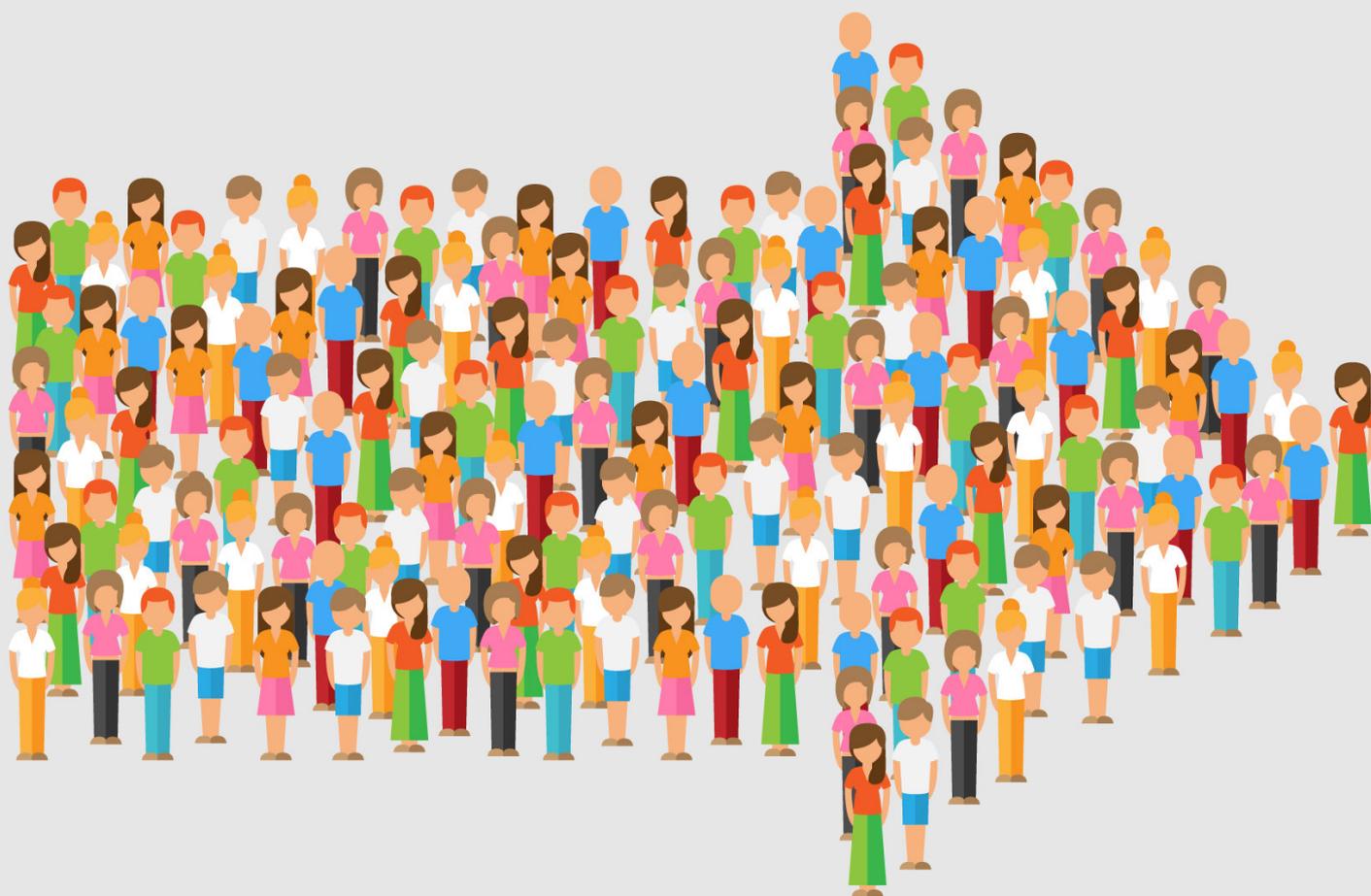


NUEVAS PESQUISAS: LOS RUMBOS DE LA INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN

TATIANA HIDALGO-MARÍ
JAVIER HERRERO-GUTIÉRREZ
(Coordinadores)

ISBN: 978-84-1170-739-8



Dykinson eBook

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con Cedro a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 917021970/932720407

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial
Para mayor información, véase www.dykinson.com/quienes_somos

©Copyright by los autores
Madrid, 2023

Editorial DYKINSON, S.L.
Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 915442846 - (+34) 915442869
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 978-84-1170-739-8

Preimpresión:
New Garamond Diseño y Maquetación, S.L.



CONGRESO INTERNACIONAL DE
INNOVACIÓN EN COMUNICACIÓN
Y MEDIOS AUDIOVISUALES



UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
Facultad de
Ciencias Sociales

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Sociología y Comunicación



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante
Departament de Comunicació i Psicologia Social
Departamento de Comunicación y Psicología Social



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante UA

UNIVERSITAT D'ALACANT
UNIVERSIDAD DE ALICANTE
Facultat de Ciències Econòmiques i Empresarials
Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales



18. Duplicidad de la estructura narrativa clásica en el cine contemporáneo japonés: estudio de caso en <i>One cut of the dead</i> . Alma Llerena Fernández y Víctor Manuel Barbera Hernández	185
19. Humor y rigor como herramientas transmedia: la respuesta de cómicos y <i>youtubers</i> a la desinformación actual. Inmaculada Concepción Aguilera García	195
20. Representaciones de la corporalidad, lo sexual y el deseo femenino en la obra cinematográfica de Bigas Luna durante los años noventa. M^aCarmen Losa Herrera y Pablo Pagán Méndez	207
21. La fotografía de moda en el momento actual: narrativización y fusión de géneros. Beatriz Guerrero González-Valerio	215
22. El futuro de la obra de arte en la era digital: desde Instagram hasta el Metaverso Francisco Cuelar Santiago y Vicente Javier Pérez Valero	227

Bloque 4: Miscelánea de estudios sobre comunicación

23. Apreciaciones de la ciudadanía digital en Ecuador. Abel Suing	241
24. La ilustración en el libro infantil: taxonomía y características. Marina Díaz Rodríguez y Belén Puebla Martínez	247
25. El uso de las redes sociales como motivo de despido. Manuel Huertas Redondo	261
26. Experiencias de divulgación arqueológica inclusiva empleando reproducciones 3D. Proximidad y motivación sobre los resultados del proyecto Qubbet el-Hawa (Asuán, Egipto) de la Universidad de Jaén. M^a Libertad Serrano Lara	265
27. El papel de la ciudadanía en la consecución de los propósitos empresariales. Laura Pacheco Barriga	289
28. Fotogrametría y virtualización subacuática de anclas históricas para una ruta submarina del Museo Arqueológico y Etnográfico de Xàbia (Alicante). Alejandro Pérez Prefasi, Jorge Blázquez Martínez y José A. Moya Montoya	299
29. Fases en la realización de proyectos de diseño. Paloma Roderer Martínez	309

Bloque 5: Trabajos con perspectiva docente y educativa

30. Competencias interpersonales, las grandes pendientes en la planificación de la Educación Superior. Caso Universidad Central del Ecuador. Período académico 2022-2023. Arturo V. Estrella Osorio y María Paz Verdezoto Flores	319
31. Escenarios de la participación de las mujeres en la Universidad Central del Ecuador: barreras, retos y expectativas profesionales. Natalia Angulo Moncayo, Arturo Estrella Osorio, Mariana Alvear Montenegro y Milena Almeida Mariño	331
32. Revista “Vanidades”: Su impacto en estudiantes lectoras universitarias del Campus Mederos, de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Yolanda López Lara	353

DUPLICIDAD DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA CLÁSICA EN EL CINE CONTEMPORÁNEO JAPONÉS: ESTUDIO DE CASO EN ONE CUT OF THE DEAD

ALMA LLERENA FERNÁNDEZ

Instituto Universitario de la Danza Alicia Alonso de la URJC

VÍCTOR MANUEL BARBERA HERNÁNDEZ

Instituto Universitario de la Danza Alicia Alonso de la URJC

1. INTRODUCCIÓN

En la creación de películas, el oficio del guionista es imprescindible; se dedica a organizar los eventos en una historia teniendo en cuenta los personajes, sus deseos y metas, las razones que los mueven a conseguirlas y, por supuesto, los obstáculos que se interponen en sus objetivos, que les obligan a tomar decisiones y aceptar las posibles consecuencias (McKee, 2009).

Debemos tener en cuenta que el largometraje, formato audiovisual de mayor duración, tiene que condensar las experiencias de la vida de los personajes en apenas unas horas y, por lo tanto, es esencial identificar qué eventos son necesarios contar y, en el orden en que se deben mostrar para obtener la mayor empatía por parte del espectador con el protagonista.

Independientemente del tipo de estructura que se utilice para escribir un guion, es necesario que exista una progresión en la tensión dramática de la historia, desde el principio hasta el final, asegurando que los eventos o acontecimientos más importantes e impresionantes del guion, que contienen las emociones más fuertes, tanto para los personajes como para el espectador, se guarden para el final de la película (Chion, 2003).

Según McKee (2009), existen tres tipos de estructuras o diseños que se pueden utilizar en la creación de los guiones de películas; la *arquitrama* o diseño clásico, la *minitrama* o minimalismo y la *antitrama* o antiestructura.

El diseño clásico o *arquitrama* según McKee (2009) implica que la historia se construya en base a un personaje que activamente realiza acciones contra personajes o eventos que funcionan como antagonistas, para conseguir su meta o deseo, dentro de una realidad que se cuenta de manera lineal y coherente, donde los eventos ocurren en base a causas que estén relacionadas y, conteniendo finales que contestan a la pregunta principal de la historia. Sin embargo, el diseño de *minitrama* o minimalismo se basa en historias con personajes que permanecen pasivos ante sus vidas, donde el conflicto principal o la mayoría de ellos son internos y con finales que no responden a la pregunta principal de la historia. Además, el diseño de *antitrama* o antiestructura suele tener una organización de eventos anacrónica, mostrando realidades que pueden parecer incoherentes donde los eventos ocurren por casualidad (McKee, 2009).

Para Dancyger y Rush (2002), existen diferentes tipos de variantes dentro de la estructuras clásicas y diferencian entre: la estructura restauradora de tres actos, que requiere una vuelta a un orden completo en la vida del personaje; la estructura irónica de tres actos, que frustra las expectativas creadas mediante los diferentes actos; la estructura irónica exagerada de tres actos y, la estructura indiferente de tres actos, que minimiza la estructura creando la ilusión de aleatoriedad que pueda tener una película documental.

Autores como Vanoye (1996), Dancyger y Rush (2002), Sánchez Escalonilla (2008), McKee (2009) o Yorke (2014) indican que las estructuras de los guiones no deben seguir necesariamente las pautas de la estructura clásica, sino que también se pueden conformar con un número diferente de actos, como podrían ser historias de un acto, dos actos, o incluso más de tres actos. Así mismo, Vanoye (1996) sugiere que existen estructuras que

podrían ser confusas o ambiguas, pudiendo analizarlas desde la perspectiva clásica de tres actos o, del mismo modo, desde otro tipo de estructura con un número diferente de actos.

Desde otra perspectiva, Yorke (2014) propone una estructura de guion en cinco actos, donde el primer acto es idéntico al de la estructura clásica y, por lo tanto, expone o plantea la historia. El segundo acto se conforma con las complicaciones que se encuentra el protagonista. En el tercer acto el conflicto del personaje llega a un punto donde tiene que tomar una decisión, que le llevará hacia la victoria o la pérdida. En el cuarto acto, observamos las consecuencias de las acciones del protagonista, que habrá perdido algo importante relacionado con su meta. Y, finalmente en el quinto acto, el con-flicto se resuelve.

La mayoría de los teóricos que estudian las diferentes estructuras o la praxis de los guiones para largometrajes, coinciden en indicar que el tipo de estructura que más se utiliza o se debe emplear, es la clásica, establecida desde Aristóteles, que consiste en tres actos que se centran en plantear la historia, desarrollarla y resolver las incógnitas (Aranda y De Felipe, 2006; Sánchez Escalonilla, 2008; McKee, 2009; Seger, 2017; García Serrano, 2019; Bordwell et ál., 2020). Por su parte Field (2005) esquematiza esta estructura y lo registra como *El paradigma*.

Cada uno de estos actos debe tener unos elementos específicos que funcionan dentro de la estructura como partes imprescindibles del guion. En el primer acto se debe presentar al o los personajes protagonistas, las relaciones que tienen con otros personajes de su entorno, pero sobre todo, hay que establecer lo que el protagonista quiere o necesita conseguir, es decir, su necesidad dramática.

Para entender cuál es la necesidad dramática del personaje principal, en el primer acto debe existir un incidente incitador o detonante, que motiva al protagonista a tomar una decisión que cambiará su vida al final de dicho acto, dado que en este punto, el protagonista necesitará o querrá conseguir algo que para él o ella es fundamental. Para Field (2005) las funciones del incidente incitador o detonante son dos, en primer lugar atraer la atención del espectador para que se implique en la historia y en segundo lugar, la de activar la historia, o hacer que se ponga en marcha.

McKee (2009) indica que es imprescindible que el incidente incitador sea algo que afecte o le pase al protagonista, así como que de alguna manera desequilibre la vida de nuestro personaje para que no tenga otra opción que tomar una decisión con la intención, a veces consciente y otras inconscientemente, de intentar encontrar el equilibrio una vez más en su vida. Además, explica que los detonantes pueden actuar en el protagonista en un nivel supraliminal, pero que, cuando son más potentes, también afectan a un nivel subliminal.

Seger (2017) denomina al incidente incitador como detonante o catalizador y explica que puede ser cualquier cosa, un diálogo entre personajes, una acción por parte de alguien de la trama o incluso algún tipo de situación que se crea en base a las acciones de los personajes, no obstante, para que pueda funcionar como catalizador, debe empujar al personaje principal a tomar algún tipo de decisión que afecta profundamente su vida.

Al final de cada acto es necesario un punto de giro, que dentro de la estructura de un guion puede ser «cualquier incidente, episodio o evento que se engancha en la acción y la gira hacia otra dirección» (Field, 2005, p. 26). Es decir, es algo en la historia de nuestro personaje que hace que su vida cambie el rumbo en una dirección completamente diferente y, por lo tanto, se desestabiliza de tal manera que en el siguiente acto buscará con afán la solución para encontrar el equilibrio.

Cuadrado Alvarado (2017, p. 197) explica que este paso de un acto a otro cumple tres funciones: en primer lugar, cambia la dirección de la historia, en segundo lugar, pone en duda la trama principal y, en tercer lugar, «sitúa a los personajes en un momento excepcional donde se exponen a situaciones que les obligan a reaccionar de una manera que revelará sus sentimientos, opiniones u objetivos y les obliga a tomar decisiones».

Seger (2017) añade que los puntos de giro también ponen de manifiesto el riesgo de lo que está en juego para el protagonista, introduce los posibles eventos del siguiente acto y, va a posicionar al protagonista en un nuevo escenario donde tendrá que centrar su atención en diferentes aspectos de su vida.

Para Field (2005), pueden existir múltiples puntos de giro en las historias, pero los más importantes e imprescindibles dentro de la estructura del guion clásico, son los que aparecen al final del primer acto y al final del segundo, dado que anclan la historia convirtiendo estos momentos en la base principal sobre la que gira la estructura del relato.

Una vez hemos pasado el primer punto de giro, la narrativa se centra en desarrollar este nuevo escenario del personaje y por lo tanto, es donde se despliega nuestra historia. En este acto, el protagonista va a intentar reestablecer su equilibrio, pero se encontrará con multitud de obstáculos que se lo impidan, deteniendo sus acciones o avances. Estos obstáculos podrán ser externos o internos, pero según Field (2006), la mayoría de las veces son ambos.

Dancyger y Rush (2002) identifican tres características que debe cumplir el segundo acto: debe adelantarse al personaje dado que parece estar ajeno a su destino, deben aparecer las consecuencias de los actos de los protagonistas y el protagonista debe confirmarse en la persona en la que se ha convertido.

Dado que el segundo acto es la parte con mayor duración dentro de la estructura narrativa, existe otro punto fundamental incluido dentro del segundo acto, que se denomina punto medio. Sánchez Escalonilla (2008) explica que el punto medio es un recurso para poder dividir el segundo acto en dos partes, sin afectar la lógica de la historia. El punto medio puede ser una escena, un diálogo o incluso una secuencia, que funciona como una especie de punto de giro dado que hace pivotar la historia en otra dirección y reorienta el conflicto de los protagonistas (Alvort, 2002). Al final del segundo acto nos encontramos con otro punto de giro, que lanza la historia hacia la resolución que se ubica en el tercer acto.

En el tercer acto se resuelve la pregunta que aparece al detonarse la historia en el primer punto de giro, es decir, ¿encontrará el protagonista el equilibrio en su vida? ¿Conseguirá lo que quiere o necesita? En este acto, el protagonista llegará a una encrucijada donde tendrá una última oportunidad para resolver sus problemas, un momento de máxima tensión donde por fin se determinará cómo concluirá el relato para él o los protagonistas.

En este momento de la estructura narrativa, denominado el clímax de la película, tanto el personaje como el espectador podrán reflexionar acerca de todos los eventos que han ocurrido hasta el momento y, entenderán que solamente se podía llegar a esta conclusión (McKee, 2009). Chion (2003, p. 145) apoya este pensamiento indicando que no es un efecto teatral, como podría ser un giro en la trama inesperado, sino que «puede ser un enfrentamiento esperado y previsible, como lo es aquel de los dos adversarios en los westerns o las películas policíacas».

Desde otra perspectiva Campbell (2017) realiza un estudio sobre las características mínimas comunes que contienen los mitos de diferentes culturas, separadas geográficamente y ubicadas en distintos continentes. Basándose en esta investigación Campbell (2017) identifica que los mitos se estructuran según los ritos de iniciación, los cuales a su vez se organizan en tres fases: separación, iniciación y retorno. Vogler (2020) se apoya en los estudios realizados por Campbell (2017) y, tras un trabajo de síntesis, propone una estructura en doce etapas adaptada a la estructura clásica, la cual denomina *El viaje del héroe*. La estructura de Vogler (2020) es muy utilizada por la industria hollywoodiense caracterizada por el mayor uso de la forma clásica en sus producciones (Sánchez Escalonilla, 2008).

El primer acto según *El viaje del héroe* propuesto por Vogler (2020) se compone mediante cinco pasos: la presentación del mundo ordinario de nuestro protagonista, una llamada a la aventura que permita cambiar la vida del personaje, el rechazo de la llamada por parte de éste, su encuentro con un mentor o guía, y la travesía hacia el primer umbral que coincidiría con el primer punto de giro en la estructura clásica.

En el segundo acto, compuesto por cuatro pasos, el protagonista se encontrará con aliados, enemigos y pruebas hasta llegar a la caverna más profunda, es decir, un momento o lugar donde se encuentra un peligro máximo, allí empezará su odisea o calvario, donde el personaje de alguna manera tocará fondo, pero al final recibirá la recompensa, que podrá ser un objeto, pero también un conocimiento. Este punto coincidirá con el segundo punto de giro de la estructura clásica (Vogler, 2020).

Los tres últimos pasos que conforman el tercer acto se componen por el camino de regreso de nuestro protagonista, donde para obtener su resurrección y volver, deberá pasar un definitivo calvario que le enfrentará una vez más a un dilema de vida o muerte, que le transformará en una nueva persona y así, el protagonista podrá regresar al mundo ordinario con el elixir, que será útil para su comunidad (Vogler, 2020).

Balló y Pérez (2016), por otro lado, explican que existen temas que son universales y que afectan a todas las personas del planeta, que normalmente se plasman en historias creadas en la literatura, para el teatro, transmitidas de manera oral o se conforman como mitos. Balló y Pérez (2016) exponen que estas tramas tienen una estructura en común y que se puede utilizar para la creación de guiones. No obstante, aunque estas historias puedan tener unas características comunes que deben cumplir en términos de eventos necesarios para transmitir el relato, también siguen la estructura clásica de tres actos.

2. ESTUDIO DE CASO: ONE CUT OF THE DEAD

Teniendo en cuenta nuestro marco referencial previo, distinguimos una variación organizativa en el filme japonés *One cut of de dead* (2017) del director Shinichiro Ueda, en el cual observamos una posible duplicidad

del esqueleto narrativo clásico. Para poder comprobar esta duplicidad de la forma narrativa clásica, procedimos a identificar los puntos estructurales del filme y los confrontamos con los elementos específicos antes mencionados en los que se ordena la morfología clásica, con el objetivo de distinguir el tipo de estructura que se ha utilizado en su creación.

Para la constatación de nuestro objetivo realizamos un diseño de investigación basado en la observación, documentación, aplicación y comparación de conceptos, mediante un análisis hermenéutico y descriptivo del filme seleccionado.

La película *One cut of de dead* narra la encomienda dada a un director de cine por una empresa audiovisual para la apertura de un canal de televisión específico con una temática de terror zombi. Esta encomienda estriba en realizar en un solo plano secuencia una emisión en directo de la producción simulada de una película de zombis en una fábrica abandonada, cuyo equipo, a su vez, resulta ser atacado por zombis de verdad.

En el primer segmento del filme se muestra el plano secuencia que vería el supuesto público de ese canal y el segundo segmento comienza en un momento anterior en la diégesis de la narración al rodaje del plano secuencia, donde se muestra al espectador la preproducción de este rodaje así como los entresijos del rodaje en sí, los cuales no son mostrados en el primer segmento. El director Shinichiro Ueda realiza en este filme un ejercicio preciso y precioso de metacine en estado puro que esconde diferentes capas de lectura como si de una matriosca se tratara.

Basamos la selección de la cinta japonesa *One cut of de dead* en el carácter innovador utilizado para su construcción narrativa, al incluir literalmente en medio de la película unos títulos de crédito finales que sirven como barrera entre los dos segmentos que la conforman. Así mismo, cada segmento cuenta con el protagonismo de dos personajes diferentes: el primer segmento está al servicio del personaje de la actriz Chinatsu interpretado por Yuzuki Akiyama y en el segundo segmento el protagonista es el director interpretado por Takayuki Hamatsu.

Además, esta película tuvo especial relevancia en el circuito de festivales de cine internacionales donde obtuvo 27 premios y 21 nominaciones, así como una particular repercusión en la taquilla donde recaudo más de 27.000.000\$, lo cual toma aún mayor significación si tenemos en cuenta que este filme se enmarca en la serie B y fue realizada con un ajustado presupuesto de 25.000\$ (IMDb, 1990-2022).

También debemos destacar que al tratarse de una película japonesa, se enmarca en una industria cinematográfica que muestra tendencias narrativas y un uso del lenguaje audiovisual que contraviene el modo de representación institucional marcado por la industria de Hollywood (Burch, 1979; Weinrichter, 2002; Costa et ál., 2003; Bordwell et ál., 2020).

Antes de comenzar con nuestro análisis, fue consecuente y necesario determinar el reconocimiento del o los protagonistas, dado que las historias pertenecen a los personajes y por lo tanto «la estructura es sus personajes y los personajes son la estructura» (McKee, 2009, p. 131). Por lo que, previamente a realizar la primera etapa de nuestro análisis, hemos considerado imprescindible identificar los personajes y sus funciones, teniendo en cuenta que el personaje principal o protagonista es la base del relato, dado que es «a quien se supone que debemos seguir, con quien debemos identificarnos, conectar, empatizar» (Seiger, 2017, p. 225). Así mismo, el resto de los personajes que componen la historia deben tener una función respecto al protagonista, ya sean catalizadores, intereses románticos, o simplemente de apoyo.

Nuestra investigación se realizó en tres etapas: una primera etapa donde realizamos una línea temporal por minutaje que nos sirvió para identificar cada una de las escenas así como su duración y ubicación dentro de la historia. En la segunda fase nos centramos en un análisis para determinar las escenas o eventos donde se ubicaban los puntos estructurales de la historia según el diseño clásico propuesto por los académicos. Finalmente, en la tercera fase nos enfocamos en el análisis relativo a la estructura del viaje del héroe descrita por Vogler (2020) con la intención de confrontar el filme con otro tipo de morfología clásica estandarizada.

3. LA ESTRUCTURA DUPLICADA

En el primer segmento de la película, desde el comienzo hasta la aparición de los primeros títulos de crédito en el minutaje 00:34:32, el personaje protagonista es Chinatsu dado que todos los puntos de estructura de este segmento del filme le afectan a ella y, como hemos visto con anterioridad (cfrs. epígrafe 2), los puntos fundamentales de la estructura tienen que ver con los personajes protagonistas. Además, hemos constatado que en

torno a Chinatsu se desarrollan en este segmento las funciones de otros personajes destacados: Ko como interés romántico, Nao y Higurashi como catalizadores, y el resto del equipo del rodaje como personajes de apoyo.

En el primer segmento hemos ubicado el detonante o incidente incitador entre el minutaje 00:09:00 y 00:10:00. En este momento del filme Chinatsu está hablando con los personajes de Nao y Ko cuando aparece un brazo delante de ellos, se asustan y unos segundos más tarde, un miembro del equipo de rodaje entra en la ubicación y muere. Chinatsu, Nao y Ko se quedan asombrados y asustados sin saber qué hacer. El incidente incitador, como indica Field (2005) y McKee (2009), activa la historia, hace que el espectador se interese por saber qué va a pasar y afecta profundamente al protagonista. La estabilidad y seguridad que mantenía el personaje de Chinatsu hasta ese momento co-mienza a resquebrajarse hasta llegar a quebrarse totalmente en el primer punto de giro.

El primer punto de giro de este primer segmento se sitúa en el minutaje 00:11:30; un zombi ataca a Chinatsu y debe defenderse, por lo que la estabilidad que la protagonista tiene en su vida ha cambiado drásticamente y deberá tomar una decisión para intentar recuperar el equilibrio. Aquí, la diégesis de la narrativa cambia de dirección completamente y aparece la pregunta principal de la historia: ¿la protagonista va a sobrevivir a este ataque?

Por lo tanto, el segundo acto del primer segmento del filme comienza en el minutaje 00:11:30 con la huida de Chinatsu de los zombis para intentar sobrevivir. En la primera parte de este segundo acto y hasta el punto medio (00:23:00), Chinatsu se encuentra con varios obstáculos que la impiden sobrevivir: zombis que la intentan atacar en diferentes momentos, la llave del único medio de transporte está en posesión de uno de los miembros del equipo convertidos y, cuando finalmente consigue la riñonera donde está la llave, la pierde en medio de una escena de fuga.

En el punto medio (00:23:00) de este primer segmento, Nao piensa que Chinatsu ha sido mordida por un zombi y, por lo tanto, se va a transformar. En esta parte la dinámica cambia por completo, dado que además de huir de los posibles zombis, Chinatsu debe huir de una persona viva que intenta matarla, la maquilladora Nao. Aquí se abre una nueva etapa donde Chinatsu debe sobrevivir no solo a los muertos (zombis) sino también a los vivos (Nao).

En la segunda parte del segundo acto, los zombis que intentan atacar a Chinatsu funcionan como obstáculos en la huida que ella debe hacer de Nao. Además, el director Higurashi constantemente la empuja hacia el peligro para poder grabar su supuesta película.

En el minutaje 00:28:30, Chinatsu se encuentra un hacha y decide que atacar es una mejor opción para sobrevivir que huir. Este momento es el segundo punto de giro de este primer segmento del filme, dado que re-direcciona la historia hacia su resolución: Chinatsu ha tomado una decisión que la llevará a conseguir o perder su meta, la supervivencia, y dará comienzo el tercer acto.

Dentro de este tercer acto, el momento de mayor tensión, es decir, el clímax de la historia se ubica en el minutaje 00:32:36, cuando después de haber cortado la cabeza al zombi que fue su interés romántico, el personaje Ko, está preparada para traspasar sus propios límites y defenderse del director Higurashi, el cual no es un zombi. En este momento se contesta la pregunta principal de este primer segmento: Chinatsu sobrevive a pesar de todo.

Como se observa en la figura 1, el primer segmento de *One cut of de dead* tiene una estructura clásica de guion que incluye todos los puntos esenciales en su conformación y es una unidad con sentido propio en sí misma.

Figura 1. Estructura de guio del primer segmento en *One cut of the dead*



Fuente: Elaboración propia.

En el segundo segmento de la película *One cut of the dead* hemos identificado al director Higurashi como protagonista. Al igual que ocurre en el primer segmento con Chinatsu, en este segmento los puntos esenciales de la estructura del guion tienen relación con el personaje de Higurashi. Además, hemos comprobado que las funciones de los personajes relevantes que aparecen en este segundo segmento giran en torno a Higurashi: los actores contratados para la emisión en directo como catalizadores y, el equipo técnico para la realización del plano secuencia, así como la mujer e hija de Higurashi, como personajes de apoyo.

En el primer acto de este segundo segmento, ubicamos el detonante o incidente incitador en el minutaje 00:36:35, donde el productor televisivo propone a Higurashi que participe en una entrevista de trabajo. Como hemos visto también en el primer segmento, el detonante funciona para interesar al espectador sobre la historia, la activa y afecta profundamente al protagonista. En este momento del segundo segmento ya conocemos de Higurashi su sentimiento de aburrimiento y estancamiento, motivo que hará que se presente a la entrevista.

El primer punto de giro se encuentra entre el minutaje 00:39:22 y 00:40:17, donde, aunque el espectador no presencia el momento de aceptación del trabajo por parte de Higurashi, sí es testigo de la oferta de trabajo por parte del equipo de producción de la cadena de televisión que le hace el encargo de un rodaje. Además, observamos una conversación de Higurashi con su mujer donde se da por sentado que ha accedido a la realización del encargo. En este punto del segundo segmento la estabilidad del protagonista se pierde y dará paso al comienzo del primer acto. Higurashi debe realizar una encomienda de trabajo complicada, la realización de una emisión en directo de un plano secuencia, y su falta de confianza en sí mismo le hará parecer mudable en sus decisiones durante la preproducción. Es aquí donde aparece la pregunta principal de este segmento: ¿podrá finalizar con éxito el encargo?

En la primera parte del segundo acto, el director Higurashi comienza la preproducción del plano secuencia y, los actores contratados para interpretar a los personajes funcionan como obstáculos que le impiden planificar el proyecto como él quiere. En esta parte Higurashi está al servicio de sus actores, intentando convencerles y apaciguarles para que completen sus funciones dentro del rodaje. Así mismo, dos de los actores principales, por causas ajenas al rodaje, no pueden llegar a tiempo y cumplir sus funciones actorales.

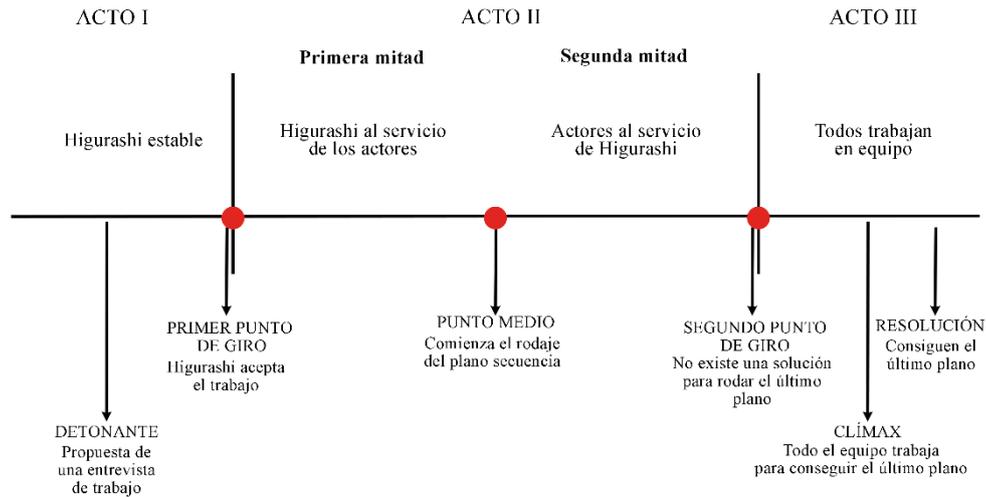
El punto medio del segundo acto se ubica en el minutaje 00:63:00, cuando comienza el rodaje del plano secuencia y Higurashi debe suplantar al actor que hacía de director para el plano secuencia, dado que este ha tenido un percance y no puede llegar al rodaje en directo. Ahora Higurashi no solo es el director real del encargo sino que también interpreta al director falso del plano secuencia. En este momento, el personaje de Higurashi se desdobra para, a través de la interpretación del falso director, dar rienda suelta a sus verdaderos deseos. La dinámica en este punto cambia y empieza la ejecución de la encomienda: Higurashi toma las riendas del rodaje y son ahora los actores los que se ponen en función de Higurashi para completar el encargo.

En el minutaje 00:82:00, después de haberse roto una grúa que necesitaba para la realización del último plano, Higurashi entra en la cabina de rodaje preocupado. Con esta circunstancia, el productor le indica que lo mejor es eliminar ese plano para salvar el rodaje. En este segundo punto de giro, Higurashi debe tomar una decisión, por un lado desobedecer al productor y terminar su película de la manera que él había imaginado, o por otro lugar, seguir las instrucciones del productor, como había hecho en otros encargos. La historia vuelve a cambiar de dirección: Higurashi con la ayuda de su hija decide continuar la ejecución del plano secuencia según su planificación original y desobedecer las instrucciones del productor. La interpretación del falso director ha dado confianza suficiente a Higurashi para no solo en la ficción, sino también en la realidad tomar las riendas del rodaje.

El momento de máxima tensión, el clímax, se ubica en el minutaje 00:85:00. En este momento Higurashi debe asumir un riesgo ya que se está jugando, no solamente finalizar el encargo según su planificación, sino posibles futuros trabajos con la productora. Al igual que ocurre en el primer segmento, en este momento de la película se contesta a la pregunta principal relacionada con el protagonista: Higurashi, con la ayuda de su equipo, que accede a ayudarlo asumiendo su autoridad como director real, logra terminar exitosamente el plano secuencia.

Como podemos observar en la figura 2, en el segundo segmento de *One cut of the dead* también se cumple la estructura clásica del relato, incluyendo todos los puntos esenciales en su estructura.

Figura 2. Estructura de guio del segundo segmento en *One cut of the dead*



Fuente: Elaboración propia.

En el análisis realizado de la estructura según el viaje del héroe propuesto por Vogler (2020), pudimos comprobar que en el primer segmento del filme *One cut of de dead* se cumplen todos los pasos desde el punto de vista de Chinatsu, la protagonista (cfrs. Figura 3.).

Figura 3. Resultados del viaje del héroe del primer segmento en *One cut of the dead*

ETAPA	ESCENA
Mundo ordinario	Chinatsu como actriz normal
Llamada de la aventura	Un miembro del equipo muere
Rechazo de la llamada	Chinatsu no puede creer lo que ocurre
Mentor	Nao la anima a escapar
Cruce del primer umbral	Todos huyen de los zombis
Pruebas, aliados y enemigos	Diferentes escenas de obstáculos
Caverna más profunda	Nao piensa que Chinatsu está mordida
Odisea o calvario	Chinatsu debe huir de Nao, una humana
Recompensa	Chinatsu encuentra un hacha
Camino de regreso	Chinatsu duda si debe matar a su novio zombi para sobrevivir
Resurrección	Chinatsu se enfrenta al director
Retorno con el elixir	Chinatsu sobrevive

Fuente: Elaboración propia.

Referente al segundo segmento de la película, se cumplen diez de los doce pasos planteados por Vogler (2020), dado que el rechazo de la llamada a la aventura y la aparición de un mentor es omitido en este segmento. Esto es debido a que una vez que Higurashi recibe la llamada a la aventura, ocurre una elipsis temporal que, como hemos visto en la explicación relativa al segundo segmento según la estructura clásica, omite el primer punto de giro dándolo por hecho. Por lo tanto, no podemos ver si existe un rechazo por parte de Higurashi de la llamada, ni tampoco un personaje que tenga la función de mentor que le anime a cruzar el primer umbral (cfrs. Figura 4.).

Figura 4. Resultados del viaje del héroe del primer segmento en *One cut of the dead*

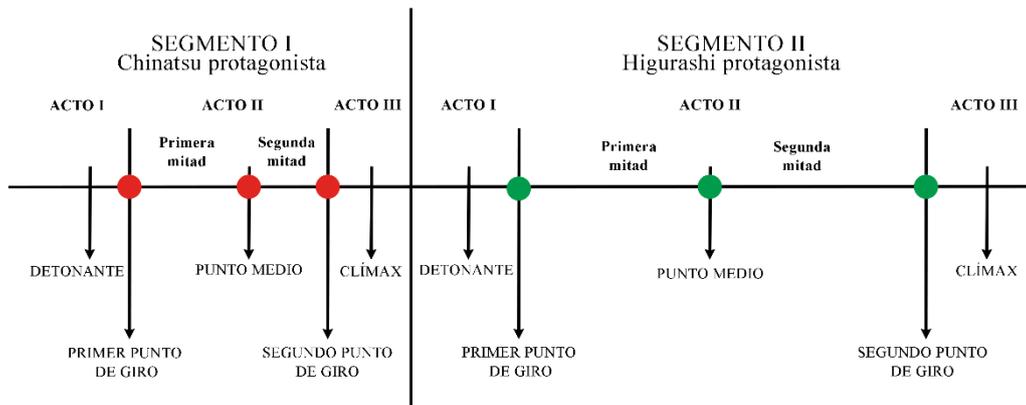
ETAPA	ESCENA
Mundo ordinario	Higurashi como un director normal
Llamada de la aventura	Propuesta de entrevista de trabajo
Rechazo de la llamada	-
Mentor	-
Cruce del primer umbral	Higurashi decide encargarse del rodaje
Pruebas, aliados y enemigos	Diferentes escenas de obstáculos
Caverna más profunda	Parece que no podrá comenzar el rodaje
Odisea o calvario	Higurashi decide actuar como director en el rodaje
Recompensa	Higurashi consigue tomar las riendas del rodaje
Camino de regreso	El productor intenta parar a Higurashi
Resurrección	Actores y el equipo técnico ayudan a Higurashi
Retorno con el elixir	Higurashi y su equipo han conseguido la meta juntos

Fuente: Elaboración propia.

4. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, como se observa en la figura 5, podemos comprobar que existe una duplicidad de la estructura clásica en la película *One cut of the dead*, donde se cumplen en cada uno de los segmentos, todos los puntos estructurales necesarios según los académicos.

Figura 5. Estructura del guion de la película *One cut of the dead*



Fuente: Elaboración propia.

Además, hemos comprobado que existen dos protagonistas en la película, uno por cada segmento, y que ambos realizan el viaje del héroe descrito por Vogler (2020). Consideramos que, aunque en el segundo segmento no podemos observar dos de los pasos del viaje del héroe, no existe una ruptura narrativa que evite la realización de dicho viaje por parte del protagonista, Higurashi.

Así mismo, hemos constatado que ambos segmentos pueden funcionar independientemente el uno del otro, es decir, no es necesario el visionado por parte del espectador de ambos segmentos para entender la historia de cada uno de ellos. Por lo tanto, ambos segmentos podrían tener significado de forma independiente y autónoma. No obstante, ambos segmentos se complementan, haciendo que la macroestructura final concebida por dos

estructuras clásicas duplicadas añade un significado mayor al cómputo total de la historia, potenciando para el espectador el artificio cómico.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Alvort, P. (2002). *La artesanía del guion. Técnica y arte de escribir un buen guion para el cine*. Madrid: Frontera Films, S.L., Taller de cine Pablo Alvort y Ediciones Alymar, S.L.
- Aranda, D., De Felipe, F. (2006). *Guion audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Balló, J., Pérez, X. (2016). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine (8ª ed.)*. Barcelona: Editorial Anagrama, S. A.
- Bordwell, D., Thompson, K., Smith, J. (2020). *Film Art. An introduction (12ª ed.)*. New York: Mc Graw Hill Education.
- Burch, Noël. (1979). *To the distant observer. Form and meaning in the Japanese Cinema*. California: University of California Press.
- Campbell, J. (2017). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito (2ª impresión de la 2ª edición)*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Chion, M. (2003). *Cómo se escribe un guion (10ª edición)*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Costa, J., Cueto, R., Fecé, J. L., De Felipe, F., Lardín, R., Rebordinos, J. L., Reparaz, R., Sala, A., SánchezNavarro, J., Weinrichter, A. (2003). *El principio del fin: tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. España: Ediciones Paidós y SitgesFestival Internacional de Cinema de Catalunya.
- Cuadrado Alvarado, A. (2017). *Narración audiovisual*. Madrid: Editorial Síntesis, S.A.
- Dancyger, K., Rush, J. (2002). *Alternative screptwriting (3ª ed.)*. Masachusets: Focal Press.
- Field, S. (2005). *Screenplay. The foundations of screenwriting. A step-by-step guide from concept to finished script*. Nueva York: Bantam Dell a Division of Random House, Inc.
- García Serrano, F. (2019). *Técnicas del guion: métodos, fundamentos, estructuras y conceptos*. Madrid: Editorial Síntesis, S.A.
- IMDb.com, Inc. 1990-2022. Recuperado de https://www.imdb.com/title/tt7914416/?ref_=ttfc_fc_tt
- McKee, R. (2009). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial, S.L.U.
- Sánchez Escalonilla, A. (2008). *Estrategias de guion cinematográfico (6ª ed.)*. Barcelona: Editorial Ariel, S.A.
- Seger, L. (2017). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente (11ª ed.)*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.
- Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guion*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Vogler, C. (2020). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas (3ª ed.)*. Barcelona: Redbook Ediciones, S. L.
- Weinrichter, A. (2002). *Pantalla amarilla: el cine japonés*. Madrid: T & B Editores.
- Yorke, J. (2014). *Into de Woods. How stories work and why we tell them*. Reino Unido: Penguin Random House Uk.