

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

## INSTITUTO DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE



TRABAJO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Análisis del Modo fotografía. Caso de estudio, videojuego *God of war 4*

Andric Orozco Arreguín 138279

Trabajo dirigido por Dr. Pablo Alonso Herraiz

## **Agradecimientos**

Quiero agradecer a mis padres Diana Andrea Arreguín Tovar, Ricardo Orozco Gonzales por el apoyo que me han aportado durante la carrera y sobre todo el proceso de este proyecto presentado, agradezco a mi hermana Anderlic y su pareja Armando por aportarme el equipo necesario para lograr capturar las fotografías presentadas el proyecto de titulación, agradezco a mi mejor amigo Jorge Pardavell por ayudar en la corrección ortografía de ambos proyectos presentados, gracias al Doctor Pablo Alonso Herraiz por la guía y dirección en este proyecto presentado, gracias a todas las personas que me brindaron su apoyo en momentos difíciles.

## ÍNDICE

Introducción	6
CAPÍTULO I. ESTRUCTURA DE LA INVESTIGACIÓN	
1.1 Planteamiento del problema	7
1.1.1 Justificación	9
1.1.2 Objetivos	10
1.1.3 Antecedentes	11
1.1.4 Estado del arte	17
1.1.5 Preguntas de investigación	23
1.1.6 Supuesto de investigación	24
1.2 Metodología	25
1.2.1 Objetivos	26
1.2.2 Cronograma	27
CAPÍTULO II. PROCESO CREATIVO	
2.1 Foto Libro (Photobook)	28
2.2 Propuestas narrativas	30
2.3 El letargo invierno (Guion Técnico)	31

2.4 Captura de fotografías	89
2.5 Evidencias	89
2.6 El letargo invierno (maqueta del foto libro)	90
CAPÍTULO III. FOTOGRAFÍA	
3.1 ¿Qué es la fotografía?	100
3.1.1 Fotografía digital	100
3.1.2 Captura de pantalla	102
3.2 Tipos de planos	103
3.3 Modo Fotografía	107
CAPITULO IV. GOD OF WAR	
4.1 God of war	108
4.1.1 Historia	109
4.2 Personajes	
4.2.1 Kratos	125
4.2.2 Atreus	126
4.2.3 Baldur	127
4.2.4 Laufey	130
4.2.5 Jörmungandr	133
4.2.6 Freya	136

4.2.7 Sindri	139
4.2.8 Brok	140
4.2.9 Magni	142
4.2.10 Modi	144
4.2.11 Mimir	146
4.4 Armas y artículos	
4.4.1 Hacha de leviatán	149
4.4.2 Arco de Talón	150
4.4.3 Escudo del guardián	152
4.4.4 Espadas del caos	153
Conclusiones	156
ANEXOS	
Eddas	158
Glosario de términos	160
Referencias bibliográficas	164
Referencias web	166
Referencias fotográficas	154

## Introducción

La presente investigación se enfocará en la área de entretenimiento que cada vez tiene más auge y compite fuertemente con el cine y la televisión; los videojuegos, para ser preciso. En el último lanzamiento del juego de *santa monica studios*, de la saga *God of war (4)*, aquí pude ser confuso ya que el título vuela a tomar el nombre de su primer título lanzado en 2005 *God of war*. Se analizará a grandes rasgos cómo se envuelve el juego con el diseño gráfico y el modo de fotografía que se puede usar desde el inicio del juego por primera vez.

Se plantea analizar el modo fotografía del juego y por qué los usuarios han pasado infinidad de horas explorando todo el contenido de los escenarios y personajes que el juego nos da, y el cómo ha sido tan fantástico el modo fotografía que los usuarios han creado blogs dedicados solo para compartir sus imágenes que toman desde la consola, compitiendo con fotografías del mundo real.

Los videojuegos como modo de pasatiempo brindan mucho más que sólo entretener, pues el usuario logra experimentar diferentes sentimientos a través de los muchos géneros y plataformas que hay para jugarlos. *God of War 1, 2 y 3* son videojuegos que se centran en la mitología griega. *God of War* –que, en el presente caso, se tratará de la cuarta entrega conocida coloquialmente como *God of war 4*– causó una fuerte impresión tanto en la *E3*, al presentar el juego en su estado de desarrollo, como en su lanzamiento, llegando a ser un éxito en todos los aspectos.

Antes de la creación de la saga *God of War* ya existían videojuegos que tomaban el tema de la mitología griega tales como *Age of Mythology* y *Kid Icarus*, pero fue *God of War* quien logró tener más impacto entre sus rivales, dando al espectador un mayor conocimiento de dicha mitología y hacer que tomaran más información sobre ésta para deducir que más entregas del título podrían venir en el futuro. Sin embargo, cuando finalizó la trilogía de *God of War* en 2010, la audiencia aceptó el no volver a ver al protagonista Kratos, ya que concluía con su muerte, pero, después de ocho años, *santa monica studios* sorprendió a todos cuando presentó que trabajaban en una nueva entrega del título y se ambientaría en una nueva mitología: la nórdica.

## Planteamiento del problema

A inicios del siglo XXI, los videojuegos, como una forma de entretenimiento, se han granjeado una gran reputación, ya que incluso ha llegado a rivalizar con la televisión. En los últimos años, la cantidad de consolas y *hand-held* de videojuegos que compiten por ganar la atención ha aumentado de una forma impresionante, e incluso los modernos teléfonos celulares y tabletas permiten descargar y jugar los últimos videojuegos de moda. Y aunque esta guerra entre consolas y estudios se disputan una buena parte del mercado de los videojuegos, los juegos para computadora siguen vendiéndose por millones en todo el mundo.

Un videojuego o un juego para computadora tiene componentes principales que, si son producto de un diseño óptimo y bien planteado, se definen desde su concepción y se diseñan paralelamente dándoles igual importancia. Estos componentes son la programación que le da toda la estructura, coherencia, trama y forma de juego e interacción al producto final; y el componente gráfico, visual y auditivo que da vida y carácter al juego en la pantalla y lo hace deseable, apetecible e incluso atractivo para los jugadores. Este último componente incluso es el primer responsable directo de que el juego guste o no a la audiencia, y en muchos casos, es lo que atrae y captura la atención del público; es el “gancho” que asegura que el jugador va como mínimo comprar o descargar el juego para probarlo.

En una sociedad como la nuestra, donde la vista es el sentido al que se le da preferencia y el resto de los sentidos están prácticamente supeditados a ésta, la presentación visual de todo lo que nos rodea es la más importante y la que domina sobre todas consideraciones.

El llamado estilo visual o *visual style* de un juego se describe como una línea bien definida y precisa que refleja de manera óptima todos los niveles del videojuego, como son el diseño de personajes, el diseño de escenarios, el diseño de artefactos, el diseño de armas, la utilería, los efectos visuales. La “interfaz visual” del juego conjunta tanto el estilo visual como la representación visible en pantalla de la interacción del jugador con el juego.

Además de tomar en cuenta todo lo que el estilo visual incluye, la interfaz visual tiene que tomar en cuenta la forma en que los personajes van a moverse en pantalla; cómo van a interactuar entre ellos y cómo interactuará el jugador con ellos. Está estrechamente relacionada con la programación de la interactividad del modo de juego y es el contacto visual directo entre el jugador y el juego. Esto quiere decir que un diseño gráfico bien planeado y creativo de la interfaz visual de un juego es la clave para que el juego en sí se destaque de entre el resto y es la base para que el jugador se sienta atraído al juego y obtenga satisfacción al jugar.

Las grandes compañías de videojuegos tienen el poder monetario que asegura una excelente interfaz visual para sus entregas, pero es en las pequeñas compañías y los juegos “indie” (producidos sin apoyo monetario de un distribuidor de videojuegos) donde es más claro que una excepcional interfaz visual puede sacar a un juego de la relativa obscuridad y convertirlo en un éxito.

Describiendo y analizando el modo fotografía o modo foto de los videojuegos de grandes estudios, se puede poner en claro si la relevancia del diseño gráfico del modo foto es de importancia.

## Justificación

Esta investigación se realiza a partir de la constatación de que *God of war* contiene uno de los mejores y más exitosos modos de fotografía. Se analizará dentro del área del diseño gráfico el árduo trabajo de *santa monica studios* respecto al desarrollo del juego; tanto en el desarrollo de los personajes, las armas, los escenarios de los “nueve reinos”, la nueva mitología nórdica que el juego ahora desarrolla –en lugar de la anterior mitología griega–. El juego da al usuario una nueva perspectiva de nuestro protagonista principal “el fantasma de Esparta”, Kratos, y el nuevo protagonista, Atreus hijo de Kratos, donde se ve en aquél mostrando cierta humanidad que en las anteriores entregas no se podía entrever. Además, el jugador experimenta diferentes conflictos entre dioses nórdicos y criaturas de la misma.

En *The game awards 2018*, *God of war* fue ganador como mejor juego del año, mejor dirección, mejor juego de acción/aventura, juego exclusivo de la consola *PlayStation 4*. Lanzado el 20 de abril del 2018, *God of war* se arriesgó al cambiar el modo de desarrollo lineal de las entregas pasadas adoptando un modo semi-mundo abierto haciendo que el usuario no solo se centrara en las misiones principales, sino que propiciaba, por la extensión territorial del “mapa”, a explorar y descubrir muchos secretos que se encuentran. También arriesgaron el modo de cámara en *segunda persona*, pues en esta entrega el punto de vista es más de tercera, posicionando la vista en el hombro del protagonista. Estudios no toman decisiones tan radicales al cambiar la fórmula que ya les funcionan en sus entregas, de modo que la cuarta entrega destacó en tales aspectos. Además, el apartado gráfico llevó a sus límites el hardware de la consola PS4. *God of war, en fin*, es un juego inmenso y completo lleno de caminos alternativos, puzzles ingeniosos, combates frenéticos, con un hilo argumentativo que dista mucho de sus anteriores entregas.

Es un juego que tiene elementos repletos de diseño que merecen ser analizados con gran profundidad con todo lo que hemos aprendido a lo largo de la carrera.

## Objetivos

### Objetivos Generales

Crear un foto libro tomando como herramienta el modo fotografía del *God of war*. En paralelo se va a crear una historia.

Lo que se pretende lograr con esta investigación es aportar más conocimiento en el área de la fotografía.

### Objetivos específicos

- Clasificar la modalidad modo fotografía.
- Clasificar en dónde entra el modo foto y diferenciar entre captura de pantalla o pantallazo.
- Sintetizar el modo fotografía.

## Antecedentes

### Pokémon Snap

Pokémon Snap, del 21 de marzo de 1999, es un videojuego para la consola Nintendo 64. El objetivo del videojuego es capturar de manera fotográfica a todos los Pokémon que el juego nos ofrece. El juego fue nuevamente lanzado a la venta en la consola Wii en la tienda virtual. El profesor Oak es quien evalúa nuestras fotografías.



### Fraps

Antes de que las consolas implementen sistemas de grabación o las capturadoras ganaran popularidad, y de que los propios títulos integraran estos atractivos modos foto, los jugadores de PC realizaban pantallazos y grabaciones mediante software externo. En los años previos a la existencia de NVIDIA Shadow Play y la captura de pantallas de Steam, existían programas creados para tal efecto como Fraps que eran el pan de cada día del jugador.



### Gran Turismo 4 (2004)

Lanzó por primera vez un modo que permitía al usuario poder controlar el tiempo de exposición, apertura y balance de blancos, para así lograr un buen resultado en la fotografía. Además, se podía transferir las capturas a un pendrive USB o incluso imprimirlas en una impresora conectada directamente a la consola.



### Gears of War (Cámara Fantasma)

La cámara fantasma permite al jugador desplazarse por el mapa y observar cómo se desarrolla una partida multijugador desde la perspectiva que el jugador desee. Cabe destacar que un jugador usando la cámara fantasma no puede influir en la partida; no puede más que ser un espectador de lo que sucede.



### Mad Max

Esta aventura, desarrollada por *Avalanche Studio*, nos invita a recorrer el páramo en busca del último V8. Max y *Chumbucket* se enfrentan a un mundo desolado de arena mezclada con gasolina, sangre y aceite, en el que podíamos demostrar nuestro gusto estético con unas fotografías impresionantes. Un modo foto digno de la película *Mad Max Fury Road*, en que podíamos darles a las imágenes la estética que George Miller había conseguido en el cine.



### Batman Arkham Knight

La saga *Arkham*, desarrollada por *Rocksteady* y *Warner Bros*, nos permite visitar todos los recónditos lugares de Gotham City. Lo mejor de acompañar a Batman mientras combate el crimen es sacarse una foto en los lugares más emblemáticos de la ciudad: el callejón del crimen, *Arkham Asylum* y las azoteas de los imponentes rascacielos. Es uno de los primeros juegos en demostrar la potencia de la presente generación de consolas, del cual aún encuentra placer en cuanto a su modo foto.



### Forza Horizon 2

Primero fue Microsoft y el estudio *Turn10* quienes consiguieron dar respuesta a la saga *Gran Turismo* de PlayStation. Una vez consagrados, han aprovechado el nombre de la franquicia para realizar un excelente juego de carreras en un mundo abierto. Esta segunda entrega presume de una gran recreación de entornos europeos y americanos, destacando especialmente la Provenza francesa y la Toscana italiana que podemos capturar con el modo foto de una manera espectacular.



### The Last of Us

El modo foto que incorporó el juego de Naughty Dog con su edición remasterizada en PlayStation 4 obtuvo el beneplácito de quienes vivieron de cerca los pasos de Ellie y Joel. La gran cantidad de opciones disponibles sumada a la existencia de escenarios con gran fuerza hacen que las instantáneas captadas tengan personalidad.



### Driveclub

Puede que *Driveclub* no haya tenido la mejor de las suertes al no haber quedado inmortalizado como una serie con futuro en las consolas PlayStation, pero el gran trabajo de *Evolution Studios* siempre seguirá en nuestra memoria por el realismo que se consigue con todas las instantáneas. Al tomar fotografías en las diferentes carreras acercando la cámara al máximo a los vehículos, se pueden observar los pequeños detalles.



### The Order: 1886

Fue uno de los primeros juegos de PlayStation 4 en sacar partido al modo foto. *Ready at Dawn* hizo desplegar su trabajo en un modo para tomar fotografías que permite bastante libertad al mover la cámara, siendo de los primeros juegos en implementar filtros. Si a esto le agregamos el toque cinematográfico del juego, añadimos todavía más valor a las fotografías sacadas durante la aventura victoriana del estudio.



### Infamous: Second Son

Fue uno de los primeros títulos de mundo abierto que se lanzó para la consola de PlayStation 4. El juego *de Sucker Punch* cautivó a los jugadores por su acabado gráfico y su optimizado rendimiento, pero también destacó por incluir un potente modo foto que sacaba a relucir una de sus principales virtudes: el sistema de iluminación. Aún causa sorpresa entre la audiencia las fotografías que se toman en la aventura de acción de la ID.



## Super Smash Bros Wii U

En la arena competitiva y juegos de peleas también se interesaban en poder tomar instantáneas de los combates. Super Smash Bros, para Wii U y Nintendo 3DS, adoptó esta acción rápidamente y habilitó un modo que permite tomar fotografías de los encuentros para captar los momentos previos al "movimiento especial". Además de las fotografías en el combate, también es posible tomar fotos de los trofeos desbloqueados.



"Pokémon Snap". Fandom. 6 de enero de 1999.

[https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Pok%C3%A9mon\\_Snap](https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Pok%C3%A9mon_Snap). Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Análisis de gran turismo". Ludoskopos. 8 de octubre del 2002.

<https://www.ludoskopos.com/analisis/ver/111/gran-turismo-4.php>. Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Cámara fantasma". Fandom. [https://gearsofwar.fandom.com/es/wiki/C%C3%A1mara\\_fantasma](https://gearsofwar.fandom.com/es/wiki/C%C3%A1mara_fantasma). Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Análisis de mad max". Vandal. 1 de septiembre del 2015. <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/mad-max/21343/5#p-73>. Obtenido el 21 de febrero del 2019.

"Modo foto para Batman Arkham Knight". Xataka. 3 de agosto del 2015.

<https://www.xataka.com.mx/videojuegos/ya-se-encuentra-disponible-el-modo-foto-para-batman-arkham-knight>. Obtenido el 21 de febrero del 2019

"10 ejemplos del modo foto de forza horizon 2". Gamereactor. 5 de octubre del 2014.

<https://www.gamereactor.es/10-ejemplos-del-modo-foto-de-forza-horizon-2/>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"El modo foto de the last of us remastered al detalle". Hobbyconsolas. 26 de julio del 2014.

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/modo-foto-last-us-remastered-detalle-17770>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"Modo foto de driveclub". Regionplaystation. 28 de enero del 2015. <https://regionps.com/tutorial-modo-foto-de-driveclub/>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"The order: 1886 recibe un potente modo foto". Playstationblog. 13 de abril del 2015.

<https://blog.es.playstation.com/2015/04/13/order-1886-recibe-un-potente-modo-foto-en-su-nueva-actualizacion/>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"El modo foto de infamous second son". Hobbyconsolas. 16 de abril del 2014.

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/modo-foto-infamous-second-son-16779>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

"Super smash bros wii u incluirá un modo foto". Alfa beta. 20 de octubre del 2014.

<https://www.alfabetajuega.com/noticia/super-smash-bros-wii-u-incluire-un-modo-foto-n-44243>. Obtenido el 22 de febrero del 2019.

## Estado del arte

### Cristiano Bonora

Uno de los destacados fotógrafos de videojuegos con la modalidad modo foto que brindan los videojuegos por parte de algunos estudios desarrolladores es Cristiano, quien ha realizado fotografías en diversos videojuegos, tales como *God of War*, *Assassin's Creed: Origins*, *Batman: Arkham Knight*, *Shadow of the Colossus*.

*God of War* tiene un modo de fotografía que recientemente se puso a prueba en un concurso oficial organizado por PlayStation. Cristiano Bonora participó en el mismo y, durante unas semanas, llenó su página de *Flickr* con planos que parecen tomados por un equipo de marketing profesional. Su galería completa, incluidas las imágenes de otros juegos, se puede encontrar en su página de *Flickr*.



### Horizon Zero Dawn

La cazadora que protagoniza el "sandbox" de Guerrilla Games tenía fuerza, carisma, pero, sobre todo, era muy fotogénica. El diseño de los entornos y los cambios en la iluminación en tiempo real era todo lo que se necesita para sacarle partido a un espectacular modo foto.



### Assassin's Creed Origins

Acompañar a *Bayek* por el antiguo Egipto es una experiencia inolvidable. Uno de los mejores juegos del 2017, tanto por su mundo abierto y su modo fotografía. Se activa fácilmente desde el mando de control, sin tener que desplazarte al menú del juego. Permite, además, aplicar hasta 17 filtros diferentes, pudiendo modificar enfoque, apertura y zoom. Este modo foto nos permite subir automáticamente nuestras instantáneas al servidor de Ubisoft y compartirlas con otros usuarios.



### Super Mario Odyssey

El modo cámara es una de las grandes satisfacciones que ofrece el juego de Nintendo. La cantidad de disfraces que cuenta Mario y el tono inconfundible que tienen sus mundos se combina con un montón de filtros para crear un álbum perfecto. Se pueden tomar imágenes en blanco y negro, con filtro de movimiento, pero los que destacan son los que imitan el aspecto de las consolas de Nintendo: NES, Game Boy y Super Nintendo.



### Shadow Of The Colossus

La adaptación del segundo juego de *Fumito Ueda* y el *Team Ico* marcó un hito en el inicio del 2018. Si el *Shadow of the Colossus* original ya era un juego de gran belleza, los páramos vacíos y las gigantescas criaturas de piedra lucen aún más en PS4. El modo foto le añade una forma de disfrutar adicional a este juego imprescindible.



### Hellblade Senua's Sacrifice

Desarrollado por el estudio *Ninja Theory* como un juego independiente, la odisea de *Senua* es mucho más que un conflicto contra una tribu vikinga. Se trata de un viaje introspectivo, con un reflejo fiel de una enfermedad mental que se disfruta mucho más si captamos las expresiones de la protagonista gracias al modo fotografía. Se modifican la perspectiva, zoom y aplicar filtros a las imágenes, además de modificar el foco y la apertura de la imagen.



### The Legend of Zelda: Breath of the Wild

*Breath of the Wild* no cuenta con un modo foto tan *concienzudo* como el de Super Mario Odyssey, sino con un modo cámara. Sin embargo, no por ello se queda atrás a la hora de hacer fotografías haciendo uso del modo cámara de Nintendo Switch. Lo que sí nos permite es tomar fotografías usando la *piedra Sheikah*, algunas integradas en la trama principal, y hasta se rinde ante la moda de los *selfies* con un Link capaz de realizar diferentes poses divertidas.



## La Tierra Media: Sombras de Guerra

*Sombras de Guerra* de *Monolith* y *Warner Bros* también se ha decantado por incluir el modo fotografía en sus partidas, pero lo ha hecho con estilo *selfie*, algo similar como *Breath of the Wild*. En este viaje reclutando ejércitos y derrotando facciones orcas enemigas podemos tomar fotos del rostro de nuestro protagonista posando mientras el fuego y la destrucción transforman el horizonte. No son pocas las fotos de dragones arrojando fuego que deambulan por las redes sociales entre los jugadores del título de mundo abierto.



## Doom

El modo foto de *Doom* está lejos de ser uno de los más elaborados en cuanto a opciones, pero siempre resulta placentero detener la cacería de demonios durante unos segundos para inspeccionar el escenario que nos rodea rotando la cámara y tomando fotografías mientras jugamos con el desenfoque. Las estampas infernales que podemos conseguir son el paraíso para el mismo demonio. Eso sí, no es posible capturar al *Doomguy* en tercera persona.



---

"Horizon zero dawn vuelve a conquistar con su modo foto". Vandal. 15 de mayo del 2017. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350691212/horizon-zero-dawn-vuelve-a-conquistar-con-su-modo-foto/>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Modo foto de assassin's creed origins". Ubisoft. 29 de marzo del 2018. <https://support.ubi.com/es-es/Faqs/000031827/Modo-Foto-de-Assassin-s-Creed-Origins-ACO>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Modo camara de super mario odyssey". Amino. 14 de noviembre del 2017. [https://aminoapps.com/c/super\\_mario/page/blog/modo-camara-de-super-mario-odyssey/KWza\\_33BtMu0kp667zq2wzXabMLeV5xD3rR](https://aminoapps.com/c/super_mario/page/blog/modo-camara-de-super-mario-odyssey/KWza_33BtMu0kp667zq2wzXabMLeV5xD3rR). Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Descubre todo lo que puedes hacer en el modo foto de shadow of the colossus". Playstationblogs. 16 de enero del 2018. <https://blog.es.playstation.com/2018/01/16/modo-foto-de-shadow-of-the-colossus/>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Así es el espectacular modo foto de hellblade". Meristation. 25 de julio del 2017. [https://as.com/meristation/2017/07/25/noticias/1501013220\\_167895.html](https://as.com/meristation/2017/07/25/noticias/1501013220_167895.html). Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"La nueva imagen de breath of the wild muestra el modo cámara". Areajugones. 24 de febrero del 2017. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/la-nueva-imagen-de-breath-of-the-wild-muestra-el-modo-camara/>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Así funciona el modo foto de la tierra media: sombras de mordor ". Portalic. 28 de junio del 2017. <https://www.europapress.es/portaltic/videojuegos/noticia-asi-funciona-modo-foto-tierra-media-sombras-mordor-20141019142644.html>. Obtenido el 26 de febrero del 2019.

"Descubre cómo acceder al nuevo modo foto de doom". Xombitgames. 28 de junio del 2016. <https://xombitgames.com/2016/07/descubre-como-acceder-al-nuevo-modo-foto-de-doom>. Obtenido 26 de febrero del 2019.

## Preguntas de investigación

¿Qué es el modo Fotografía?

¿Se puede contar una historia cambiando la narrativa de un juego con el modo fotografía?

¿Cuál es la diferencia entre pantallazo, captura de pantalla y fotografía?

## Supuesto de investigación – Hipótesis

Desde un principio a la fotografía se le ha asignado características realistas y objetivas, pues es notable que, en el acto de fotografiar, se capturan detalles de la imagen que para la mirada apresurada serían irrelevantes. Lo mencionado anteriormente confiere al profesional de la fotografía la misión de obtener imágenes que brinden aportes gráficos sobre lo que sucede en la sociedad, ayudando así a aquellos gremios que se ocupan de la investigación histórica y social a documentar lo que sucede.

Las nuevas formas en las que se puede obtener una fotografía de manera virtual en imágenes ya pre obtenidas (*ready mode*) tienen gran aceptación en la actualidad para su difusión, ya sean redes sociales u otros medios, ya que también se realizan concursos por diferentes marcas o estudios para fomentar el modo fotografía que muchos títulos ofrecen.

## Metodología

### El proceso creativo de Graham Wallas

El investigador Graham Wallas, hace muchos años, estableció una descripción de lo que sucede cuando las personas abordan los problemas con el objetivo de encontrar soluciones creativas. Describió su proceso de cuatro etapas de la siguiente manera:

1. Preparación, definir el problema, la necesidad o el deseo. Recopilando cualquier información que la solución o respuesta necesite tener en cuenta, se establecen criterios para verificar la aceptabilidad de la solución.

2. Incubación. Se retrocede al problema y dejamos que nuestras mentes lo contemplen y lo resuelvan. Al igual que la preparación, la incubación puede durar minutos, semanas e incluso años.

3. Iluminación. Las ideas surgen de la mente para proporcionar la base de una respuesta creativa. Estas ideas pueden ser partes del todo o del todo en sí, es decir, ver todo el concepto o entidad de una sola vez. A diferencia de las otras etapas, la iluminación es a menudo muy breve e involucra una tremenda cantidad de ideas en pocos minutos u horas.

4. Verificación. La etapa final donde se llevan a cabo actividades para demostrar si lo que surgió en la iluminación satisface la necesidad y los criterios definidos en la etapa de preparación.

## Objetivos

<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>OBJETIVOS PARTICULARES</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS METODOLÓGICOS</b>
<p>Crear un proyecto de creación con el modo fotografía narrando una historia del juego <i>God of War</i></p>	<p>1. Realizar una previa visualización de lo que ofrece el título.</p> <p>2. Visualizar la historia (storyboard) que se narrará.</p> <p>3. Generar un álbum de fotografías realizadas.</p> <p>4. Visualizar cómo se presentará el resultado obtenido.</p>	<p>1.a. Clasificar la modalidad modo fotografía.</p> <p>2.a. Clasificar en dónde entra el modo foto y diferenciar entre captura de pantalla o pantallazo.</p>	<p>1.a.1 Diseñar un guion literario del foto libro.</p> <p>2.a.1 Tomar fotografías usando el modo foto del videojuego <i>God of War</i>.</p> <p>3.a.1 Crear un libro-foto contando la narrativa con las fotografías.</p> <p>4.a.1 Maquetación del foto libro.</p>

Diseño Autor

## Cronograma

Durante el transcurso del siguiente semestre se trabajará en el proyecto y en los resultados obtenidos.

Este cronograma será tentativo hasta poder obtener los materiales necesarios, ya que se trabajó desde enero-mayo del 2019.

Octubre / Noviembre

Hora	Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes	Sabado	Domingo
01:00	Dormir	Dormir	Tareas/dormir	Tareas/dormir	Dormir	Dormir	Dormir
02:00	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir
03:00	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir
04:00	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Despierto
05:00	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Dormir	Despierto/Desayuno	Alistarme/desayuno
06:00	Dormir	Despierto	Dormir	Despierto	Despierto	camino al trabajo	camino al trabajo
07:00	Despierto	Alistarme/desayuno	Despierto	Alistarme/desayuno	Alistarme/desayuno	Trabajo	Trabajo
08:00	Alistarme/desayuno	Salgo de la casa	Alistarme/desayuno	Salgo de la casa	Salgo de la casa	Trabajo	Trabajo
09:00	Salgo de la casa	Italiano	Salgo de la casa	Italiano	Italiano	Trabajo	Trabajo
10:00	Camino a la uni	Italiano	Camino a la uni	Italiano	Psicologo	Trabajo	Trabajo
11:00	Taller de Textiles	Computacion grafica	Taller de Textiles	Computacion grafica	camino al trabajo	Hora de comida	Hora de comida
12:00	Taller de Textiles	Computacion grafica	Taller de Textiles	Computacion grafica	Trabajo	Trabajo	Trabajo
13:00	Hora libre/ tareas	camino al trabajo	camino al trabajo	camino al trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo
14:00	Hora de comida	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo
15:00	Tesis	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo
16:00	Camino a casa	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Hora de comida	camino a casa	camino a casa
17:00	Tareas	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Descanso	Descanso
18:00	Tareas	Hora de comida	Hora de comida	Hora de comida	Trabajo	Hora de comida	Hora de comida
19:00	Tareas	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Tareas	Tareas
20:00	Tareas	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Tareas	Tareas
21:00	Descanso	Trabajo	Trabajo	Trabajo	camino a casa	Tareas	Tareas
22:00	Hora de comida	Trabajo	Trabajo	Trabajo	Tareas	Tareas/dormir	Tareas
23:00	Tareas	camino a casa	camino a casa	camino a casa	Tareas/dormir	Dormir	Tareas
00:00	Tareas	Tareas	Tareas	Tareas	Dormir	Dormir	Tareas/dormir

## Proceso creativo

### Foto libro (*Photobook*)

Parr y Badger (2004) definen al foto libro como “un libro, con o sin texto, donde el mensaje principal de la obra es entregado a través de las fotografías” (p. 6). Es el medio en el que la imagen fotográfica puede mostrar el mayor nivel como comunicadora visual. Es decir, su función principal es comunicar visualmente mediante los significantes que contiene antes que servir como registro de la realidad visible o memoria.

Los fotolibros son libros centrados en la legibilidad visual de las imágenes fotográficas que los componen, pero no son cualquier libro que emplea imágenes fotográficas con fines ilustrativos. Al fotolibro lo han definido como aquellos libros que procuran el uso de la fotografía como un medio de comunicación visual por derecho propio (Colberg, 2017). Carmen Dalmau explica que “un fotolibro es una obra casi de carácter escultórico, mediante la que el artista crea un universo entero a través de imágenes fotográficas, en colaboración con un diseñador y un editor” (Dalmau citada en Momeñe, 2016, p. 18).

Por su parte, Horacio Fernández explicó que un fotolibro “Es un libro en el que el texto es imagen y el discurso se construye según un orden que avanza al pasar las páginas. Un fotolibro se parece más a un libro de artista o a una película que a un catálogo” (Fernández citado en Lozano, 2016, p. 21).

El término 'Foto libro' es reciente. Parece que los creadores y el público de los libros fotográficos no exigieron la existencia del término. De hecho, podrían haberse beneficiado de su ausencia. Quizá la creación de libros fotográficos fue tan rica y variada precisamente porque no fue conceptualizada como una práctica con un nombre unificado. Entonces, ¿el advenimiento del término 'Foto libro' marca algún tipo de cambio?

---

Parr, M. y Badger, G. (2004). *The Photobook: A History* volume 1. Londres: Phaidon.

Parr, M. y Badger, G. (2017). Martin Parr y Gerry Badger conversan sobre el fenómeno del fotolibro. En J. Font de Mora (Director). Actividad inaugural de la exposición “Fenómeno Fotolibro”. Foto Colectania, Barcelona, España. Video disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=u-vw05mR7D4>

Parr, Martin, Gerry Badger. *The Photobook: A History*. London: Phaidon. Vol 2. 2006.

Hubo pocos escritos serios sobre el tema de libros ilustrados fotográficamente en lo que posiblemente fue el período más importante para la forma: 1920 a 1970. En ese medio siglo, cuando se publicaron tantos libros notables e importantes, apenas se escribió un ensayo inteligente acerca de ellos. Por ejemplo, *Antlitz der Zeit* de August Sander (La cara de nuestro tiempo, 1929) y *Atget: Photographe de Paris* (1930) casi no recibieron atención crítica más allá de algunas líneas de Walter Benjamin y Walker Evans. Hoy se encuentran entre los más discutidos. Incluso *The Americans* de Robert Frank (1958) atrajo pocos comentarios serios cuando apareció por primera vez.

Por toda la sofisticación de las fotografías, las técnicas de diseño, edición e impresión; y a pesar de la comprensión matizada de cómo un libro de fotografías podría contribuir a su momento cultural, o convertirse en un documento complejo, algo parecía eludir a los críticos y comentaristas. Es como si sólo una vez que los impresos ilustrados fotográficamente comenzaran a ser eclipsados por la televisión, el video y luego por Internet, podrían ser objeto de un minucioso recuento.

---

Parr, M. y Badger, G. (2004). *The Photobook: A History* volume 1. Londres: Phaidon.

Parr, M. y Badger, G. (2017). Martin Parr y Gerry Badger conversan sobre el fenómeno del fotolibro. En J. Font de Mora (Director). Actividad inaugural de la exposición "Fenómeno Fotolibro". Foto Colectania, Barcelona, España. Video disponible en:

<https://www.youtube.com/watch?v=u-vw05mR7D4>

Parr, Martin, Gerry Badger. *The Photobook: A History*. London: Phaidon. Vol 2. 2006.

## **Propuestas narrativas**

Tema: Problemática ambiental (Elegida)

Narrativa: El mundo sufrió un cataclismo de fenómenos naturales. Padre e hijo intentan sobrevivir ante diferentes adversidades, recorriendo un mundo hostil donde antaño era un lugar pacífico.

Tema: Migración (Elegida)

Narrativa: Padre e hijo se ven con la necesidad de abandonar la tierra media (Midgard) para llevar un futuro más prometedor. En su trayecto se encuentran con infortunios que harán de su viaje una tarea difícil para el joven hijo.

Tema: Encomienda familiar

Narrativa: Después de una pérdida familiar, padre e hijo se encomiendan a cumplir con la última voluntad de la esposa y madre fallecida, obligados a dejar su tierra natal y viajar por diferentes reinos.

Tema: Superación/Supervivencia

Narrativa: Un padre quiere darle una lección de valor a su inseguro y tímido hijo en una vida de exilio donde se tiene que aprender a sobrevivir ante las dificultades, y esa es la tarea que un padre quiere mostrarle a su hijo.

Tema: Inseguridad

Narrativa: Un maniático desconocido irrumpe el hogar de una familia. Ante el inesperado hecho del desconocido, padre e hijo tienen huir del extraño que se obsesiona en una persecución sin fin.

Tema: Depresión

Narrativa: Un hijo está derrumbado por la pérdida de su madre, y su padre tiene que ser fuerte para que su hijo logre salir adelante, lo cual al hijo cae en la demencia y pasa por diferentes personalidades en tan poco tiempo y a tan corta edad.

## **El Viaje Entre Reinos**

### **EL LETARGO INVIERNO**

El susurro del viento que se acrecentaba junto al largo y frío invierno despertó a Kratos, quien se encontraba tendido en esa distante cama, seca y helada por la ausencia del amor de Laufey, su esposa, a quien la enfermedad arrastró por un longevo mas no eterno invierno que pronto hubo de llevársela. Atreus, con diez años de edad sobre su espalda, hijo de ambos, pero criado bajo la atalaya de su amada madre Laufey, había escuchado que el duradero invierno no podía ser sino el vaticinio del Ragnarok, un frío apocalíptico que duraría cien inviernos y cuyo propósito sería terminar con toda la vida en Midgard para, sólo entonces, comenzara la vida a brotar nuevamente.

#### **INT. CASA DE KRATOS - NOCHE.**

Kratos se encontraba dando vueltas en la cama sin lograr conciliar el sueño si quiera unos momentos cuando la zozobra de perder a Atreus como una vez hubo perdido a Laufey le sobrevino torciéndole los pensamientos, haciendo de éstos una suerte pesadillezca.

La culpa lo flagelaba también, creyéndose Kratos el responsable de cuanto hubo ocurrido. Y era eso cuanto le mantenía máxime en su templanza, haciendo acopio de Laufey y Atreus, amor y memoria, cariño y culpa, para así conservarse largas horas en busca de alimentos, madera, transigir ante los impulsivos saqueadores que andaban siempre a la caza y demás. Entonces cuerpo, pensamientos y alma se entregaban en tributo por alcanzar el bienestar que a su familia Kratos creía deber.

**EXT. BOSQUE - DIA.**

Y un día, luego de que el alba comenzara a asomarse tímidamente entre las lejanas montañas, Kratos dispuso que era tiempo de formar la valentía de su primogénito llevándolo a cazar junto a él. Las habilidades de rastreo de animales flaqueaban al principio, pero subrepticamente fueron haciéndose eficientes y, por fin, cuando consideró el momento propicio, le encomendó rastrear el paso de un ciervo para así darle caza.

**EXT. BOSQUE - DIA.**

Atreus anduvo un rato anquilosado en su empresa, pero pronto un sentimiento comenzó a enrarecerle el pensamiento. Era la cercanía de su padre, nunca antes sentida durante largos intersticios de tiempo, pero cuyo cariño y respeto habían permanecido ahí, impertérritos y atemporales.

Atreus

Encontré huellas, pero no son de ciervo, por las puntas  
redondas, ¿Una cabra?

Kratos

Tu madre te enseñó bien.

Con el pensamiento cercándole la cabeza, Atreus dio con el ciervo luego de un rato y entonces la emoción se apoderó de él haciéndolo disparar el arco sin premeditación alguna. La flecha erró y el ciervo alertó su caza, lo que produjo que éste saliera pegando brincos perdiéndose en la nebulosa de las montañas.

Que desde la distancia observaba, le reprendió haberse dejado manipular por la emoción.

Kratos

(Enojado)

Se acercó hacia él y le arrebató el arco de las erradas manos.

Kratos

Vas a disparar cuando diga que dispares, (suspira)  
Ve y búscalos.

Atreus

Lo siento.

Kratos

No te disculpes, solo mejora.

Kratos

Solo búscalos.

**EXT. BOSQUE - DIA.**

Sin arco ni filo alguno, al ciervo que su imprudencia dejó ir. Refunfuñando, Atreus dio media vuelta y comenzó a seguirle los pasos al ciervo con la ira que rebullía en su interior.

Kratos, a la espalda de Atreus, sabía que el viaje de caza era más bien un receptáculo, una simulación, que implicaba la necesidad de pronto marcharse de ahí donde estaban, pues el clima se arremolinaba cada vez más feroz ante ellos. Desde la montaña, allá arriba y donde el panorama se extendía sublime, podría trazar un sendero ante sus ojos y entonces marcharse con Atreus. Pero la posibilidad de marcharse sólo tenía cabida en un escenario donde Atreus le era posible mostrarse valeroso ante lo adventicio del mundo allá afuera, por lo que el ciervo, su búsqueda y caza, representaba un primer momento en aquellos sus propósitos.

**EXT. BOSQUE - DIA.**

Ambos de abrieron paso por el bosque minutos más y, por fin, el ciervo se dejó ver de nuevo.

Atreus

(Dudoso) ¿Puedo disparar?

Kratos

Toma el arco que posaba sobre su hombro y se lo entrega a su hijo

Respira hondo, apunta y tensa bien la curda del arco, dispara cuando estes listo.

Atreus, nervioso y con el sudor comenzándole a perlar la frente, se acercó con sigilo.

Atreus logro dar justo en las costillas, el animal cayo abruptamente pero aun agonizaba.

Atreus

Saca de su bolsillo una pequeña daga, extendiendo su brazo para dársela a su padre.

Kratos

No, termina lo que empezaste.

Atreus

(Nervioso mirando al animal agonizante) No puedo.

Kratos

Toma con ambas manos las pequeñas y frágiles manos de su hijo, haciendo que Atreus sea quien termine con la vida del ciervo.

Intenta mostrar afecto a su hijo (se detiene).

**EXT. BOSQUE - DIA.**

Padre e hijo regresaron a casa, ya tenían suficiente alimento para el largo viaje.

**INT. CASA DE KRATOS - DIA.**

Recién llegaron a casa, alguien tocó la puerta. Kratos se preguntó quién podría ser, pues no conocían a nadie. De pronto, una idea acudió a su cabeza creyendo se trataba de alguien que buscaba irrumpir su hogar, no por desconfiado, sino por cómo llamaba a la puerta. Era un hombre, supo, por su voz y por la forma hostil que tocaba la puerta.

Atreus

¿Quién es? ¿lo conoces?

El padre no sabía de quién se trataba.

Kratos

Tomó del brazo a su hijo y lo llevó a una escotilla escondida en medio de la sala.

-Quédate ahí. Y... sin importar lo que escuches, no salgas.

**EXT. AFUERA DE LA CASA DE KRATOS- DÍA.**

Kratos abrió la puerta y salió. Se trataba de un hombre de que rondaba los treinta, barba espesa y con el cuerpo permeado entero de tatuajes.

El extraño, hostil, le exigió a Kratos que lo dejara pasar y que tomaría todo lo que él quería.

Extraño

Se abre paso por el lado de Kratos.

Kratos

Extiende su brazo tomando al extraño del pecho, empujándolo a donde antes se mantenía impidiendo así su paso.

Fuera de mi hogar.

Extraño

Responde con una serie de golpes en el rostro del padre.

Kratos

(Sin inmutarse, suspira)

-Aléjate de mi hogar.

Extraño

Asesta otro golpe en el rostro de Kratos.

Kratos

Detiene el golpe con su mano y posteriormente lo golpea también.

**EXT. AFUERA DE LA CASA DE KRATOS - DÍA.**

Una dura pelea da comienzo. Kratos se mantiene en pie, mientras el extraño queda tendido en el suelo inconsciente.

**INT. CASA DE KRATOS - DÍA.**

El padre, mal herido, regresó a casa.

Kratos

¿Qué quería ese sujeto? ¿Me conocía? -se preguntaba para sus adentros-. Ayúdame, Laufey. Nuestro hijo no está preparado. No puedo hacerlo sin ti.

Kratos

Se acerca a la escotilla, la abre y encuentra a su hijo sentado en el suelo. Le extiende su brazo para tomarlo de la mano.

Es peligroso quedarse aquí. Nos vamos, toma tus cosas.

LA SENDA A LA MONTAÑA

EXT. BOSQUE - DÍA

Padre e hijo se encontraban caminando hacia la montaña. Había un ambiente tenso entre ellos.

Atreus

¿Lo conocías?

Kratos

No. (repuso lacónico)

Atreus

Pudiste haber muerto. No vuelvas a dejarme solo.

Kratos

De acuerdo.

Atreus

¿Lo mataste?

Kratos

(Deja de caminar un instante)

¿Quieres dejar el tema atrás?

Atreus

Sé que matar no es algo nuevo para ti. Vas de caza y traes alimento a casa, son animales, pero matar a otra persona...  
(Dudoso de hacer la pregunta) ¿Ya lo has hecho antes?

Kratos

Hacemos lo que es necesario para sobrevivir.

En este viaje nos encontraremos con personas que no dudarán en hacerte daño. Tú tampoco debes dudar, tienes que ser fuerte y cerrar tu corazón.

#### **EXT. BUSQUE - DÍA**

De camino a la cima de la montaña se encontraron con un puente obstruido por una gran bestia. Al acercarse, ven que se trata de una bestia de carga acompañada de un enano. No parecía hostil, pero Kratos mantenía la guardia. Atreus por su parte estaba absorto ante el gran tamaño de la bestia.

Atreus

(Se acerca)

Hola, ¿necesitas ayuda?

Kratos

¡Niño!