantalones y los trajes más ceñidos a la piel, tal como los lleva este huésped. Igualmente, se puede mencionar el abrigo que lleva amarrado en los hombros, símbolo que es representativo de esta misma década.



Figura N° 56. Secuencia 3

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Así como los pantalones se llevaban más ceñidos, se deben mencionar los colores de las prendas; pues estos dejaron de ser pasteles para ir más hacia los tonos brillantes. Tal como se puede observar en el traje de *Mr. Moustafa* (secuencia 4), quien no solo lleva colores más vivos y lentes redondos, sino también utiliza un *sweater* cuello tortuga, atuendo característico de este período.



Figura N° 57. Secuencia 4

Fuente: The Grand Budapest Hotel

A finales de la década de los 80, el autor, Stefan Zweig, quien se está grabando a sí mismo, viste igualmente con traje de estilo *Norfolk* hecho en *tweed*. A pesar de que hayan pasado varios años, este sigue vistiendo de la misma forma; aspecto que puede indicar que aún cuando este quedó marcado con la historia de *Mr. Moustafa*, demuestra que su vida se estancó en aquella época. (secuencia 2).



Figura N° 58. Secuencia 2

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otro lado, tomando en cuenta las vestimentas de estos diversos períodos, cabe destacar que la ropa que lleva la joven que visita el busto del autor Stefan Zweig (secuencia 1), es muy distinta a las demás; hecho que deja claro que el director para que el espectador comprenda que se está refiriendo a otra época.



Figura N° 59. Secuencia 1

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.1.2 Utilería

Respecto a la utilería de este largometraje, se puede decir que está perfectamente elegida para concordar con la época en la que se desarrolla la historia. Ejemplos tales como las botellas de perfume *L'air de panaché* que *Monsieur Gustave* colecciona en su pequeña habitación (secuencia 15). Asimismo, se puede mencionar los teléfonos de los distintos *concierges* que conforman *La Sociedad de las Llaves Cruzadas*, quienes se llaman unos a otros con el fin de apoyar a *Monsieur Gustave* (secuencia 60, 61, 62, 63 y 64).



Figura N° 60. Secuencia 15

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 61. Secuencia 61, 62, 63, 64 y 65

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otra parte, se puede mencionar la pipa que fuma el joven escritor en la época de los años 60, mientras sube las escaleras del *lobby* para hablar con el *concierge*, *Monsieur Jean*, quien unos segundos antes fumaba un cigarrillo (secuencia 4). Este elemento se puede comparar con el cigarro con boquilla que fuman las amigas de *Monsieur Gustave* justo cuando este celebra con ellas que ahora el hotel es suyo (secuencia 87).



Figura N° 62. Secuencia 4

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 63. Secuencia 4

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 64. Secuencia 87

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.1.3 Arte

El arte presente en este filme es tan diverso como lo fue el presente en la Segunda Guerra Mundial, ya que surgieron distintos movimientos que se pueden presenciar a lo largo de la película. Como un ejemplo de esto, se puede mencionar el cuadro de *Boy with apple*, pintura que se puede presenciar cuando M. Gustave y Zero estando en la biblioteca del *Schloss Lutz* lo contemplan y deciden tomarlo, colocando en su puesto un desnudo de dos mujeres (secuencia 28).



Figura N° 65. Cuadro Boy with apple

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 66. Secuencia 28

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 67. Secuencia 28

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 68. Cuadro Two lesbians masturbating

Fuente: The Grand Budapest Hote



Figura N° 69. Cuadro de Egon Schiele

Fuente: *Art History News*

Boy with apple no solo trae a la memoria al renacentismo, sino también puede hacer alusión al surrealismo por el símbolo de la manzana empleado en él. De igual forma, la pintura de las dos mujeres, se puede clasificar como un cuadro perteneciente al movimiento del expresionismo, ya que es muy parecido al estilo del pintor austríaco Egon Schiele.

5.1.1.4 Decoración

Respecto a la decoración del hotel en la época de 1932 (secuencia 3), el director busca mostrar la belleza y elegancia de este. Asimismo, trata de mostrar a través de este, la forma en la que una gran cantidad de personas venían para quedarse en él por un largo período de tiempo. (Anderson W. entrevistado por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)



Figura N° 70. Secuencia 3

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Sobre la decoración interna del hotel (secuencia 81), se puede mencionar el momento en el que este se encuentra repleto de banderines con una insignia de la *Zig Zag*, la cual se puede relacionar directamente con el distintivo de la *Schutzstaffel* en la Segunda Guerra Mundial.



Figura N° 71. Secuencia 81

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otro lado, cabe destacar que el diseño interior que se observa en los arcos, la tipografía, las lámparas y los acabados dorados del Grand Budapest (secuencia 10 y 18) elementos pertenecientes a dos estilos: primero el *Art Decó*, el cual surgió en la época de 1920 y estuvo vigente hasta 1939, este tipo de arte se puede observar en la tipografía del lobby que dice ‘*concierge*’ (secuencia 12). Luego, se puede nombrar el *Art Nouveau*, movimiento artístico que se dio desde finales del siglo XIX hasta principios del siglo XX, el cual se evidencia en el letrero que dice ‘*Grand Budapest*’ (secuencia 9) y en la estructura del funicular (secuencia 18)



Figura N° 72. Secuencia 10

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 73. Secuencia 10

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 74. Secuencia 11

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 75. Secuencia 12

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 76. Secuencia 18

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otro lado, es menester acotar que, Anderson juega con las decoraciones de acuerdo al lugar en el que se desarrollan los hechos; como un ejemplo de esto, se puede mencionar el sombrío y oscuro estilo que le da a los interiores del *Schloss Lutz*, donde se ven elementos pertenecientes a la taxidermia, pues se pueden observar animales disecados como decoración, igualmente, alfombras de piel, cuadros de animales y armas de cacería que hacen juego con lo demás. Asimismo, no solo se juega con una luz más tenue que le aporta misterio al ambiente, sino también se presencia el empleo de colores con tonalidades más oscuras. (secuencia 26).



Figura N° 77. Secuencia 24

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 78. Secuencia 27

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 79. Secuencia 27

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 80. Secuencia 27

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 81. Secuencia 4

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

En otro orden de ideas, también se debe hacer alusión a la decoración que tiene el hotel en la época de los 60 (secuencia 3 y 4), en el cual se aprecia el cambio de ideología política que afectó la estructura, en contraste a como esta se mostraba en el año de 1932 (Anderson W. entrevistado por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia). La disposición de este ambiente busca situar al espectador exactamente en dicho período, no solo por la simplicidad que se ve en sus elementos y tipografías de los anuncios, sino también por los colores empleados; los cuales son mucho más vivos, modernos y de tonalidades más cálidas que los colores pasteles que vestían el hotel con anterioridad.



Figura N° 82. Secuencia 3

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Asimismo, cuando se muestra el *spa* del hotel en la década de los años 60 (secuencia 5), momento en el que el joven escritor y *Mr. Moustafa* hablan por primera vez; estos se muestran con un aspecto de ser antiguos. A lo que cabe destacar el comentario que *Mr. Moustafa* hace al respecto: No pudieron ser mantenidos, por supuesto. Muy decadente para los gustos actuales; pero a mí me encanta esta vieja ruina. (*The Grand Budapest Hotel*, 2014, secuencia 5, traducción propia)



Figura N° 83. Secuencia 5

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

En cuanto al estudio del autor en la época de 1985, se puede decir que, hace referencia a esta década, pues en ella se comienzan a mezclar las tonalidades pasteles con los colores vivos para plasmarlos en figuras geométricas o bacterias que serían parte de los motivos de cosas tales como el papel tapiz y las cortinas (secuencia 2).



Figura N° 84. Secuencia 2

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 85. Secuencia 2

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.1.5 Medios de transporte

En *The Grand Budapest Hotel* se pueden observar los diversos medios de transporte que existían en la época en la que se desarrolla la película. Desde un funicular que se puede apreciar cuando Zero corre con los periódicos en la mano y se sube en este con rapidez para mostrarle la nefasta noticia *M. Gustave* (secuencia 19); hasta un Rolls Royce Phantom II del año 1932 que se puede observar cuando *Madame D*, le pide al *concierge* que encienda una vela por ella (secuencia 9). De la misma forma, se puede observar el automóvil en el que viene *Deputy Vilmo Kovacs* al hotel (secuencia 16), pues este representaba al dueño del hotel como un emisario y se encargaba de entregar sus respectivos documentos.



Figura N° 86. Secuencia 19

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 87. Secuencia 9

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 88. Secuencia 16

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Asimismo, aparece una tanqueta perteneciente a la división *Zig Zag* (ZZ) (secuencia 82) justo cuando *M. Gustave* y *Zero* esperan y vigilan desde el camión de *Mendl's* la entrada de *Agatha* al hotel. El tren en el que viajan *Zero* y *Monsieur Gustave H*, se puede observar en el momento en el que ambos van en uno de los compartimientos mientras toman vino y se preguntan por qué se detienen en medio de un campo (secuencia 23).

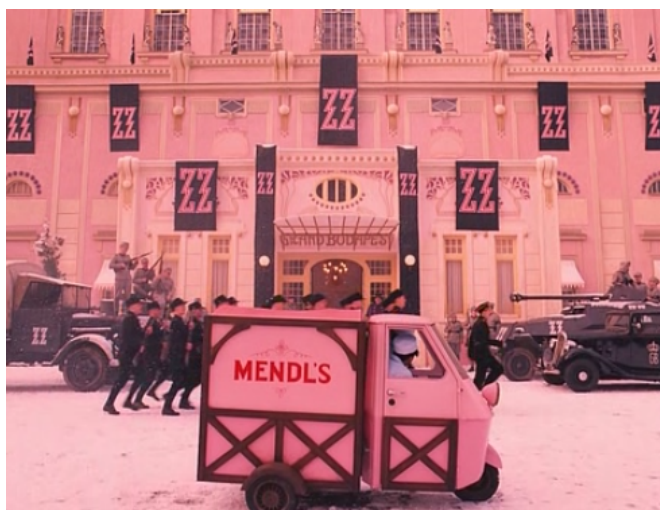


Figura N° 89. Secuencia 82

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 90. Secuencia 23

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otro lado, está la moto BMW del modelo R11, utilizada por Jopling después de visitar a la hermana de Serge X, se coloca sus lentes y enciende el motor (secuencia 35). Esta serie de motocicleta fue creada entre el período de 1929 hasta 1935. (Bikebound, 2016, traducción propia)



Figura N° 91. Secuencia 35

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Bajo este aspecto, también cabe destacar que ya existía transporte público, tal como se ve cuando *Deputy Kovacs* lo toma para bajarse en la parada del *Kunstmuseum* (museo de arte), cuando *Jopling* lo persigue para matarlo (secuencia 47). Asimismo, las bicicletas ya eran consideradas un medio de transporte, esto se puede observar cuando *Agatha* lleva los pedidos de *Mendl's* para entregar (secuencia 17); igualmente, se muestran personas andando bicicleta cuando *Deputy Kovacs* llega al museo (secuencia 47).



Figura N° 92. Secuencia 47

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 93. Secuencia 17

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 94. Secuencia 47

Fuente: The Grand Budapest Hotel

Por si era de esperarse, en la década de los 60, también se muestra un automóvil. Además, se puede observar que esta furgoneta es propiedad del hotel, pues sus siglas están en ella (secuencia 3).



Figura N° 95. Secuencia 3

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.1.6 Maquillaje

Con respecto al maquillaje utilizado por *Madame Céline* (secuencia 7), se puede percibir la tonalidad del labial rojo empleado por las mujeres en la época de 1930. Asimismo, las cejas finas, características femeninas pertenecientes a este período.



Figura N° 96. Secuencia 7

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otro lado, las mujeres que rodean a *Monsieur* Gustave H., mientras toman una copa (secuencia 87) usan un maquillaje mucho más sutil, en comparación al utilizado por *Madame* D; lo cual da a entender que se trata de otros tiempos.



Figura N° 97. Secuencia 87

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.1.7 Peluquería

Sobre la peluquería o el estilo que se le dio al cabello de los personajes, se pueden percibir peinados como los de las amigas ancianas de *Monsieur Gustave*, en las cuales predomina el cabello corto y los rizos elegantes (secuencia 87). Asimismo el recogido con trenza al estilo alemán de Agatha (secuencia 17) es un peinado que evoca a la misma época.



Figura N° 98. Secuencia 87

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 99. Secuencia 17

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

En cuanto a la joven que visita el monumento al autor (secuencia 1), ubicado en el cementerio de Lutz, se puede decir que, para ser una mujer, su cabello no solo es más corto que los que se muestran en la historia, sino además, se puede observar que la textura de este es lisa. Estilo que rompe con la tradición de llevar cabello ondulado o con rizos; este aspecto hace que el espectador se transporte a otra época aún más moderna.



Figura N° 100. Secuencia 1

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Dentro de los cortes de los personajes varoniles está el de *Monsieur Gustave* (secuencia 7), el cual se muestra como un cabello muy recto y perfecto en su forma. Por otro lado está el cabello de *Monsieur Jean* (secuencia 4) que a pesar de ocupar el mismo puesto que *M. Gustave H*, pero en distinta época, se muestra muy distinto, ya que tiene un cabello de lado y con un *look* más informal o fresco.



Figura N° 101. Secuencia 7

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 102. Secuencia 4

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Sobre la segunda etapa de vida en la que se muestra a Stefan Zweig, precisamente en el año 1985, no solo se ve que su cabello tiene un corte clásico, sino también se puede apreciar que el cabello de su hijo es corto, aspecto que se puede comparar con la década de los 60, período en el que había cierta inclinación por el cabello largo (secuencia 2).



Figura N° 103. Secuencia 2

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

También se debe nombrar la predominancia de los distintos tipos de bigote a lo largo de la película, no solo el de *Monsieur Gustave H*, sino también el de los demás *concierges* (secuencia 60, 61, 62, 63, 64); el del Inspector Henckels cuando entra al vagón del tren (secuencia 23), el de *Deputy Kovacs* cuando habla sobre el legado de *Madame D* y el de Dmitri cuando golpea a *Monsieur Gustave H* (secuencia 26). Asimismo, este se puede considerar como un símbolo de aceptación, pues el *lobby boy*, Zero Moustafa, se hace una especie de bigote cada día antes de comenzar con su labor (secuencia 14).



Figura N° 104. Secuencia 60, 61, 62, 63, 64 y 65

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 105. Secuencia 23

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 106. Secuencia 26

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 107. Secuencia 26

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 108. Secuencia 14

Fuente: The Grand Budapest Hotel

5.1.1.8 Lenguaje

El lenguaje empleado a medida que se desarrolla el filme tiene un vocabulario rico en el campo de la poesía romántica, pues *Monsieur Gustave H*, no solo era fanático de esta, sino también busca enseñar el encanto de ese mundo a Zero, su aprendiz. Esto se puede presenciar cuando el *concierge* todas las noches a la hora de la cena, recitaba poesía desde un podio para que los empleados del hotel disfrutaran y aprendieran mientras disfrutaban de su comida (secuencia 15). Asimismo, se puede observar, cuando Zero le hace un obsequio a Agatha, y este le arruina la sorpresa diciéndole que es un volumen de poesía romántica, recomendado por el *M. Gustave* (secuencia 39).



Figura N° 109. Secuencia 15

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 110. Secuencia 39

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.1.9 Tecnología

Respecto a la tecnología predominante de la película, se puede decir que ya se observan medios de transporte avanzados tales como los nombrados con anterioridad. De igual forma, ya existen los teléfonos locales y los personajes saben muy bien cómo utilizarlos, hecho que se puede observar cuando los *concierges* pertenecientes a *La Sociedad de las Llaves Cruzadas* se llaman unos a otros, con el propósito de brindarle apoyo a *Monsieur Gustave* (secuencia 60, 61, 62, 63 y 64).



Figura N° 111. Secuencia 60, 61,62, 63, 64 y 65

Fuente: The Grand Budapest Hotel

5.1.1.10 Medios de comunicación

El teléfono es un medio que se puede presenciar cuando están en medio del campo y desde una cabina telefónica *Monsieur Gustave H.*, llama a la operadora para que le comunique con el *Excelsior Palace* en Baden Jürgen (secuencia 59). En cuanto a los medios comunicacionales impresos, se puede mencionar el periódico; el cual se muestra cuando Zero lo recoge y en primera plana ve la foto del cadáver de *Madame D* (secuencia 18).



Figura N° 112. Secuencia 59

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 113. Secuencia 18

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Aún cuando el teléfono existe, las cartas escritas siguen teniendo su papel en *The Grand Budapest Hotel*. Estas se pueden presenciar (secuencia 36) justo cuando Zero Moustafa desde el podio frente a sus compañeros de trabajo, lee una carta enviada por *Monsieur Gustave H.*, que escribió estando en la cárcel.



Figura N° 114. Secuencia 36

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.1.11 Religión

La religión es representada por el monasterio al que suben *Monsieur Gustave H.*, y Zero, la cual debido a lo que sucedía en la época, se muestra como una necesidad o una doctrina en la cual se cree; por esta razón se muestra a los monjes que rezan con mucho fervor (secuencia 78), donde uno de ellos les pregunta si él es *Monsieur Gustave* del Gran Hotel Budapest de Nebelsbald, y les pide que se confiesen.



Figura N° 115. Secuencia 78

Fuente: The Grand Budapest Hotel

5.1.1.12 Medios de producción

En cuanto a la producción de la fábrica de Mendl's, se puede decir que es en serie, debido a las grandes cantidades de dulces que se entregaban a diario. Sin embargo, sigue estando presente la mano del hombre, o en este caso la de Agatha, quien no solo es habilidosa con la pastelería, sino que con el fin de prestar su apoyo a *M. Gustave* y a *Zero*, esta esconde pequeñas herramientas en los dulces de *Herr Mendl*. (secuencia 41).



Figura N° 116. Secuencia 41

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.1.13 Propaganda

En *The Grand Budapest Hotel* se evidencia propaganda directa de la división Zig Zag (ZZ) no solo en el decorado del hotel, el día en el que los miembros de esta organización se va a reunir, sino también en el tanque de guerra y en la manga del sobretodo de Dmitri (secuencia 82).

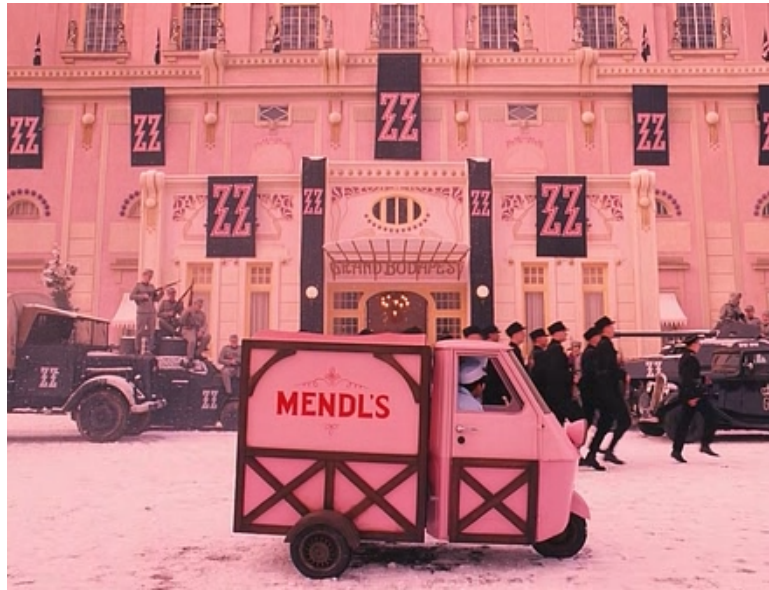


Figura N° 117. Secuencia 82

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 118. Secuencia 82

Fuente: The Grand Budapest Hotel

5.1.1.14 Cultura

En el momento en el que *Monsieur* Gustave y Moustafa van en camino a la mansión Lutz; el *concierge* le dice al soldado que pide los documentos que los papeles de su aprendizaje están en orden, pues él mismo los revisó y solo por el hecho de que él sea un inmigrante, no quiere decir que haya hecho algo malo (secuencia 23).



Figura N° 119. Secuencia 23

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Dentro de la cultura que se evidencia en este largometraje, se puede sacar a relucir el desprecio por parte de la división *Zig Zag* hacia los inmigrantes y posteriormente la no cooperación con estos. Hecho que se observa cuando *M. Gustave*, *Agatha* y *Zero* van hablando sobre poesía en el compartimento del tren y al detenerse, los soldados pertenecientes ahora al

escuadrón de la ZZ, rompen el permiso de trabajo de Zero, el cual había sido expedido por el Inspector Henckels y para concluir, le disparan al *concierge* por su reacción (secuencia 88).



Figura N° 120. Secuencia 88

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

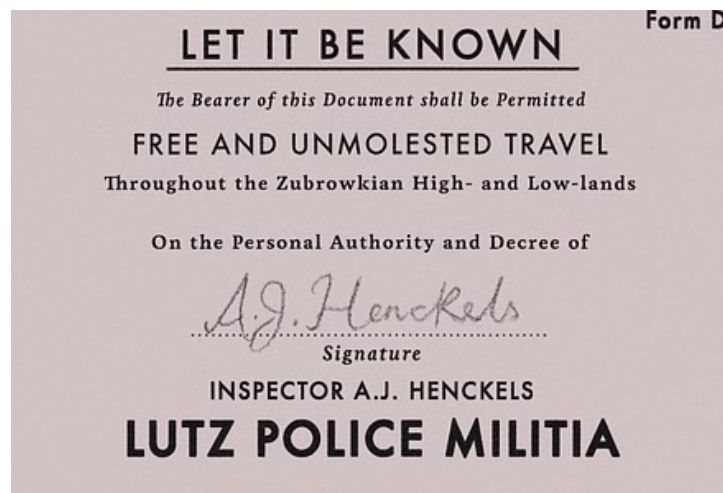


Figura N° 121. Secuencia 88

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 122. Secuencia 88

Fuente: The Grand Budapest Hotel

5.1.1.15 Producción audiovisual

Sobre la producción audiovisual de esta película, se debe nombrar el primer plano que se hace de Jopling cuando este va en su motocicleta (secuencia 35). Igualmente el de Zero y M. Gustave cuando se colocan las botas de esquí para alcanzar a Jopling y comienzan a andar (secuencia 80); pues este tipo de encuadre es característico de épocas como esta y le da ese toque especial de hacerla más creíble para el espectador, ya que se ve en primera persona.



Figura N° 123. Secuencia 35

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 124. Secuencia 80

Fuente: The Grand Budapest Hotel



Figura N° 125. Secuencia 80

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otro lado, cabe destacar que tanto Anderson como el director de fotografía del largometraje, buscaron plasmar la tonalidad oscura y triste de este, a través del uso del blanco y negro en el momento en el que no solo se muestra al escuadrón de la división de la ZZ por primera vez al mando, sino también es el instante en el que muere *Monsieur Gustave H* por causa de la intolerancia de estos (secuencia 88 y 89). Esta secuencia se filmó de forma monocromática con el fin de mostrar la parte desgarradora de la ‘comedia triste’ que quería mostrar Wes Anderson y de esta forma poder contrastar toda la aventura de un final agrio e inesperado. (Anderson W. entrevistado por Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

Blanco y negro. En lo que próximamente aprendemos es que este es el preludio de la muerte de Gustave que no se encuentra en la película; un incidente en un compartimiento del tren para el cual estábamos preparados con solo asociar que la crueldad militante ocurre en blanco y negro. (Boone S. en Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)



Figura N° 126. Secuencia 88

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 127. Secuencia 88

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Asimismo, sobre la producción de esta película, se puede mencionar el hecho de que la misma está hecha en distintas proporciones o relaciones de aspecto, esto puede variar dependiendo de la forma en la que fueron filmadas. (Bordwell D. en Zoller Seitz M., 2015, traducción propia) En el caso de *The Grand Budapest Hotel* se grabó de la siguiente forma:

5.1.1.15.1 Secuencias del presente: 1.85:1



Figura N° 128. Secuencia 1

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.1.15.2 Época de 1985: 1.85:1



Figura N° 129. Secuencia 2

Fuente: The Grand Budapest Hotel

5.1.1.15.3 Época de los años 60: 2.40:1



Figura N° 130. Secuencia 4

Fuente: The Grand Budapest Hotel

5.1.1.15.4 Época de 1932: 1.37:1



Figura N° 131. Secuencia 7

Fuente: The Grand Budapest Hotel

Este último aspecto mencionado, sirve para que el espectador entienda que la historia está dividida en distintas épocas; cada una plasmada dependiendo de la proporción en la que se muestra en la gran pantalla.

5.1.2 Arquetipos presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler

Dentro de los arquetipos presentes en *The Grand Budapest Hotel* se encontró que los personajes pueden emplear más de un rol a lo largo de una historia.

5.1.2.1 El héroe

El arquetipo del héroe es implementado por dos personajes, *Monsieur Gustave* y *Zero Moustafa*. Para que un personaje sea un héroe, debe realizar un sacrificio de algo que sea sumamente valioso para este; en este caso, el *concierge* es considerado un héroe, puesto que este renuncia a su honor. Esto se puede presenciar cuando *Monsieur Gustave H* es acusado por supuestamente cometer el asesinato de *Madame D*, asimismo, por ser imputado por robo (secuencia 31). El *concierge* es encarcelado y después de conocer bien a los demás convictos, este escapa junto con ellos (secuencia 32 y 58). En el momento en el que *Zero* lo busca en el punto en el que habían acordado, *M. Gustave* le pregunta por qué no le trajo su fragancia de *L'air de panaché*, pues pareciera que él no tiene idea de lo humillante que es estar en la cárcel (secuencia 58).



Figura N° 132. Sacrificio del honor (Secuencia 33)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otro lado, Zero Moustafa, a pesar de que comienza siendo un aprendiz, al cual *M. Gustave* le aclara todo lo que un *lobby boy* debe y no debe hacer (secuencia 12). Este es un personaje que expone su vida a partir del llamado a la aventura (secuencia 22), momento en el que el *concierge* le dice que la difunta *Madame D*, necesita de él y él por lo tanto, necesita de su compañero. Asimismo, este cuando *Dmitri* le da un golpe a *M. Gustave H*, Zero se lo devuelve a *Desgoffe* y es por esta razón que *Jopling* le pega igualmente con un puñetazo en la cara (secuencia 26). Este arquetipo se enfrenta con la muerte posteriormente (secuencia 83) cuando mediante el tiroteo del piso 6, este corre para ayudar a su amada *Agatha* que está a punto de caer.



Figura N° 133. Sacrificio de vida (Secuencia 26)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*



Figura N° 134. Sacrificio de vida (secuencia 83)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Asimismo, es necesario destacar que aunque ambos sean personajes principales y héroes, estos se complementan uno a otro. Por un lado, *Monsieur* Gustave representa la ostentación y la lujuria (secuencia 12), pues los más distinguidos huéspedes venían por él, en especial las mujeres ancianas rubias que eran ricas y superficiales. Por otro lado, el *concierge* también simboliza el conocimiento, pues este cada noche se encargaba de transmitir un sermón en el cual recitaba un poema para los demás empleados (secuencia 15).

Mientras que el joven Moustafa se plasma con otra perspectiva, donde este personifica el aprendizaje y la humildad, aspectos que se pueden notar cuando este toma nota sobre las labores de un *lobby boy* y a medida que se le va explicando, este se muestra cada vez más deseoso de aprender (secuencia 12). De igual forma, su valor de humildad se puede presenciar cuando este le pregunta a *M. Gustave* si alguna vez ocupó el puesto de *lobby boy*, pensando en que este tuvo que comenzar de alguna forma para ser *concierge* en la actualidad (secuencia 11).

5.1.2.2 El mentor

El arquetipo del mentor, se ve ejecutado de forma explícita por el *concierge*, donde este busca enseñar y transmitir sus conocimientos; quien además según Vogler (2002), alienta al héroe a entrar en el primer umbral y por lo tanto introducirse en el mundo especial. *Monsieur* Gustave erige su sabiduría y forma de ver la vida en Zero.

La relación que se forja entre estos dos personajes, se puede relacionar con un nexo que existe entre un maestro y un pupilo, donde este último se ve influenciado y enriquecido por la sabiduría y los consejos que su superior le instruye. Esto se puede observar en el momento en el que Zero aprende de la influencia que el *concierge* le ha dejado en cuanto al gusto por la poesía, pues este le regala a su amada Agatha un libro de poesía romántica que *Monsieur* Gustave H le recomendó (secuencia 39).

De igual forma, cabe destacar que en el filme se hace ver a Zero como un aprendiz, pues este presta atención constantemente a lo que dice *M. Gustave* (secuencia 10). La función de un mentor, según Christopher Vogler (2002, p. 50), “consiste en preparar al héroe para que se enfrente a lo desconocido”.



Figura N° 135. Preparación del héroe por parte del mentor (Secuencia 10)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.2.3 Los aliados

En este caso, ambos héroes se van encontrando a lo largo de la historia con personas partidarias de su causa, como lo son los personajes de Agatha y Serge X; quienes buscan apoyarlos en todo momento.

Agatha es aliada, porque no solo se enamora de Moustafa (secuencia 38) y Zero le pide la mano en su tercera *rendez-vous* formal; sino también, les ayuda a encubrir la obra de *Boy with apple* de los enemigos (secuencia 45) cuando Zero le entrega un código que dice dónde

está escondido este. Asimismo, se expone al peligro, a través del envío de herramientas escondidas en los dulces de Mendl's para intentar a ayudar a *M. Gustave* con el objetivo de que este salga de la cárcel (secuencia 41).



Figura N° 136. Apoyo de Agatha (Secuencia 41)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Al mismo tiempo, el personaje de Serge X también se muestra con este mismo arquetipo, pues desde el momento en el que el abogado, *Deputy Kovacs* habla sobre la herencia que *Madame Céline Villeneuve Desgoffe und Taxes* dejó en su testamento en caso de ser asesinada; este personaje ayuda a que *M. Gustave* consiga su herencia, tal como la difunta lo había estipulado.

Serge X no solo ayuda a *Monsieur Gustave* embalando *Boy with apple* para que se lo lleve, sino también colocando en él un sobre donde se encuentra el segundo testimonio de

Madame D (secuencia 29). Por otro lado, cuando *Monsieur Gustave H* y *Zero* están en el confesional del monasterio, *Serge X* le dice al *concierge* que *Madame Céline* dejó un testimonio en caso de morir asesinada y antes de que este fuera destruido, *Serge* se encargó de hacer una copia de él (secuencia 79).



Figura N° 137. Apoyo de Serge X (Secuencia 29)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.2.4 El heraldo

Este arquetipo es representado por dos personajes, primero por *M. Céline* y más tarde por el Inspector *Henckels*. Se puede decir que, ambos traen cambios o giros en la historia a medida que van apareciendo. Según *Vogler* (2002), la figura del heraldo es aquella que anuncia la llegada de un cambio significativo dentro del relato.

Un gran cambio se puede apreciar en el momento en el que *Monsieur* Gustave H se entera del asesinato de *Madame Céline*, donde este incidente, además, sería el punto en el que se llama a los héroes a adentrarse en la aventura (secuencia 22); asimismo, a partir de este momento, se comienzan a descubrir los intereses ocultos de sus familiares y sus verdaderos roles. Estos surgen en el momento en el que no solo Dmitri se muestra reacio ante los deseos de su madre de que *Monsieur* Gustave se quede *Boy with apple*, sino también Desgoffe und Taxes lo insulta y le da un golpe (secuencia 26).

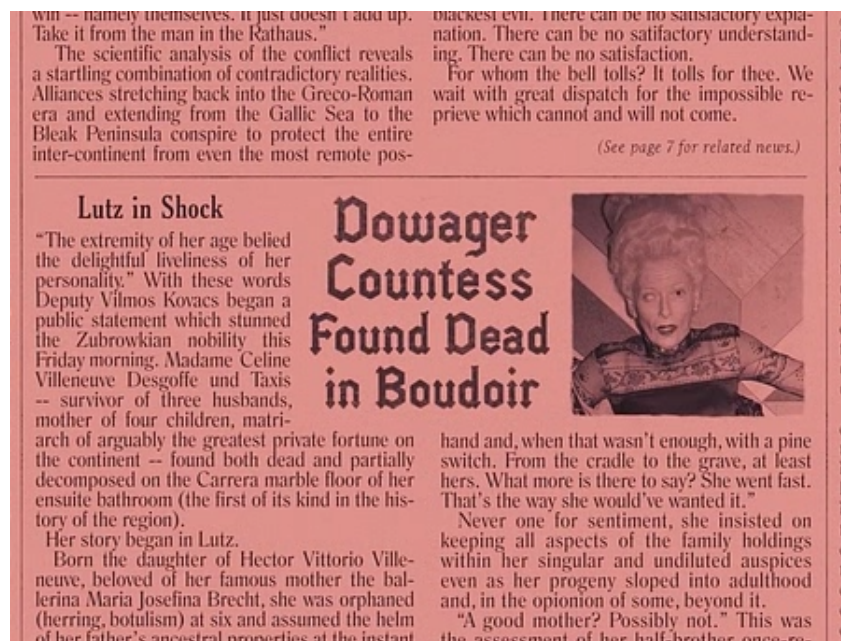


Figura N° 138. Asesinato de Madame Céline (Secuencia 19)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

De igual forma, las apariciones del Inspector Henckels en el desarrollo del largometraje, traen cambios consigo, donde se pueden apreciar momentos como en los que aparece este junto con el cuerpo de seguridad dentro del tren y este le otorga un permiso temporal a Zero, pues este al ser apátrida requiere de un permiso especial de tránsito (secuencia 23).

Una vez que el Inspector se da cuenta de que los presidiarios escaparon, aparece Jopling, quien ve un dulce de Mendl's y lo asocia con el escape de *Monsieur* Gustave H (secuencia 67).

En otro momento, el Inspector Henckels pregunta quién está disparando a quién. Dmitri acusa a *M. Gustave H* de asesino y ladrón de arte; mientras que *Monsieur* Gustave acusa a Desgoffe de la muerte Serge X, *Deputy* Kovacs y de la de su propia madre. Este oficial dice que todos están bajo arresto, y es en este momento en el que Zero corre a ayudar a Agatha, quien está a punto de caerse (secuencia 83).

Por otro lado, es el Inspector Henckels quien lee el segundo testamento de *Madame* Céline, que estaba escondido en la envoltura del cuadro; en el cual recalca que es *Monsieur* Gustave el heredero de las fábricas de armas, textiles, medicinas, periódico y del *Grand Budapest* (secuencia 85).



Figura N° 139. Lectura del segundo testamento de Madama Céline (Secuencia 85)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.2.5 La figura cambiante

El personaje que lleva a cabo este rol, es el abogado de la familia Desgoffe und Taxes, mejor conocido como *Deputy* Vilmo Kovacs, quien se encarga de los trámites legales de la muerte de M. Céline y al mismo tiempo es el emisario que lleva la parte legal del *Grand Budapest*. Tal como en el momento en el que *Deputy* Kovacs comienza a leer los deseos que tenía la difunta *Madame D* y comunica que el heredero establecido por ella para la pintura de *Boy with apple* es *Monsieur Gustave H* (secuencia 26).



Figura N° 140. Lectura del testamento de Madame Céline frente a sus familiares (Secuencia 26)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Del mismo modo, se puede hacer referencia al instante en el que Dmitri le pregunta a *Deputy* Kovacs para quién trabaja él, y le dice que tenía entendido que él era su abogado (secuencia 43).

Este sujeto se demuestra como alguien inestable, pues no se sabe realmente en qué bando está, tanto para los demás personajes como para el espectador. Según Vogler (2002, p. 98), “La figura cambiante desempeña una función dramática que consiste en introducir la duda y el suspenso en un argumento”.

5.1.2.6 El guardián del umbral

Este arquetipo es encarnado por Jopling, quien es la mano derecha de Dmitri Desgoffe und Taxes. Se caracteriza por ser el personaje que entorpece el camino del héroe a través de los obstáculos que le coloca. Una forma de ver esto, es cuando este mata al gato de *Deputy Kovacs* con el fin de amenazarlo para que no se atreviera a hacer algo (secuencia 43).

De igual forma, este al darse cuenta de que los dulces de Mendl's tuvieron algo que ver en el escape de *M. Gustave* y los demás presidiarios; Jopling comienza a investigar sobre *Agatha*, para de esta forma no dejar que esta joven se salga con la suya (secuencia 67).

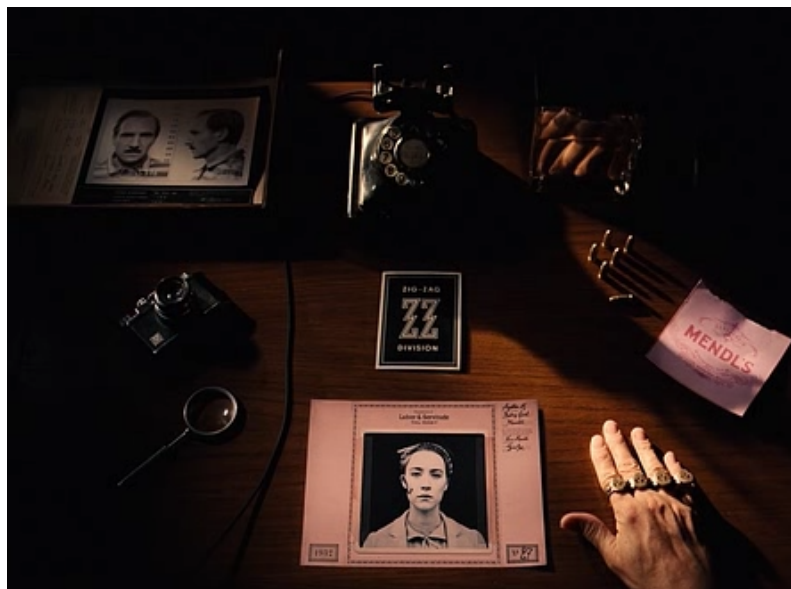


Figura N° 141. Jopling investiga a Agatha (Secuencia 67)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

Por otro lado, en el instante en el que Jopling mata al Deputy Kovacs y se deshace de él en el museo de arte, este se está encargando de velar por el umbral para que ninguno de los héroes se acerquen (secuencia 50).

Christopher Vogler (2002) afirma que estos personajes pueden ser una amenaza para el héroe, ya que quienes llevan a cabo este arquetipo, son generalmente los delegados de los villanos de la historia; más sin embargo, estos pueden ser vencidos. De acuerdo con lo establecido por el autor (2002, p. 88), “La función dramática central de un guardián del umbral consiste en poner a prueba al héroe”.

5.1.2.7 La sombra

Según Vogler, (2002, p. 101) “El arquetipo conocido como la sombra representa la energía del lado oscuro, de lo inexpresado, lo irrealizado o los aspectos rechazados de una cosa”.

Este arquetipo es mejor conocido como un personaje que interpreta lo oscuro. Es alguien que parece venir de un mundo desconocido y que representa el misterio. En el caso de *The Grand Budapest Hotel* se puede percibir este arquetipo en el personaje de Dmitri Desgoffe, hijo de *Madame Céline*.

En cuanto al momento en el que *Deputy Kovacs* lee en voz alta los deseos de *Madame D*, en su testamento, entre ellos el heredero que tendrá la pintura *Boy with apple*, Dmitri se muestra incrédulo y con una actitud insolente en presencia de quienes asistieron, pero aún con mayor fuerza ante *Monsieur Gustave H* pues este fue el elegido para recibir por ley este bien (secuencia 26).

En la visita que Desgoffe hace a la oficina del abogado *Deputy Kovacs*; el hijo de la difunta se muestra retador e irónico cuando le pregunta a este sobre su labor, pues no entiende a quién está representado como jurista (secuencia 43).



Figura N° 142. Dmitri visita a Deputy Kovacs (secuencia 43)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

El misterio del cual se vale este arquetipo para mostrarse, podría visualizarse cuando Dmitri Desgoffe camina de forma calmada, treinta pies más atrás de Agatha, pero con el objetivo de alcanzarla. Por otro lado, aún cuando la joven está un poco nerviosa, ya que lleva el cuadro *Boy with apple* consigo, también busca mostrar tranquilidad ante su oponente (secuencia 83).

5.1.2.8 El héroe catalizador

Catalizar, en el área de la química, se refiere a “toda sustancia que acelera o retarda la velocidad de una reacción sin participar directamente en ella“. (Diccionario clave, 2014) Aún cuando la acepción de esta palabra haga referencia a un contexto, especializado, se puede relacionar directamente con el llamado héroe catalizador.

El autor define un héroe catalizador como “[...] figuras centrales que pueden actuar heroicamente, pero que no sufren grandes cambios, dado que su función principal consiste en provocar transformaciones en otros. Como cualquier catalizador químico, inducen el cambio en el sistema sin sufrir alteraciones”. (Vogler C., 2002, p. 74)

En *The Grand Budapest Hotel*, el héroe catalizador es encarnado por *Monsieur Gustave H* quien por sus enseñanzas y su peculiar forma de ser, hace cambiar a Zero Moustafa, siendo este una influencia directa para el *lobby boy* del hotel.

El efecto que deja plasmado el *concierge* en su aprendiz aún cuando este está en la cárcel es tal, que se puede observar de forma explícita cuando Moustafa toma el lugar del podio y comienza a recitar poesía mientras los demás trabajadores del hotel cenan (secuencia 36).

Asimismo, el pupilo proveniente de Aq Salim al-Jabat, después de que su mentor *M. Gustave* y los demás presidiarios logran escapar, estos conversan sobre el *L'air de Panache* que Zero olvidó traer, igualmente sobre los disfraces y la forma de huir que no logró conseguir. Inmediatamente este último recita parte de una poesía, pero el *concierge* recuerda que deben actuar rápidamente y lo felicita por ello, sin embargo lo interrumpe, pues le dice que es mejor que lo termine de recitar más tarde (secuencia 58).

Por otro lado, se puede decir que, el personaje de Agatha también se ve influenciado por este héroe catalizador, pues esta termina mostrándose con bastante seguridad ante *M. Gustave* y Zero, mientras recita un verso de poesía romántica (secuencia 88). Hecho que deja ver cómo la forma de ser de este *concierge* puede ser tan poderosa para ejercer cambios en otros.

Después de que se legaliza a *Monsieur Gustave H* como el heredero de todos los bienes pertenecientes a la difunta *Madame D* tal como se establece en su testamento en caso de ser asesinada; Zero Moustafa pasa a tomar el puesto que tenía su compañero, siendo este ahora el *concierge* del *Grand Budapest*. Este joven ahora viste el mismo uniforme que su antecesor y comienza a darles instrucciones a los demás empleados (secuencia 86).



Figura N° 143. Monsieur Gustave le enseña a Zero sobre las mujeres (secuencia 23)

Fuente: The Grand Budapest Hotel

5.1.2.9 El héroe embaucador

Es visto generalmente como un personaje que es indefenso pero astuto y ágil a la hora de enfrentarse contra los obstáculos y los enemigos que se le presentan. De igual forma, se puede decir que del mismo nombre de este tipo de héroe proviene su función como personaje, donde esta es la de embaucar o burlar al oponente y a todo aquel que se entrometa en su camino.

Justo cuando Jopling logra escapar del monasterio, este toma un equipo de *ski* que se encontraba a su alrededor. Al ver esto, Moustafa toma un equipo de trineo y decide montarlo junto con *Monsieur Gustave*, pues no lo van a dejar ir después de todo lo que este ha interferido en el camino de estos (secuencia 80).

Momentos como este, se pueden apreciar cuando *Monsieur Gustave* cuelga de la montaña y Jopling salta con el fin de que el hielo se parta y por lo tanto el conserje caiga por el precipicio. Es en este instante cuando Zero logra salirse del hielo y vence a Jopling, pues lo lanza y este es quien sale derrotado (secuencia 80).



Figura N° 144. Zero empuja a Jopling por el acantilado (secuencia 80)

Fuente: *The Grand Budapest Hotel*

5.1.3 Etapas presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler

5.1.3.1 El mundo ordinario

Enmarcado por lo que es el hotel, una institución donde reina la lujuria y que está lleno de valiosos y distinguidos huéspedes pertenecientes a la clase alta, los cuales van al hotel por el servicio que les brinda *Monsieur Gustave H* en el *Grand Budapest* (secuencia 12).

Si bien es cierto, al *concierge* no solo le atraían las mujeres ricas, sino de una edad avanzada, superficiales y por supuesto que fueran rubias. Esto se puede observar cuando una serie de damas de la alta sociedad con estas características, tienen encuentros o comparten más que un té con *Monsieur Gustave H* (secuencia 12).

Este mundo es conocido por ser un ambiente cotidiano en el cual el héroe se desarrolla. Es un mundo del cual se le sacará para meterlo en uno especial, siendo este último, un lugar donde todo será nuevo para él. Del lado del espectador, este podrá percibir un contraste entre ambos entornos, mostrándole así dos mundos distintos. (Vogler C., 2002)

Se da la presencia de un mundo ordinario para *Monsieur Gustave*, quien está más que cómodo en su ambiente, pues es el *concierge* del hotel y por lo tanto lleva el mando del mismo. Su influencia en el hotel, se puede observar cuando este abre las puertas de la habitación y les pide a los dos meseros que traen el desayuno, que coloquen la mesa junto a la ventana y posteriormente la bandeja de comida sobre ella (secuencia 7).

Por otro lado, se puede decir que para Zero no hay una amplia presencia de un mundo ordinario o cotidiano, puesto que este apenas acaba de llegar a ocupar el puesto de *lobby boy* y para este todo es nuevo, por lo cual su mentor, *Monsieur Gustave* será quien lo introduzca a este. Cuando el *concierge* conoce a Moustafa, saca una libreta de su bolsillo y le pregunta por

su experiencia, su educación, su familia y la razón por la cual este quiere ser un *lobby boy* (secuencia 10).

Se dice que *M. Gustave* es quien lo guiará en este nuevo puesto laboral, pues este le explica todo lo que debe hacer un *lobby boy*: le dice que debe ser completamente invisible, pero que debe estar siempre a la vista; asimismo, le comunica que debe anticiparse a las necesidades de los huéspedes, aún antes de que estos se den cuenta de que tienen una necesidad. (*The Grand Budapest Hotel*, 2014, traducción propia)

5.1.3.2 La llamada de la aventura

Es entendido como el momento de una historia, en el cual el héroe tendrá que solucionar un problema, embarcarse en una aventura nunca antes pensada, desafío que ha alterado la normalidad de lo ya establecido. Asimismo, se puede ver como el instante en el que el héroe se verá obligado a salir de su mundo consuetudinario. (Vogler C.,2002)

Definido por Vogler (2002, p. 48) como el momento en el que “el héroe se enfrenta a un problema, un desafío o aventura que debe superar. Una vez planteada la llamada de la aventura, el protagonista no podrá ya permanecer en la tranquilidad de su mundo ordinario”.

Este momento se ve claramente en el largometraje, cuando *Zero Moustafa* ve el periódico y lee el titular de la noticia en el cual se dice que *Madame Céline* fue asesinada en su propio hogar. Se dice que es este el hecho que enciende la llama, pues conlleva a los héroes a entrar en la aventura, a la cual *Monsieur Gustave* se muestra indignado y preocupado y preguntará a su aprendiz si lo quiere acompañar en esto, *Zero* en ningún momento lo dudará.

5.1.3.3 El rechazo de la llamada

En este momento de la historia es en el que entra a relucir el miedo de los héroes, en el cual estos se preguntan si verdaderamente vale la pena adentrarse en esta aventura o no. En este punto, el héroe puede ponerse renuente y justo en este instante será en el que entra el papel del mentor, quien influirá en el personaje que lleva el arquetipo de héroe para que este sea valiente y se lance a este desafío.

“[...] Después de todo, se enfrenta al mayor de sus temores: el terror a lo desconocido. El héroe todavía no se ha comprometido por completo con el viaje y puede que esté pensando en echarse atrás.” (Vogler C., 2002, p. 49)

En el caso de la película *The Grand Budapest Hotel*, no se presenta esta etapa del viaje del héroe, pues ninguno de los héroes se mostrará renuente en ningún momento; ni siquiera Zero Moustafa que apenas conociendo a *M. Gustave* se embarca con él en una larga travesía. Este mismo hecho, podría ser la causa por la cual el *lobby boy* no rechaza la llamada en ningún momento, pues se encuentra acompañado no solo con otro arquetipo de héroe, sino también con su mentor.

Para el personaje de *M. Gustave* tampoco existirá un rechazo de la llamada, aún cuando este sabe muy bien que se está enfrentando a Dmitri y siendo consciente de lo que este es capaz de hacer; pero el miedo no existe para él, pues se trata del legado que le dejó su adorada *Madame Céline* y al mismo tiempo la forma en la que esta murió.

5.1.3.4 El encuentro con el mentor

Se refiere al instante en el que el héroe se topa con ese personaje que simboliza la enseñanza y el aprendizaje. Será uno de los arquetipos que más influirá en el héroe, no solo por su sabiduría, sino también por los consejos que este le dará al héroe. El encuentro del

héroe con el mentor, será para que este último lo capacite para que se enfrente a cualquier desafío desconocido.

Según Vogler (2002, p. 50) “[...] Equivale al lazo que se forja entre padre e hijo, maestro y pupilo, doctor y paciente, dios y hombre”.

Haciendo referencia a *The Grand Budapest Hotel*, se puede decir, que esta etapa no solo se ve desde el inicio de la película justo cuando Monsieur Gustave le dice a Zero qué debe hacer y qué no y este lo va anotando en una libreta, sino también a lo largo de ella, donde el *concierge* constantemente enseñará a Moustafa sobre la vida, los lujos, las mujeres, la hotelería y la poesía. A medida que va evolucionando la historia, se ve una relación de maestro-pupilo.

5.1.3.5 La travesía del primer umbral

Momento en el que el héroe acepta su aventura venidera y decide adentrarse en ella. Esta será la primera vez en la que este entrará al mundo especial donde evolucionará a lo largo de la historia. “Es en este momento cuando da inicio a la historia y empiezan a sucederse las aventuras”. (Vogler C., 2002, p. 50)

En el caso de la película analizada, la travesía del primer umbral se da en la secuencia X, justo cuando Zero y *Monsieur Gustave* van en el tren nocturno y comienzan a tratar sus intereses mientras llevan la pintura *Boy with apple* consigo.

“El héroe una vez que ha superado sus miedos, toma la determinación de afrontar el problema y pasar a la acción. Ahora está totalmente comprometido con el viaje y ya no puede dar marcha atrás” (Vogler C., 2002, p. 50). Esto se puede apreciar en la secuencia anteriormente nombrada, donde *M. Gustave* le pregunta al *lobby boy* si está dispuesto a hacer un pacto con él respecto al cuadro que tomaron de la mansión de *Madame Céline*, como producto de su herencia otorgada a su amor *Monsieur Gustave*.

5.1.3.6 Las pruebas, los aliados, los enemigos

A medida que el héroe se va adentrando al mundo especial y se encamina en la aventura, este se va topando con obstáculos que lo pondrán a prueba, producto de sus enemigos, quienes le enseñarán las normas bajo las cuales se rige ese mundo que es nuevo para él. Asimismo, a lo largo del trayecto, el héroe irá consiguiendo aliados que lo acompañarán y lo ayudarán a pasar a través de estas pruebas.

En el largometraje *The Grand Budapest Hotel* se puede apreciar esto en la secuencia 26, que se da en la mansión de *Madame Céline*, el *Schloss Lutz*; donde Dmitri y *Monsieur Gustave* discuten por el hecho de que este mantenía una relación amorosa con su madre y termina en un riña en la cual se unen Jopling y Zero.

De igual forma, se puede hacer referencia a la secuencia posterior, en la cual Serge X y Clotilde ayudan a *Monsieur Gustave* y a Zero a escapar con el cuadro *Boy with apple*, el cual le pertenece a este *concierge*, por órdenes descritas en el testamento de *Madame D*.

Por otro lado, cabe destacar a Agatha, quien no solo aparece en el filme como una aliada, sino también como el amor de la vida de Zero. Agatha ayuda a Moustafa a mantener escondido el cuadro *Boy with apple*, pues este le pide el favor a su amada y le entrega un papel con los datos referentes al paradero de esta pintura (secuencia 45). Asimismo apoya a ambos héroes cuando esconde herramientas en la pastelería de Herr Mendl's para que *Monsieur Gustave* y sus compañeros presidiarios puedan cavar un camino que los saque de la cárcel (secuencia 41).

En cuanto a los enemigos, se puede nombrar el momento en el cual Joplin busca terminar con la vida de Kovacs y de su gato, con el fin de que este no salga con la verdad sobre *Madame Céline* y su herencia (secuencia 43 y 50).

En cuanto al momento en el que *Monsieur* Gustave está en la cárcel y junto a varios presidiarios, estos ingenian un plan para escapar; estos personajes se podrían contar como aliados del *concierge* (secuencia 44).

5.1.3.7 La aproximación a la caverna más profunda

Según Vogler este es el momento en el que “(...) el héroe se aproxima al lugar que encierra el máximo peligro (...) Suele tratarse del cuartel general del mayor enemigo del héroe, el enclave más peligroso del mundo especial, su caverna más profunda”. (2002, p. 52)

Esta etapa del viaje del héroe se puede visualizar en *The Grand Budapest Hotel*, tal cuando Zero y *Monsieur* Gustave H después de hablar con Serge X en la capilla de confesión del monasterio y que este fuera asesinado por Jopling, comienzan a perseguirlo en el trineo, mientras este va en esquí (secuencia 80).

Etapa donde predominan los mayores temores del héroe y en la cual este preparará y decidirá cuál será su forma de actuar con el fin de embaucar al mal. “La aproximación engloba, por tanto, todos los preparativos previos a la entrada en la caverna más profunda y el enfrentamiento con la muerte o un peligro supremo”. (Vogler C., 2002, p. 53)

5.1.3.8 La odisea (el calvario)

Momento del viaje del héroe en el cual el héroe se enfrenta directamente con su temor más grande. No solo es considerado un momento de angustia para el protagonista, sino también para la audiencia que presencia la historia, pues aquí es donde el héroe combate directamente con la maldad y el peligro que contiene la oscuridad que contiene el mayor riesgo de todos, una posible muerte. (Vogler C., 2002)

Esta etapa está compuesta por acción y tensión, pues hay cierta incertidumbre sobre el bienestar del héroe. Se puede presenciar este momento, justo cuando *Monsieur* Gustave H está agarrado del risco, está a punto de caerse y Jopling golpea fuertemente con sus pies para que el

hielo se rompa y este caiga por el acantilado; pero no es este quien cae, sino Joplin, ya que Moustafa lo empuja y salva a su compañero (secuencia 80).

Inmediatamente Zero y *M. Gustave* deciden irse en la moto del difunto Joplin por la montaña, pues se encuentran con el Inspector Henckels y la policía, quienes le advierten a este que no huya pues es un prófugo de la ley y esto traerá graves consecuencias para él (secuencia 80).

Posteriormente, Agatha entra al hotel con el fin de buscar el retrato de *Boy with apple* y se cruza con Dmitri en el ascensor, quien sabía que ella tenía el cuadro y le hace un complemento a la pintura. *Monsieur Gustave H* y Zero deciden intervenir, en ese momento Dmitri comienza a dispararles y los demás huéspedes del hotel comienzan a disparar por doquier. El Inspector Henckels interviene y pregunta quién le está disparando a quién, es allí cuando cada personaje se pone al descubierto (secuencia 83).

Mientras la joven Agatha intenta escapar, esta corre peligro pues casi se cae desde una gran altura, Zero la escucha y comienza a correr, arriesga su vida mientras todos disparan con el propósito de salvar a su amor, pero finalmente ambos caen en el camión de *Herr Mendl's*, allí esta le cuenta que vio un sobre confidencial escondido en el envoltorio del retrato (secuencia 84).

Se trata de un momento crítico en la historia, una odisea en la que el héroe debe morir o parecer morir para que pueda renacer seguidamente. Constituye una fuente de gran trascendencia, pues de ella mana la magia del mito heroico. (Vogler C., 2002, p. 54)

La etapa de la odisea en las historias, se muestra con cierta fuerza, con el fin de que el público se sienta identificado con el esfuerzo y el peligro por el que pasa el héroe en este momento del viaje. Este arquetipo de personaje se verá afectado y puede que muera físicamente o no, en caso de que este no fallezca, algo de su ser lo hará, pues el héroe debe renacer después de pasar por esa amenaza. (Vogler C., 2002)

5.1.3.9 La recompensa (apoderarse de la espada)

El héroe vence las fuerzas del mal, comprendidas por la etapa del calvario y supera la muerte. Este momento generalmente está lleno de festejo, tranquilidad y alivio, no únicamente para el héroe, sino también para el público, pues este último se identifica tanto con el protagonista que parece sentir lo mismo que el protagonista. La celebración se debe a varias razones: el vencimiento del mal, la superación de la muerte y la recompensa que el héroe obtiene como producto de su viaje. (Vogler C., 2002)

Esta etapa se puede observar claramente en *The Grand Budapest Hotel* cuando Moustafa, Agatha y M. Gustave H se encuentran junto con Dmitri, el Inspector Henckels, el personal del hotel y los huéspedes alrededor en el momento de la verdad. Es en ese instante cuando abren el segundo testamento de *Madame Céline*, documento que dejó escrito en caso de ser asesinada y en el cual declara que su legado y todos sus bienes serán para *Monsieur Gustave* (secuencia 85).

Por otro lado, haciendo referencia a la recompensa de forma intangible, se puede nombrar el amor de Agatha y Zero, el cual se puede percibir justo cuando se da el casamiento de estos (secuencia 87). El conocimiento de Moustafa también puede ser visto como una compensación o legado que le deja su compañero y mentor, *Monsieur Gustave H* hecho que se puede presenciar cuando este es ascendido a *concierge* del *Grand Budapest*, pues se muestra a un Zero Moustafa más maduro, meticuloso, atractivo y también más radiante (secuencia 86). Este joven, no es el mismo *lobby boy* o aprendiz que el espectador conoce al comienzo de *The Grand Budapest Hotel*, este personaje ahora es un héroe nombrado *concierge* del hotel.

“Análogamente, el héroe puede incrementar su atractivo tras haber superado el calvario. Con tesón y constancia se ha ganado el título de «héroe», tras haber corrido un riesgo extremo por el bien de la comunidad”. (Vogler C., 2002, p. 55)

En el caso de *Monsieur* Gustave H, este también se muestra más radiante, esto se puede ver cuando está rodeado de muchas mujeres de su gusto en el *lobby* del hotel (secuencia 86). En el momento en el que este hereda todos los bienes de *Madame* Desgoffe und Taxes, se hace rico. Sin embargo, este se mostrará más humilde que antes, pues reconoce su pasado a Zero y a Agatha, es en este momento en el cual les comenta a estos, que él fue reconocido como el mejor *lobby boy* del *Grand Budapest* (secuencia 88).

La recompensa podría tener cualquier forma, ya sea tangible como lo es una espada o algo tan abstracto tal como es el amor, también podría tratarse de un aprendizaje generado por el enfrentamiento con la maldad; sea la forma en la que esta se le presente al héroe, siempre será algo que él considerará como una retribución. (Vogler C., 2002)

5.1.3.10 El camino de regreso

Momento del viaje en el que el héroe debe emprender el camino de regreso a su vida normal, volver a su mundo ordinario y hacer a un lado el mundo especial que lo ha puesto a prueba como héroe durante su trayectoria. “Esta etapa realza la firme decisión de regresar al mundo ordinario. El héroe cae en la cuenta de que es necesario dejar atrás el mundo especial, aunque todavía le aguardan otros peligros, tentaciones y pruebas”. (Vogler C., 2002, p. 56)

La etapa del camino de regreso, se muestra representada en el largometraje analizado, por el movimiento del tren. Mientras van sentados en el compartimento, Zero Moustafa y *M. Gustave* H escuchan a Agatha recitando poesía romántica y estos esperando volver a casa, no contaban con la parada que harían en medio del campo de cebada, lugar en el que se encuentra el escuadrón de la división *Zig Zag*. En este momento, dos de los soldados suben, les piden los documentos y en el momento en el que Zero le muestra su visa migratoria y *M. Gustave* le entrega el permiso de trabajo que expidió el Inspector Henckels para Moustafa. El soldado, que ahora lleva un traje de color negro con la insignia de la ZZ, rompe el permiso de trabajo y le dice que lo acompañe; pero *Monsieur* Gustave le dice que se quede y amenaza al soldado. Por consiguiente, el soldado le pega con el arma a Moustafa y *Monsieur* Gustave al ver esto,

les tira la copa, pero estos actúan de forma aún más inteligente, agarrándolo y disparándole, causándole así, la muerte (secuencia 88 y 89). Este hecho se puede interpretar como que *Monsieur* Gustave H no llegó de vuelta a casa.

Por otro lado, sobre Agatha y el hijo que Zero y esta tuvieron, se puede decir que tampoco lograron disfrutar mucho, pues la fiebre prusiana acabó con ambos; dejando a Moustafa viudo y sin familia (secuencia 87).

5.1.3.11 La resurrección

Esta etapa está compuesta por un momento en el que se vuelve a vivir la muerte del héroe, la cual puede ser física o psicológica y posteriormente el renacimiento de este; hechos que se dan en la etapa de la odisea y que reafirman un cambio en el protagonista y por lo tanto en la trama de la historia. “[...] Aquel héroe que se ha adentrado en el reino de los muertos tendrá que renacer y purificarse por medio de un último calvario de muerte y resurrección antes de iniciar su retorno al mundo ordinario de los vivos”. Christopher Vogler (2002, p.56)

Respecto a la resurrección de Moustafa, se puede decir que este cambia por completo a raíz de la muerte de *Monsieur* Gustave H y posteriormente de su amada Agatha y su hijo. Este se presenta como un personaje nuevo, pues renace como alguien que ha envejecido de forma solitaria y que está lleno de una gran tristeza, es decir, se muestra como *Mr.* Moustafa (secuencia 4).

Es allí donde el héroe a través de los enfrentamientos con la muerte y su siguiente resurrección, corroborarán lo aprendido en el transcurso de su andanza. Esta etapa del viaje, demostrará un héroe cambiado y transformado en comparación a ese personaje que comenzó la aventura. Vogler (2002)

5.1.3.12 *El retorno con el elixir*

“El héroe regresa al mundo ordinario, mas su viaje carecerá de sentido a menos que vuelva a casa con algún elixir, tesoro o enseñanza desde el mundo especial”. (Vogler C., 2002, p. 57)

En cuanto al elixir tangible, se puede mencionar el cuadro *Boy with apple*, las fábricas de armas, de medicamentos y textiles. Asimismo, por el hotel; legado que deja *Monsieur Gustave H* a su fiel compañero, *Zero Moustafa*, quien lo había acompañado hasta el final de sus días (secuencia 89).

Por otro lado, el retorno con el elixir también se puede ver de una forma abstracta en el conocimiento y en el recuerdo que las aventuras con su amigo, *M. Gustave H* le dejaron como legado; de igual forma en el amor que su amada *Agatha* le concedió.

Aún cuando este personaje es dueño de un hotel como el *Grand Budapest*, a este solo le quedó el recuerdo de las vivencias que tuvo junto a sus seres queridos; hecho que se puede presenciar cuando *Mr. Moustafa* y el joven *Stefan Zweig* se sientan a cenar y este comienza a contarle su historia (secuencia 6).

A veces el elixir no es sino un tesoro ganado a pulso tras la búsqueda, si bien puede asimismo ser el amor, la libertad, la sabiduría o el conocimiento de que ese mundo especial existe y no necesariamente implica la muerte. Otras veces puede simplemente consisten en regresar a casa con una buena historia que contar. (Vogler C., 2002, p. 57)

5.2 Discusión de resultados

5.2.1 Contexto predominante en *The Grand Budapest Hotel*

Respecto al contexto de este filme, se puede decir que, los elementos que lo componen, fueron estudiados para evocar exactamente a la época planificada por el director. A través de un análisis como el presente, se puede comprender la importancia que tiene utilizar los elementos adecuados (vestuario, utilería, arte, decoración, maquillaje, peluquería, lenguaje, religión, propaganda, medios de transporte, medios de comunicación, medios de producción, cultura y producción) para crear el mensaje que se quiere comunicar.

En *The Grand Budapest Hotel* existen tres distintos contextos: el primero es el llamado “el mundo del ayer” por Stefan Zweig, que comprende el período de entreguerras; después se muestra el período contemplado por la guerra y el fascismo, que se puede observar cuando el escuadrón de la ZZ acaba con la vida de *Monsieur* Gustave H (secuencia 88 y 89); y concluye con un período en el que rige un comunismo muy parecido al que se dio tanto en la parte central como en la parte del este de Europa. (Anderson entrevistado por Zoller Seitz, 2015, traducción propia)

Según el análisis de este largometraje, se pudo destacar que el director no solo buscó plasmar el año de 1932 (secuencia 7), sino también la respectiva a los años 60 (secuencia 3), en la cual se aprecia un toque decorativo alusivo a la época. Asimismo, en el momento en el que el autor habla sobre su historia, este se muestra en un período de los años 80 (secuencia 2). Sin embargo, cuando se muestra la memoria del autor (secuencia 1), los signos que se presentan en esta secuencia, codifican símbolos pertenecientes a un tiempo presente. Es por ello que, se puede decir que, Wes Anderson logró jugar con distintos períodos para construir esta historia.

Aún cuando el director de esta obra cinematográfica aclare que como todos los hechos

ocurren en una nación ficticia, estos no se dan de acuerdo a un contexto tal y como se puede conocer normalmente. Sin embargo, está explícito que este se valió de algunos hechos reales para presentar los suyos a través de su propia visión.

A través del estudio de la vestimenta de los personajes, no solo se pudo comprender el contexto de la película, sino también ayudó a concretar el arquetipo representado por cada uno de los personajes.

Frecuentemente, Anderson decide uniformar sus creaciones. A veces los uniformes hacen alusión a trabajos específicos tales como *The Lawn Wranglers* en *Bottle Rocket*, el *crew* del *Belafonte* en *The Life Aquatic with Steve Zissou*. En otros tiempos, los uniformes eran creados por uno mismo, lo cual significaba cómo los personajes se veían a sí mismos, o cómo los veía el mundo. Ellos usan su ropa como armadura, como un trasfondo, o crucialmente como un visual para atrapar al público. Cuando esta armadura se quiebra, nos damos cuenta y es en este momento en el que podemos leer sus intenciones con tan solo estudiar sus exteriores. Ellos llevan puesto lo que son. (Lavery C. en Zoller Seitz, M., 2015, traducción propia)

Por otro lado, a través de la decoración empleada para cada lugar, no solo se sitúa y se sumerge al personaje en ese ambiente, sino también se logra enganchar al espectador, pues este vive lo mismo que el héroe. En el momento de querer mostrar el cine como un arte, se debe pensar en lo real para poder conectar con la audiencia, por medio de la identificación con la historia o los elementos que la componen; para de esta forma, transmitir un mensaje que verdaderamente comunique.

Es necesario tener una idea del tono que se le quiere dar a la historia para saber de qué forma y con qué material se construirá la misma. Es en este punto en el que entra la relevancia que tiene la dirección de arte y la producción en el cine. Por consiguiente entra la razón por la cual un director debe tener un amplio conocimiento no solo de las demás ramas de la cinematografía, sino también ser un conocedor de la vida, de las artes y las ciencias; pues de

ello es de donde sacará sus ideas para luego llevarlas a la gran pantalla.

5.2.2 Arquetipos presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler

Mediante el presente análisis se llegó a la conclusión de que un personaje puede ejercer más de un arquetipo, tal como es el caso de *Monsieur* Gustave H, quien entre sus roles, cumple con el arquetipo de mentor, pues a lo largo del filme, este enseña a su compañero, no solo sobre la labor que este debe ejercer en el hotel, sino también sobre las mujeres y por supuesto, sobre su pasión por la poesía. *M. Gustave* le explica qué debe hacer y qué no debe hacer; es a través de sus sabios consejos que este va forjando e instruyendo a Zero, encaminándolo para que más adelante se convierta en héroe.

Este también se vale del arquetipo de héroe catalizador, bajo el cual este personaje influye en los demás, en este caso en Zero y en Agatha, haciendo que estos personajes cambien de cierto modo. Se puede decir que, ciertos aspectos de *M. Gustave* se van volviendo parte de Zero, pues este va aprendiendo de su compañero el *concierge* y va internalizando cada cosa que este comparte con él; es así como posteriormente, en los últimos momentos de vida del *concierge*, se ve a Moustafa siendo más seguro de sí mismo y a Agatha, por otro lado, se le ve apasionada por la poesía romántica. En este momento, *Monsieur Gustave* ve cuánto ha influido en ambos, pues por una parte, le dice a Zero, que él había sido el mejor *lobby boy* que el *Grand Budapest* había tenido, sin embargo él lo ha superado. Por otro lado, después de que la joven recita un verso transmitiendo mucha seguridad, este sorprendido le dice que lo ha dicho muy bien.

De igual forma, se puede decir que, este personaje adopta el arquetipo de héroe desde el momento en el que sacrifica su honor; el cual quizás no se asemeja a una vida, que es a lo que Vogler se refiere cuando describe lo que es un héroe. Sin embargo, para este personaje es como si lo fuera, pues es lo más importante que tiene. El hecho de llegar a mostrar a un

personaje perfeccionista y que siempre anda de punta en blanco en un uniforme de presidiario, da a entender que *Monsieur* Gustave cayó en el punto más bajo que pudo, para de esta forma, ser considerado un héroe.

En cuanto a Zero Moustafa, se puede decir que, aún cuando este personaje se muestra como un joven indefenso, este comienza a mostrar lo ágil e ingenioso que es, para de esta forma, burlar tanto a los obstáculos que se le presentan, como al mal; es por ello que se puede decir que, este adopta el arquetipo de héroe embaucador. Este rol se ve de forma explícita cuando el joven empuja a Jopling por el acantilado y de este modo, ayuda a su compañero, *M. Gustave* a subir. En este arquetipo, se debe sacar a relucir el ingenio que este personaje va desarrollando como producto de la influencia que ejerce *M. Gustave* en él.

No obstante, Moustafa también emplea el arquetipo de héroe en la historia; pues este se ve expuesto a cualquier peligro desde que decide acompañar a *M. Gustave H* en su aventura, por lo tanto, debe actuar con inteligencia y cuidado. Asimismo, al pasar por medio de un tiroteo, este decide sacrificar su vida con el propósito de velar por el bienestar de su amada Agatha, la cual en ese momento pide ayuda, pues se encuentra en peligro.

Aunque *Monsieur* Gustave H y Zero Moustafa representen la relación de maestro - pupilo, héroe catalizador vs héroe embaucador; también cabe destacar que ambos toman el arquetipo de héroe y lo comparten. Cabe destacar que aunque estos comparten el mismo arquetipo, también se complementan uno a otro; donde *M. Gustave* representa esa parte de la vida dedicada a la lujuria, al conocimiento y a la ostentación. Aspectos que se pueden visualizar a través de perfección a la hora de hacer las cosas, del amorío que este mantiene con algunas señoras ancianas que eran rubias y ricas; igualmente, en su paciencia y pedagogía a la hora de instruir a su aprendiz.

Por otro lado, Zero Moustafa se muestra con una perspectiva que va dirigida hacia algo un tanto más intangible como lo es el valor de la humildad, pues mientras *M. Gustave H* le enseña todo tipo de cosas, este siempre se muestra dispuesto a aprenderlas. De igual forma,

este ve al *concierge* como un modelo a seguir, por lo menos en cuanto se refiere a sus conocimientos y al desenvolvimiento de este en su profesión; por esta razón es que Zero se interesa por los principios de *M. Gustave* en el mundo de la hotelería.

Al final, bajo la visión de estos personajes, cada uno transmite su propia forma de ser héroe.

En lo que respecta a los demás arquetipos encontrados en este filme, se puede decir que, cada uno de estos cumple un rol específico en él y que sin ellos, la historia no sería tan dinámica como lo es; pues son estos quienes se encargan de ayudar a los héroes o formar relaciones amistosas con estos, tal como es el caso de *Agatha* y *Serge X* al ser los aliados.

También se debe hacer mención al arquetipo del heraldo, el cual marca la pauta proveniente de los cambios, pues es quien los anuncia. El personaje que interpreta este papel, encarga de hacer los giros pertinentes para de esta forma, darle fluidez al viaje que emprenden los héroes. Este arquetipo se ve interpretado tanto por *Madame Céline*, como por el Inspector *Henckels*, al ser personajes que traen cambios consigo.

En otra perspectiva, se debe tocar el tema del mal visto en *The Grand Budapest Hotel*, donde *Jopling* actúa bajo el arquetipo del guardián del umbral y *Dmitri* interpreta a la sombra. Estos son los encargados de enturbiar el camino de los héroes con el propósito de salirse con la suya. Asimismo, estos dos arquetipos, son los responsables de jugar con el interés del espectador, pues en cierto modo, son los encargados de ‘colocarle picante’ a la historia.

Como resultado del estudio de los arquetipos presentes en esta película, se puede decir que, el papel que tiene un personaje en una historia es de gran relevancia, pues este no sólo emplea un rol en la historia, sino también se puede ver como una historia dentro de otra. Es a través de ello que un escritor o un guionista puede valerse de esto para enriquecer aún más su historia.

Sobre los arquetipos, se puede concluir que la vida está llena de estos, pues estos no son más que los comportamientos que las personas pueden tomar, respecto a una situación que está experimentando en un determinado momento.

5.2.3 Etapas presentes en el largometraje según el viaje del héroe de Christopher Vogler

Mediante el presente análisis, se pudo ver que once de las doce etapas que conforman el viaje del héroe de Christopher Vogler, se encuentran presentes en el largometraje; siendo “el rechazo de la llamada” la única que no se da.

A través de las etapas del viaje del héroe que se ven presentes en *The Grand Budapest Hotel*, se puede ver un crecimiento en los personajes principales, un crecimiento que quizás dure menos de lo esperado, pero se da. Este es observable en los últimos momentos de vida de *Monsieur Gustave*, justo cuando este, Zero y Agatha van en camino a Lutz y todos se muestran más radiantes. En este instante, la pareja de jóvenes se ve más segura de sí misma y *Monsieur Gustave H* se muestra con más humildad, pues comienza a hablar de su pasado en el mundo de la hotelería, cosa que nunca había hecho y es en este momento en el que les comenta que fue el mejor *lobby boy* que tuvo el *Grand Budapest*; sin embargo, reconoce que Zero lo ha superado al haber sido entrenado por alguien como él.

Al utilizar el esquema de las etapas del viaje del héroe, se pudo constatar que esta teoría de carácter circular no se da exactamente como es en el caso de los dos héroes; pues *Monsieur Gustave* no logra concretar “el camino de regreso”. Si bien lo peor que le pudo suceder a este había sido perder su honor, este se enfrenta con la muerte y termina perdiendo su vida. Por otra parte, en lo que respecta a Zero Moustafa, este joven, desde que decidió formar parte de esta aventura, se encuentra expuesto al peligro. Aún cuando su personaje no muera físicamente, cierta parte de él lo hace, debido a la muerte de su amada y de su infante;

es por ello que a raíz de esto, este personaje deja de existir; momento desde el cual se muestra a *Mr. Moustafa* y no a aquel *lobby boy* que tuvo el *Grand Budapest* en el año 1932.

Respecto al personaje de *Mr. Moustafa*, aún teniendo todos los bienes heredados por la muerte de *Monsieur Gustave*, incluyendo el hotel; se puede decir que, al final no tiene nada, excepto por los recuerdos. Por esta razón, él se muestra como es, un personaje triste y solitario que posee un hotel poco rentable y fuera de moda. (*The Grand Budapest Hotel*, secuencia 3) Sobre su aspecto, se puede decir que, se muestra destrozado y apenas puede describir la forma en la que su compañero y su amada fallecieron. (Zoller Seitz M., 2015, traducción propia)

En *The Grand Budapest Hotel*, sin embargo, luego de perder las ilusiones, lo único que se mantiene es la muerte. En el personaje de Zero Moustafa, vemos a un hombre que se ha adaptado a sus pérdidas, pero nunca ha reconstruido su vida; eligiendo de esta forma, enclaustrarse en su pasado; él es un testamento, más que un verdadero sobreviviente. (Washburn A. en Zoller Seitz M., 2015, traducción propia) Si bien este hereda todo lo que alguna vez le perteneció a su predecesor, *Monsieur Gustave H*, se puede decir que, aún teniéndolo todo, no tiene nada.

Las etapas del viaje del héroe se pueden relacionar directamente con las vivencias del día a día de una persona, pues constantemente se viven experiencias o se pasa a través de diversos estados que se pueden ver reflejados en las etapas enmarcadas en la teoría de Christopher Vogler. Es por ello que el autor dice que, el viaje del héroe, proviene de la observación de lo obvio, pues no es algo que únicamente se dé en las historias, sino también se aprecia en la vida cotidiana.

5.3 Conclusiones

A través del modelo estudiado y del empleo de diversos conceptos, se llegó a responder el problema planteado en esta investigación: ¿Cómo es representada la estructura del viaje del héroe de Christopher Vogler en la película *The Grand Budapest Hotel*?

En primer lugar, se logró profundizar en el objeto de estudio de este Trabajo de Grado, pues se llegó a la raíz de su contexto y a conocer cada uno de los elementos que el director, Wes Anderson buscaba plasmar en ella; analizándolos cada uno por separado, fue que se logró dar con el resultado de forma general.

Por otro lado, tanto el análisis de los arquetipos como el de las etapas comprendidos en el viaje del héroe, se hicieron posibles a partir de la matriz de análisis, pues a través de esta, se ejemplificaron cada uno de los de diversas secuencias que, según los signos presentes en ellas, cumpliesen siempre con el modelo propuesto por Vogler.

Por medio de la conclusión obtenida del análisis de los resultados, es necesario hacer hincapié en que cuando se emplea el modelo del viaje del héroe, este puede darse tal como indica el autor, como si cada etapa se cumpliera; sin embargo, en el caso de *The Grand Budapest Hotel* se dan once de las doce etapas que componen esta estructura narrativa. Por lo cual se puede retomar lo que dice Christopher Vogler (2002) respecto a su misma teoría, que este modelo proviene de la capacidad de observar.

Como conclusión, es necesario hacer hincapié en que, para escribir una buena historia, basta tener una amplia observación y de este modo, poder reconocer los arquetipos que toman las personas, las etapas que se les presentan a estas y el contexto en el que estos hechos se dan.

5.4 Recomendaciones

A través del presente trabajo de investigación, se logró profundizar en el modelo narrativo propuesto por el autor Christopher Vogler, mejor conocido como el viaje del héroe; hasta llegar a la conclusión de que esta teoría proviene de donde todas las teorías parten, de la mera observación.

De igual forma, se pudo examinar detalladamente el filme *The Grand Budapest Hotel* hasta llegar a tener una comprensión completa de este objeto de estudio. Pues no solo se analizaron cada una de las partes que componen dicho largometraje, sino también se buscó examinarlo como un todo; realizando de esta forma un estudio aún más completo, que conlleve a una mayor comprensión.

Asimismo, se pudo estudiar más a fondo sobre el autor de tal obra cinematográfica. Sin embargo, para obtener todavía una visión más amplia de este sujeto y sobre su forma de construir productos audiovisuales, vistos como una forma de hacer arte; se recomienda analizar cada uno de los largometrajes y cortometrajes que comprenden su filmografía.

De este modo, se pueden emplear las matrices de análisis utilizadas en esta investigación tanto para dar continuidad al presente análisis, como para iniciar uno con un objeto de estudio de otra índole; cabe destacar que estas pueden ser modificadas o adaptadas según el giro que se le vaya a dar al estudio.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes académicas

Altman, Rick. (s/f). Los géneros cinematográficos. Editorial Paidós.

Apache Software Foundation (2015) Capítulo 2: Narrativa Audiovisual. Recuperado el 16 de agosto de 2015 de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/hernandez_d_ra/capitulo2.pdf

Asociación de directivos de comunicación (2014) Dircom Norte realiza “El viaje del héroe” para descubrir la narración por arquetipos. Recuperado el 14 de agosto de 2015 de <http://www.dircom.org/delegaciones/dircom-norte/actualidad/item/6541-dircom-norte-realiza-el-viaje-del-heroe-para-descubrir-la-narracion-por-arquetipos>

Castro, M. (2006). El Cine como Instrumento de Socialización. A Parte Rei: Revista de Filosofía. Volumen 47. 6 páginas.

Chion, M. (2009). Cómo se hace un guion. Editorial Cátedra.

Dwight V. Swain. (1976). c.p. Michel Chion (2009) Cómo se hace un guion. Editorial Cátedra.

Field, Syd. (1979). c.p. Chion, M. (2009) Cómo se hace un guion. Editorial Cátedra

Field, Syd. (1979). Screenplay: The Foundations of Screenwriting. New York, New York. Delta.

Field, Syd. (1996). El manual del guionista. Plot ediciones.

García Jiménez, J. (2006). c.p. Sánchez Navarro (2006) Narrativa audiovisual. Editorial Uoc, S.I.

Guil Bozal, A. (1998). Comunicar: El papel de los arquetipos en los actuales estereotipos sobre la mujer. Recuperado el 17 de agosto de 2015 de <http://dialnet.unirioja.es/download/articulo/262539.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. (Cuarta edición). McGraw Hill. México.

Hillsborough Community College (2014) Archetypes for literary analysis. Recuperado el 17 de agosto de 2015 de <http://www.hccfl.edu/media/724354/archetypesforliteraryanalysis.pdf>

Hubbard, Ronald L. (2001). Las series de dirección: Volumen 3. Bridge Publications. Los Ángeles, California.

Jameson, R. (1994). They Went Thataway. Editorial Mercury House. San Francisco.

Monelli, A. (1960). El guion: substancia del cine. Editorial Zeus. Barcelona.

Namakforoosh, M. (2000). Metodología de la investigación. Limusa.

Petunina, A. (s/f). TP3: Discuso Audiovisual III. Recuperado el 17 de agosto de 2015 de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc//blog/docentes/trabajos/21445_69669.pdf

Pulecio Mariño, E. (s/f). El cine: Análisis y estética. República de Colombia: Ministerio de Cultura.

Real Academia Española. (2015). Diccionario de la lengua española. Recuperado el día 16 de junio de 2015 de: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=arquetipo>

Sánchez Navarro, J. (2006). Narrativa audiovisual. Editorial Uoc, S.I.

Saniz Balderrama, L. (2008). El esquema actancial explicado. Universidad Católica Boliviana.

Stephenson, R y Debrix, J. R. (1973). El cine como arte. Editorial Labor S.A. Barcelona.

Tamayo y Tamayo, M. (2003). El proceso de la investigación científica. Cuarta edición. Limusa Noriega Editores.

Universidad Católica Andrés Bello. (2015). *Modalidades de Trabajo de Grado: Análisis de medios y mensajes*. Recuperado el 05 de diciembre de 2015 de Universidad Católica Andrés Bello. Facultad de Humanidades y Educación, Escuela de Comunicación Social <http://w2.ucab.edu.ve/trabajo-de-grado-6902.html>

Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. California. Third Edition. Michael Wiese Productions.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona. Editorial Ma Non Troppo.

Zoller Seitz, M. (2015). *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*. Abrams, New York.

Trabajos de grado

Benzaquén y Carrabs (2013). *Redacción de un guion para videojuego no lineal partiendo del modelo del viaje del héroe*. Trabajo de grado de Licenciatura no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Pereira y Rondón (2011). *Análisis simbólico de la serie televisiva Fringe. Caso: primera temporada*. Trabajo de grado de Licenciatura no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Valiente Ramos, J (2014). *Análisis simbólico de la película "The Best Exotic Marigold Hotel"*. Trabajo de grado de Licenciatura no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Fuentes vivas

Francesca Grande (comunicación personal, Enero 9, 2016)

Fuentes videográficas

Anderson, W. (2014). *The Grand Budapest Hotel* [Película de cine]. Estados Unidos. American Empirical Pictures.

Fuentes electrónicas

A.V. Club (2014) *Read This: Here's the story behind The Grand Budapest Hotel's "Boy with apple"*. Recuperado el 02 de junio de 2016 de <http://www.avclub.com/article/read-heres-story-behind-grand-budapest-hotels-boy--203044>

Bafta (2015). *Awards: Film in 2015*. Recuperado el 12 de agosto de 2015 de <http://awards.bafta.org/award/2015/film>

Bikebound (2016). *BMW R11 Motorcycle from The Grand Budapest Hotel*. Recuperado el 02 de junio de 2016 de <http://www.bikebound.com/2016/01/11/bmw-r11-motorcycle-from-the-grand-budapest-hotel/>

City wiki (2014). *Sociedad de las llaves cruzadas*. Recuperado el 12 de agosto de 2015 de http://citywiki.ugr.es/wiki/Proyectos_3_grupo_E/trabajos14-15/procesos_creativos/elecciones_cine/Grupo4/KeyCrossSociety

Creative set skill (2016). *Job roles: Director of photography*. Recuperado el 05 de agosto de 2016 de http://creativeskillset.org/job_roles/759_director_of_photography

Criterion Collection (2015). *Films: Wes Anderson*. Recuperado el 15 de agosto de 2015 de https://www.criterion.com/library/expanded_view?dir=1150&p=1

Elements of cinema (s/f). *What is cinema?*. Recuperado el 08 de agosto de 2016 de <http://www.elementsofcinema.com/general/what-is-cinema.html>

Film Affinity (s/f). *El Gran Hotel Budapest*. Recuperado el 16 de agosto de 2015 de <http://www.filmaffinity.com/es/film817968.html>

Film site (2015) *Fantasy Films*. Recuperado el 14 de agosto de 2015 de <http://www.filmsite.org/fantasyfilms.html>

Film site (2015) *Action Films*. Recuperado el 14 de agosto de 2015 de <http://www.filmsite.org/actionfilms.html>

Ideas de Babel (2014). *El Grand Hotel Budapest COMEDIA, ROMANCE E IRONÍA*, por Alfonso Molina. Recuperado el 15 de agosto de 2015 de <http://www.ideasdebabel.com/home/el-grand-hotel-budapest-comedia-romance-e-ironia-por-alfonso-molina/>

IMDB (2015). *Awards: The Grand Budapest Hotel*. Recuperado el 12 de agosto de 2015 de http://www.imdb.com/title/tt2278388/awards?ref_=tt_awd

IMDB (2014). *Full cast and crew: The Grand Budapest Hotel*. Recuperado el 12 de agosto de 2015 de http://www.imdb.com/title/tt2278388/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast

Independent (2015). *Grand Budapest Hotel, review: Wes Anderson mixes high kitsch with dark storytelling*. Recuperado el 12 de agosto de 2015 de <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/grand-budapest-hotel-review-wes-anderson-mixes-high-kitsch-with-dark-storytelling-9174374.html>

Negro white (2014). *Con el estilo propio: Lo mejor de Wes Anderson*. Recuperado el 30 de julio de 2016 de <http://negrowhite.net/con-estilo-propio-lo-mejor-de-wes-anderson/>

Pushkin press (2014). *The Society of crossed keys*. Recuperado el 13 de agosto de 2015 de <http://pushkinpress.com/book/the-society-of-the-crossed-keys/>

The Grand Budapest Hotel (2015). *Trailer*. Recuperado el 11 de agosto de 2015 de <http://www.grandbudapesthotel.com>

The Oscars (2015). *The Grand Budapest Hotel*. Recuperado el 11 de agosto de 2015 de <http://oscar.go.com/nominees/best-picture/the-grand-budapest-hotel>

The Rolling Stone (2013). *Meet New, Peculiar Characters at 'The Grand Budapest Hotel'*. Recuperado el 11 de agosto de 2015 de <http://www.rollingstone.com/music/videos/meet-new-peculiar-characters-at-the-grand-budapest-hotel-20131219>

The Script Lab. (s/f). *Romance Films*. Recuperado el 16 de agosto <http://thescriptlab.com/screenplay/genre/romance>

US News. (2014). *Hints of History in 'The Grand Budapest Hotel'*. Recuperado el 02 de junio de 2016 de <http://www.usnews.com/news/articles/2014/03/14/hints-of-history-in-the-grand-budapest-hotel>