



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual del videojuego *God of War*,  
2021

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

**AUTOR:**

Peralta Moreno, Wilmer Orlando (ORCID: 0000-0002-4950-1370)

**ASESOR(A):**

Mg. Argote Moreau, Javier Ernesto (ORCID: 0000-0002-5950-7848)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

LIMA - PERÚ

2021

## **DEDICATORIA**

A mi padre, por apoyarme a terminar mi carrera. A mi madre, por ser quien me inspiró a no rendirme. A mi hermana mayor y cuñado, por ser mi soporte cuando más lo necesité.

Y a mi abuela, por ayudarme a ver los videojuegos como una película.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero dar las gracias a toda mi familia, quienes han recorrido este camino a mi lado desde el principio. A mis amigos, por sus palabras de aliento y animándome a seguir hasta el final. Y al profesor Javier Argote, por su guía y paciencia, las cuales aportaron para la finalización de este trabajo.

## ÍNDICE

Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Resumen	5
Abstract	6
I. Introducción	7
II. Marco teórico	10
III. Metodología	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización apriorística.	17
3.3. Escenario de estudio	17
3.4. Participantes	18
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.6. Procedimiento	18
3.7. Rigor científico	19
3.8. Método de análisis de datos	19
3.9. Aspectos éticos	20
IV. Resultados	20
V. Discusión	90
VI. Conclusiones	100
VII. Recomendaciones	101
Referencias bibliográficas	102

## RESUMEN

La investigación tiene como objetivo analizar los elementos del lenguaje audiovisual del videojuego *God of War*, 2021. Para la investigación se tuvo como herramienta la ficha de observación, siendo la teoría elegida para el análisis la del estructuralismo por Ferdinand de Saussure, así como el aporte de diversos autores, permitiendo describir e interpretar un total de 9 fichas y llegando a la conclusión que el videojuego sí posee elementos propios del lenguaje audiovisual para su narrativa. El estudio presenta como subcategoría, para el análisis del lenguaje audiovisual, los elementos visuales, elementos sonoros e historia; siendo estos, los encargados de transmitir y presentar los elementos de una manera estructurada y concreta para su entendimiento por parte del receptor.

Palabras claves: Lenguaje audiovisual, narrativa, videojuego, God of War.

## **ABSTRACT**

The research aims to analyze the elements of the audiovisual language of the video game God of War, 2021. For the research, the observation sheet was used as a tool, the theory chosen for the analysis being that of structuralism by Ferdinand de Saussure, as well as the contribution by various authors, allowing a total of 9 sheets to be described and interpreted and concluding, video games do have elements of audiovisual language for their narrative. The study presents as a subcategory, for the analysis of audiovisual language, the visual elements, sound elements and history; being these, the ones in charge of transmitting and presenting the elements in a structured and concrete way for their understanding by the receiver.

Keywords: Audiovisual Language, narrative, videogame, God of War.

## **I. INTRODUCCIÓN**

Así como el cine tomó de modelo al teatro y la literatura para contar sus historias, los videojuegos cada vez se relacionan más y más con la cinematografía. Esto es debido al gran avance tecnológico de las empresas desarrolladoras de videojuegos, logrando crear así mundos diversos y personajes complejos, haciéndolos sentir humanos e incluso, generando un nivel de empatía entre el personaje y el jugador o espectador.

Con la llegada del sonido, el color, acercamiento de la cámara a los personajes, movimientos de cámara, profundidad de campo, y los avances técnicos acercan el cine a la realidad; sin embargo, los creadores sabían que la profundidad de campo era finita, los planos agrandaban al sujeto de la pantalla, haciendo que la cámara fracasase en la misión de sustituir al ojo. Es por eso que los creadores comenzaron a representar la realidad relatando, creando y construyendo el lenguaje audiovisual.

De esta manera, se convierten en un medio de entretenimiento para las personas, contando con una gran variedad de géneros para poder satisfacer gustos específicos. Esta diversidad también existe en los videojuegos, para todo tipo de público y edades. Existen desde los que cumplen su deber de puro entretenimiento y los que pueden ser juzgados como una experiencia cinematográfica por su presentación gráfica y narrativa.

Los videojuegos también han servido para en los últimos años como herramientas interactivas para conectar con su audiencia de una forma más directa y que el impacto de sus historias sea más fuerte, tanto que algunos logran un impacto social que pueden hacer al jugador se cuestione sus acciones que toma en el juego o incluso, hasta su propia moral.

Sin embargo, también hay factores que hacen que no todos puedan ser receptores de los mensajes que tienen los videojuegos y sólo tienen una perspectiva externa y ajena.

Por ejemplo, estos videojuegos en su mayoría sólo pueden ser jugados por medio de una computadora o una consola de juegos específica, haciendo que su acceso sea limitado para quienes tengan el dinero para hacerlo.

Existen también prejuicios respecto a quienes gustan de los videojuegos, clasificándolos de ludópatas o irresponsables. También, existen grupos que atribuyen el comportamiento violento de los jóvenes con el tipo de juegos que juegan.

El videojuego en cuestión en analizar su narrativa audiovisual será *God of War*, desarrollado por la compañía SCE Santa Monica Studio, publicado por *Sony Computer Entertainment* y bajo la dirección de Cory Barlog.

El juego es la octava entrega de la saga de *God of War*, sin embargo, se eligió este en específico debido al tratamiento cinematográfico que se le brindó. Se emplearon tomas y planos para dar a conocer las situaciones al jugador y transmitir los sentimientos de los personajes, acorde a lo que se presenciaba. También, porque de todas las entregas, dio un giro a la historia para generar un sentimiento de empatía hacia el personaje principal, Kratos y generar un vínculo entre el jugador y el hijo del personaje, Atreus.

La franquicia de *God of War* en su inicio, tenía una fórmula que se familiariza mucho con el género de juegos *beat-em up*, básicamente mata a todos los enemigos que encuentres y avanza al siguiente nivel, con una historia bastante simple. Era más percibido como un juego de pura acción y violencia, con un personaje que era un excelente ejemplo de un hombre muy fuerte y rudo, dando a entender que es un juego bastante directo, simple y carente de una narrativa profunda.

Al pasar de los años, la industria de los videojuegos ha ido avanzando cada vez más, buscando reinventarse a sí mismas en mejores e innovadoras formas para llegar a más personas mientras mantienen contentos y fieles a sus seguidores de siempre. El avance tecnológico y gráfico, hacen que los videojuegos sean toda una experiencia visual, cada vez apuntando más al realismo y creando piezas musicales dignas de conciertos sinfónicos. Y *God of War* no se quedó atrás.

*God of War* está en el género de acción-aventura de los videojuegos y ya tenía una fuerte competencia para el año que salió (2018), puesto que la saga de *Uncharted* (2007-2017), el *reboot* de *Tomb Raider* (2013-2018), ya habían redefinido la forma de narrar videojuegos de este género. Sin embargo, estas sagas previamente mencionadas mostraban incongruencias al momento de narrar su historia y después, devolver al jugador a la mecánica del juego. Algo que *God of War* supo manejar.

El enfoque de esta investigación fue cualitativo, con un diseño etnográfico, puesto que se requirió jugar el videojuego de principio a fin para así, poder observar y analizar los planos, ángulos, movimientos de cámara, color, los personajes y el espacio en que se desenvuelven y cómo ellos avanzan en la historia y cómo interactúa la narrativa presentada en el juego con su mecánica, afectando el sistema de combate, progresión e impacto en el jugador, para así revelar si la intención de la historia que quiso narrar el director, Cory Barlog, se llega a transmitir por medio de la narrativa audiovisual empleada.

Para la realidad problemática planteada se formularon los siguientes problemas. El problema general fue ¿Cómo se emplean los elementos del lenguaje audiovisual del videojuego *God of War, 2021*? Y los problemas específicos fueron ¿Cómo se presentan los elementos visuales en el lenguaje audiovisual del videojuego *God of War, 2021*?, ¿Cómo se presentan los elementos sonoros en el lenguaje audiovisual y las mecánicas del videojuego *God of War, 2021*?, ¿Cómo se presenta la historia en el lenguaje audiovisual del videojuego *God of War, 2021*?

La importancia de esta investigación es que, se demostrará que los videojuegos son un fuerte medio que no sólo sirve para el entretenimiento, sino que este puede, a la vez, mostrarnos historias con personajes que se sienten vivos, con los que uno puede empatizar o hasta odiar, pero nos impactan a tal modo que nos hacen sentir diversas emociones a lo largo que los acompañamos en su aventura. Demostrará que los videojuegos son obras de arte en lo visual y musical, buscando la forma de cómo superarse a sí mismos con cada entrega. Y también, esta investigación servirá a aquellos que quieran incursionar en la industria de los videojuegos y puedan tomarla como una base para unir perfectamente narrativa y mecánica de juego.

La justificación es práctica, porque esta investigación proporcionará información para responder a la interrogante de la realidad problemática sobre cómo se plantean las características del lenguaje audiovisual en un videojuego, específicamente *God of War*.

El objetivo general fue demostrar el empleo del lenguaje audiovisual del videojuego *God of War, 2021*. Los objetivos específicos fueron describir los elementos visuales del lenguaje audiovisual del videojuego *God of War, 2021*; describir los

elementos sonoros del lenguaje audiovisual del videojuego *God of War*, 2021 y describir cómo es la historia que se presenta en el lenguaje audiovisual en el videojuego *God of War*, 2021.

En consecuencia, el supuesto general que se planteó es que el lenguaje audiovisual presenta una adecuada coherencia entre los elementos visuales, sonoros y sonoros para una mejor comprensión del relato.

Por medio de planos, ángulos, un correcto uso del color y movimientos de cámara, hacen que el relato presentado en *God of War* se sienta como una película. Por medio de la música, efectos de sonido, diálogos y un adecuado uso del silencio, se logran transmitir emociones. Los personajes, moviéndose y actuando en el espacio ambientado en el juego y por medio de acciones, generan un sentimiento de empatía o rechazo.

## **II. MARCO TEÓRICO**

A continuación, presento los antecedentes nacionales para la investigación.

Chacón (2017), en su tesis “Percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la serie *Stranger Things* por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos”, por el grado de licenciada en Ciencias de la Comunicación para la universidad César Vallejo tiene un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo simple, diseño no experimental – transversal. El autor concluye con su investigación que la serie *Stranger Things* buscó representar adecuadamente, los clásicos de terror más icónicos de la época en la que está ambientada (década de los 80), de acuerdo con los resultados de sus encuestas, el empleo de los personajes que evocaron recuerdos a las producciones pasadas si se logró percibir en su mayoría por los espectadores, dando a entender que existe un impacto en la recordación de las personas con producciones audiovisuales. Esta tesis coincide con la presente investigación puesto que habla sobre la importancia de la ambientación visual y sonora para la narrativa y lograr un efecto de nostalgia. La diferencia radica en que el estudio del lenguaje audiovisual de Chacón es en un spot publicitario

Soto (2018), en su investigación “El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de ‘*The Last of Us*’”, por el grado de licenciado en

Comunicación audiovisual en la Pontificia Universidad Católica del Perú, hace un estudio a profundidad sobre cómo es aplicado el lenguaje audiovisual cinematográfico en un videojuego. Hace énfasis en la trama, personajes, acciones, movimientos de cámara y cómo todo esto se mezcla con las mecánicas del juego para brindar una experiencia similar a una película. El lenguaje audiovisual del videojuego, destacan los escenarios y los contextos del juego simulan la realidad, las expresiones de los personajes acentuadas por los planos, ayudan a la inmersión del espectador por la historia que se presenta. La tesis ayudó a la investigación puesto que comparten la misma variable, ambas están enfocadas en un videojuego y son del mismo enfoque; cualitativo. La diferencia es que realizó también una comparación con el lenguaje cinematográfico, el videojuego es diferente y su propósito es ver cómo todos estos elementos se relacionan con la jugabilidad y mecánicas del juego.

Severino (2019), en su investigación “Análisis del plano secuencia del videojuego *God of War*”, por el grado de licenciado en Ciencias de la Comunicación para la universidad César Vallejo, analiza a detalle cómo es el plano secuencia del videojuego y cómo es la continuidad del juego con su cámara. Concluye que el plano secuencia se encuentra presente en el encuadre, debido a que el encuadre engloba tres elementos principales, el movimiento de cámara, travelling de seguimiento y el barrido, que es un movimiento brusco de la cámara, ayudándonos a tener una mayor inmersión en el videojuego siguiendo a los personajes principales. Severino se enfoca en el plano secuencia mientras a diferencia del estudio de la narrativa audiovisual, haciendo una observación a profundidad no sólo de los planos, sino también de los ángulos, los movimientos de cámara, el color, los personajes, música, el tiempo y espacio en que está ubicado el juego y cómo esto, junto con sus mecánicas, contribuyen a su narrativa. El investigador concluye que el videojuego presenta un lenguaje audiovisual por medio de sus encuadres, sus movimientos de cámara y travelling, ayudando al espectador a tener una mayor inmersión en la historia siguiendo a los personajes principales.

Villalobos (2017), con su investigación titulada “Análisis de la narrativa visual del Anime *Sailor Moon*”, por el grado de licenciada en Ciencias de la Comunicación para la Universidad de César Vallejo, tuvo como objetivo analizar la narrativa visual de dicho anime con el fin de demostrar que, a pesar de ser un dibujo animado por medio

de trazos y computadora, los personajes lograron conectar con la audiencia, transmitiendo sentimientos y emociones dependiendo de los ángulos de la cámara. Apoyó a la presente investigación con su análisis en la narrativa visual y su enfoque a la importancia de los planos, ángulos de cámara en personajes ficticios y aún así, conseguir despertar la empatía en su audiencia, haciendo su enfoque del lenguaje audiovisual más semántico. Es de diseño cualitativo. La diferencia recae en que el anime es un producto audiovisual, más no posee el nivel de interacción que brinda el videojuego. La investigadora concluye que los personajes son del tipo redondo, puesto que varían sus emociones a lo largo de la historia y el color, también determina ciertas características en las protagonistas y antagonistas.

Así mismo, los antecedentes internacionales presentados para la investigación son los siguientes.

Santorum (2017), en su tesis “La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias”, para obtener el grado de doctor en la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II, tiene como objetivo analizar los diferentes discursos, narraciones, construcción de personaje y los procesos de empatía que se generan en la historia en los videojuegos. Su investigación es cualitativa, de nivel descriptivo. Tuvo como resultado que las acciones y reacciones, al tener repercusiones en la historia narrada, procuran una experiencia estética “real” para el jugador al permitirle sentir que esa historia contada por el juego es propia, única y excepcional para el jugador, porque es diferente a la de otros jugadores, volviéndola más personal. Esta tesis concluye que la semántica del lenguaje audiovisual, respecto a la construcción de personajes y de cómo sus acciones y reacciones, son las que ayudan a que la historia narrada se desarrolle, presentando escenarios que son construcciones de experiencias tanto para los personajes como para el espectador, por medio de la empatía hacia los protagonistas. Esto hace que se realice una mayor inmersión respecto al contenido audiovisual que está siendo consumido.

Fernández (2019), en su tesis “Análisis de los valores en dos videojuegos de *Quantic Dream: Beyond Two Souls* y *Detroit: Become Human*” por el grado en Periodismo de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, tiene como objetivo principal brindar de una manera sencilla y

comprensible los mecanismos internos que tienen los videojuegos al momento de presentar historias, haciendo un análisis a dos videojuegos, explicando qué valores se exhiben y cómo los muestran en estas dos historias por medio de las acciones de sus personajes. El trabajo es cualitativo, no experimental, descriptivo simple, por medio de la observación. Apoyó a la investigación al momento de ser en parte un análisis de cómo emplea el videojuego sus propias mecánicas para contar una historia y cómo los personajes llevan la historia por medio de sus acciones y decisiones del espectador. Su diferencia recae principalmente en la variable, análisis de los personajes y valores expuestos en los videojuegos. Concluye que las narraciones “hegemónicas”, hacen que el videojuego funcione con un sistema “estímulo - respuesta”, haciendo que las acciones y reacciones de los personajes sean las que crean y mueven la trama que observa el espectador.

Espinosa (2017), en su tesis “La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través del estudio de la saga *Assassin’s Creed*, desde una metodología de análisis audiovisual, tomando como referencia las estructuras clásicas del guión cinematográfico”, para la universidad de San Pablo, en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad, aborda el estudio de toda una saga de videojuegos, pero desde una metodología y análisis procedente del guión cinematográfico. Dice que, al jugar a muchos de estos productos, se tiene la sensación de estar consumiendo una historia audiovisual bastante similar a cuando vemos una película. La investigación es cualitativa, correlacional, no experimental.

El autor concluye que, comparando la presentación de un guion cinematográfico y otro de videojuego, mostraron semejanzas entre uno y otro siendo la principal diferencia de cine y videojuegos el factor de interacción con la trama narrada. Esto demuestra que el lenguaje audiovisual de un guion de cine guarda muchas similitudes en el lenguaje audiovisual de un videojuego. Ayudó a la presente investigación y demostró las similitudes y diferencias que puede haber entre la narrativa cinematográfica con el videojuego, la importancia de un personaje empático para llevar la trama y lograr la conexión con el jugador y cómo trabajar una historia para un videojuego. La diferencia es que toma como referencia al guion cinematográfico, un enfoque diferente a mi propio análisis.

La investigación para su análisis, empleó la **teoría del estructuralismo**, siendo su principal representante **Ferdinand de Saussure**.

Bargetto (2010) afirma que la teoría del estructuralismo tiene su origen con el lingüista Ferdinand de Saussure, siendo la base de una teoría que se ha ido ramificando con el paso del tiempo.

De acuerdo con Pante (2017), Saussure presenta al lenguaje como algo que puede tomar múltiples formas, siendo físico, fisiológico y psíquico a la vez. Esto causa que se le puedan atribuir diversos significados dando origen al estructuralismo.

García (2003) indica que el modelo estructuralista, con el objetivo de describir la obra como un todo, está conformada por diversos elementos que cumplen un rol específico para que juntos, produzcan un significado.

El estructuralismo es la descomposición y articulación de los elementos, siendo cada uno de ellos, portadores de un significado. Estos elementos combinados, son los que dan forma al lenguaje audiovisual en el videojuego *God of War*. Para ver qué elementos componen el lenguaje audiovisual y proceder a analizarlo, es necesario que se brinde una definición a este término.

En esa línea nos preguntamos ¿qué es el **lenguaje audiovisual**? Lo entendemos como un medio que con la llegada del sonido, el color, acercamiento y movimientos de cámara, profundidad de campo, y los avances técnicos acercan el cine a la realidad.

Sin embargo, los creadores sabían que la profundidad de campo era finita, los planos agrandaban al sujeto de la pantalla, haciendo que la cámara fracasase en la misión de sustituir al ojo. Es por eso que los creadores comenzaron a representar la realidad relatando, creando y construyendo el lenguaje audiovisual. (Díez y Abadía, 1999).

Este lenguaje está compuesto por una diversidad de elementos. Entre ellos están los elementos visuales, que son los aspectos morfológicos que se basan en puntos y líneas, formas y colores para la representación de una realidad (García Jiménez, 1993).

En esa ideal, los **elementos visuales**, de acuerdo con Martínez y Fernández (2015) están conformados por **planos** que sirven para brindar continuidad a la historia y transmitir sentimientos al espectador. Estos son apoyados por **ángulos**, sirven para acentuar los sentimientos de los personajes. El **color** produce, de manera inconsciente, diversos sentimientos y sensaciones. Según sus características nos alejará o acercará a la realidad. Pueden ser fríos o cálidos. Y por último, el **movimiento de cámara**, ayuda al espectador a poder ver la acción desde el punto de vista más indicado.

Los planos y movimientos de cámara son acompañados por una banda sonora o **elementos sonoros**, conformados por la **música**, que acentúa las emociones transmitidas por las acciones de los personajes. De la misma manera, el **efecto sonoro** contribuye a la sensación de realismo tanto como la voz humana. Son sonidos especiales que acompañan a la acción que presencia el espectador. Sin embargo, no necesariamente tiene que haber sonido para expresar emociones o situaciones. Según Martínez y Fernández (2015) el **silencio** forma parte de la columna sonora. bien como pausa obligada que se establece entre diálogos, ruidos y músicas, bien como recurso expresivo propio. Ayuda a transmitir emociones fuertes como tensión, violencia e incomodidad.

Pero ¿qué es el diálogo audiovisual? Martínez y Fernández (2015) dicen que, el diálogo cinematográfico o televisivo va al grano, es directo y claro y expresa exclusivamente lo que interesa al desarrollo de la historia que se cuenta. Estos se dan entre los personajes y ayudan a mover la trama.

Por último, tenemos la **historia**, esta la podemos entender como los acontecimientos o hechos que se enuncia en un mensaje. Uno de sus elementos principales son los **personajes**, quienes son los que conducen la historia, acentúan los sentimientos que se ven en la trama, apoyados por los planos, ángulos y banda sonora. De acuerdo con Tamayo (1996) citado por Villalobos (2017), existen dos tipos de personajes. Estos pueden ser del tipo planos, quienes se limitan a reproducir estereotipos, limitándose a una sola idea o cualidad. O del tipo redondos, quienes tienen una profundidad afectiva, espesura emocional, ambigüedad y variabilidad, siendo capaz de un cambio en sus acciones a lo largo de la narrativa.

El **espacio** es un escenario donde el público vivirá emociones por unos minutos y donde más despliegue de creatividad será presenciado. Según Metz (1973) citado por Villalobos (2017) existen cuatro maneras de determinar el espacio. Las maneras son la convencional donde se desenvuelven las acciones en el producto audiovisual, teniendo en cuenta que puede ser una recreación de un área real. El discursivo es un espacio que surge de la articulación de propiedades de la imagen visual y auditiva que conforman el discurso fílmico. Temporal es un espacio cinematográfico que se une regularmente con la temporalidad de la imagen en movimiento que construye su discurso. Y el sintético es el espacio que hace posible un entendimiento de lo que acontece.

Y los personajes mueven la historia por medio de la **acción**, que de acuerdo con Santorum (2017) no sólo se expresa mediante la actuación física, sus gestos y sus movimientos corporales. La acción puede ser interna como pensamientos, lo que sucede en el entorno.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación posee un enfoque cualitativo, puesto que los datos recolectados no están estandarizados. En el proceso de la investigación se realiza un análisis de elementos, clasificaciones y descripciones de los datos con el propósito de ser comprendidos e interpretados.

El método empleado para realizar la investigación es el no experimental. Esto quiere decir que no se busca intervenir ni manipular la variable que está siendo analizada. Para describir la realidad, se hará mediante la técnica de la observación para, posteriormente, se aplique una ficha de observación. Es uno de los métodos cualitativos empleado para las investigaciones que tiene como objetivo observar de manera sistemática un objeto de estudio para luego, pasar a ser descrito (Troncoso y Amaya, 2017).

Pérez, Nieto y Santamaría (2019) definieron que el diseño de estudio es de carácter hermenéutico, es decir, la unidad de análisis será explicada, descifrada o interpretada por el investigador. Se ha dado a reconocer la hermenéutica como una

técnica de gran valor dado su papel en la profunda interpretación del mundo de la vida y sus componentes por parte de sujetos.

### **3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización**

La variable de estudio es “lenguaje audiovisual” el cual, fue dividido en tres dimensiones. Estas son las siguientes: elementos visuales, elementos sonoros e historia. En la primera dimensión de elementos visuales, encontramos los indicadores morfológicos y semánticos como planos, ángulos, color y movimiento de cámara. En la segunda dimensión de elementos sonoros, encontramos los indicadores morfológicos y semánticos como música, efecto de sonido, silencio y diálogo. En la tercera dimensión de historia, encontramos los indicadores morfológicos y semánticos como personajes, espacio y acción.

### **3.3. Escenario de estudio**

Esta investigación se da alrededor de un videojuego, donde se destaca un trabajo reconocido y premiado por su trabajo en la narrativa y en el campo de la industria de los videojuegos en la última década. Se realizó en Lima-Perú, empleando una consola de *Play Station 4* y con una copia del videojuego *God of War* del año 2018.

De acuerdo a un reporte del Ministerio de Cultura del Perú hecho en diciembre del 2020, la adquisición de videojuegos en el país ha ido creciendo en los últimos años. Según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES), en el 2019 el 14% de la población peruana, siendo un 16.1% de la zona urbana quienes adquirieron videojuegos por medio de descarga o acceso a internet. Demográficamente, los hombres son los que más consumen videojuegos en un 20% mientras que las mujeres lo hacen en un 9%. A nivel de edades, se observa en mayor proporción a jóvenes entre los 14 y 29 años, siendo de educación secundaria-universitaria los de mayor consumo.

### **3.4. Participantes**

De acuerdo con Sánchez, “las personas que participan en la investigación son una pequeña parte de nuestra población, asimismo es el sujeto que estará bajo estudio y aquel que nos brindará la información requerida” (2018, p. 429).

Según Gosciola, la gran mayoría de los videojuegos “expone sus narrativas a través de imágenes y sonidos: las estrategias de expresión y de comunicación de un videojuego son, indiscutiblemente, audiovisuales” (2009, p. 52).

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La técnica que se utilizará será la de observación. Para Sampieri, la observación cualitativa “no es una mera contemplación, sino que implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (2014, p. 399).

La investigación tiene como finalidad analizar los elementos como los planos, ángulos, música, los personajes y los diálogos presentes en el videojuego y cómo estos, combinados construyen una narrativa por medio del lenguaje audiovisual. Para ello, el instrumento a emplear será el de la ficha de observación. En ella, se identificará los elementos, donde procederán a ser descritos e interpretados.

### **3.6. Procedimientos**

La recolección de datos y estudio de la información han sido los siguientes:

Se procedió a adquirir el videojuego para su análisis.

Se tuvo que jugar de principio a fin para poder apreciar la historia por completo.

Se elaboró y aplicó los criterios de validez y confiabilidad de la investigación a realizar.

Se procedió a aplicar la ficha de observación para analizar el lenguaje audiovisual empleado en el videojuego.

Se procedió a reconocer los elementos del objeto de estudio para dividirlo en categorías para ser descritas e interpretadas, llegando a las conclusiones en base a los resultados.

### **3.7. Rigor científico**

La rigurosidad y veracidad científica de la investigación está respaldada por los antecedentes previamente mencionados. Los investigadores son de universidades reconocidas, tanto a nivel nacional como internacional. Los libros, revistas y páginas web científicas consultadas para la investigación son fidedignas, empleando fuentes oficiales para sus indagaciones.

Respecto a la credibilidad de la investigación se cumplió el requerimiento de la Universidad César Vallejo en su Facultad de Ciencias de la Comunicación, la cual pide que la matriz de consistencia, ficha de observación, matriz de categorización y marco teórico fueran aprobados por expertos en la materia. Ellos respondieron un cuestionario, revisaron e indicaron sus observaciones.

Experto N°1: José Perez Terrones

Magíster en Ciencias de la Comunicación y profesor de la universidad César Vallejo.

Experto N°2: Ruben Luis Gómez Díaz

Magíster en Ciencias de la Comunicación y profesor de la universidad César Vallejo.

Experto N°3: Matías Cristóbal Obed Isaías

Magister en Ciencias de la Comunicación y profesor de la universidad César Vallejo.

### **3.8. Análisis de la información**

Para comprobar los niveles alcanzados en los indicadores señalados, se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de análisis la ficha de observación, con la finalidad de lograr interpretar los elementos del lenguaje audiovisual, aplicados en un videojuego.

La técnica de análisis de datos utilizada es la triangulación quien para Okuda, esta técnica es enriquecedora, nos ayuda a contrastar visiones y distintos enfoques a raíz de los datos recolectados, es por aquí que se unen los métodos para lograr

estudiar los fenómenos que le confiere a un estudio rigor, profundidad, complejidad y permite dar grados variables de consistencia a los hallazgos (Okuda, 2005).

### **3.9. Aspectos éticos**

La siguiente investigación ha tenido en cuenta miramientos éticos, toda la información se ha manejado con autenticidad y para la elaboración de esta investigación se ha utilizado y cumplido con las normas APA séptima edición. La investigación se realizó de forma veraz, sin ninguna disfunción, por otro lado, hace cumplir con los principios de la investigación y honestidad del investigador. Los resultados de la investigación son en reproductibilidad de otras investigaciones, porque usa como base previas investigaciones con la misma variable.

No existió ningún intento de plagio de los trabajos previamente consultados para esta investigación. Todos los autores han sido verificados para colocarles la autoría correspondiente. No se alteró en ningún momento la información de la tesis ni hubo manipulación de imágenes, cuadros o estadísticas.

## **IV. RESULTADOS**

Para el estudio del lenguaje audiovisual del videojuego seleccionado, se emplearon nueve fichas de observación a escenas de diversos capítulos que componen su narrativa. A continuación, se procederá a identificar, describir e interpretar cada uno de los sub indicadores que fueron considerados para el siguiente estudio:

\* En la columna de IDENTIFICACIÓN, se colocarán números (1,2,3,etc) para así, separar las secuencias de imágenes que corresponden a cada escena por capítulo del juego. Es decir, si en PLANOS dice 1, estará relacionado con el 1 de ÁNGULOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA y así sucesivamente.

FICHA DE OBSERVACIÓN 1				
VIDEO JUEGO	GOD OF WAR			
CAPÍTULO	I. LOS ÁRBOLES MARCADOS - <i>THE MARKED TREES</i>			
ESCENA	ESCENA 1			
UNIDAD TEMÁTICA	LENGUAJE AUDIOVISUAL			
DIMENSIÓN	INDICADORES	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
ELEMENTOS VISUALES	PLANOS	1 GPG	Se ve a Kratos de la cabeza, hasta las rodillas, en un bosque nevado. Él mira fijamente un árbol. Este último está en primer enfoque del plano, mientras Kratos está en segundo.	El plano destaca en mostrar al personaje principal, en una pose solemne, inmutable, observando un árbol.
		2 PMC	Kratos se arrodilla mientras la cámara se acerca a él. Mientras lo hace, se ve que el trono tiene grabado en él una mano dorada. Kratos coloca su mano izquierda sobre esta otra y cierra los ojos.	Se hace un acercamiento al personaje para que se pueda apreciar mejor. El contacto que tiene con el árbol, especialmente con la mano dorada que hay en él, simboliza su conexión con quien la pintó ahí. El cerrar los ojos denota que es importante.

			Inclina su cabeza para apoyarla en el árbol.	
		3 PA	Kratos abre los ojos y quita su mano del árbol. Se levanta y empuña su hacha con ambas manos. Kratos mantiene una mirada seria hacia el árbol.	Esto simboliza que Kratos decide romper ese momento de nostalgia y decidir continuar con su labor.
		4 PD	Kratos da un hachazo al tronco, exactamente en el área donde está marcada con una mano color dorado.	Sirve como tutorial de mecánica del juego para enseñar los comandos para utilizar el hacha.
		5 PA	Kratos vuelve a su posición previa al hachazo, mirando fijamente al área donde el árbol tiene un corte. La mano dorada casi es imperceptible.	Esta acción ayuda a ver al espectador el nivel de fuerza que posee Kratos al derribar todo un árbol con solo unos cuantos hachazos.
		6 PA	Kratos lanza un grito mientras sigue observando su objetivo, la marca del previo hachazo al árbol. Kratos da un último golpe con su hacha y el árbol cae.	
		7 PA	La cámara se enfoca en Kratos quien observa el enorme árbol en el suelo. Se acerca a este y al momento de mover su brazo hacia el árbol, los vendajes que los cubren empiezan a desenvolverse.	Kratos observa con atención los vendajes de su brazo.
		8 PM	Se enfoca a Kratos. Este levanta el brazo cuyos vendajes están desenvueltos. Los mira	Los vendajes sucios y ensangrentados simbolizan un crudo y violento pasado de Kratos, uno que

			<p>fijamente. Este cierra los ojos y se queda inmóvil, pensativo. Abre los ojos y procede a ajustar los vendajes con brusquedad. Mientras lo hace da media vuelta y a sus espaldas aparece Atreus, su hijo. Éste último mira con curiosidad a su padre, rodeándolo por la espalda para ver que hace. Kratos oculta su brazo, sin darle la cara a su hijo. Le ordena que se retire y su hijo lo hace sin protestar.</p>	<p>prefiere ocultar a su hijo, por eso lo cubre con vendas y evita mostrarlos a Atreus.</p>
		9 PA	<p>La cámara sigue a Kratos mientras este se dirige a un bote, con el árbol sostenido en su hombro izquierdo y su hijo a su lado derecho, lejos de él. Llegan hasta un bote, Kratos coloca el tronco en el muelle, se arrodilla a su lado y le lanza una soga a su hijo. La cámara sigue la trayectoria de la soga. Atreus ata el tronco al bote, suben y Kratos coge un remo y bajan por el río.</p>	<p>La distancia de los personajes denota una relación complicada, a pesar de ser padre e hijo, no son muy cercanos.</p>
ÁNGULOS	1 CONTRA PICADO		<p>La cámara encuadra a Kratos de abajo hacia arriba.</p>	<p>Este ángulo ayuda a engrandecer a Kratos, mostrándolo enorme y fuerte cuando lo comparan con el árbol que tiene al lado.</p>

	MOVIMIENTO DE CÁMARA	2 Zoom In	Se hace un acercamiento al personaje de Kratos mientras se acerca más al árbol.	El movimiento de cámara se implementó para mostrar mejor las expresiones del personaje
		4 Zoom In	La cámara enfoca el filo del hacha incrustado en el árbol, deformando la mano dorada que estaba marcada ahí debido al corte.	Esto ayuda a ver al espectador la fuerza de Kratos con sus golpes y como no duda al momento de emplear un arma, el golpe es certero y feroz.
		6 Tilt Up	La cámara se mueve hacia arriba, mientras muestra el gran tamaño del árbol que cae. La cámara sigue todo sus movimientos hasta que impacta con el suelo.	Ayuda a las anteriores acciones a ver la fuerza de Kratos quien con pocos hachazos derrumbó un enorme árbol.
		7 Zoom In	Se hace un acercamiento al antebrazo de Kratos para revelar que está vendado. Los vendajes empiezan a zafarse.	Se nota el detalle de los vendajes sucios y ensangrentados.
	COLOR	Fríos	Gris Blanco Marrón	Los colores se implementaron en tonos fríos ya que la escena ocurre en un campo nevado. El gris ayuda a mostrar lo sombrío del entorno que es un bosque, también ayudando a Kratos a mezclarse un poco con el ambiente. El blanco es de la nieve que hay en todo el bosque. El marrón es por los árboles, hojas y atuendo de Kratos.
ELEMENTOS SONOROS	MÚSICA	No diegético	<i>Ashes</i> – Bear McCreary	Es una tonada lenta, pesada que denota nostalgia.
		No diegético	<i>God of War</i> - Bear McCreary	Melodía acompañada de cánticos fuertes.

	DIÁLOGO	8 Diegético	ATREUS (Sosteniendo una rama) Encontré una. KRATOS (Dándole la espalda a Atreus) Ve al bote, niño.	Este diálogo demuestra lo distante que es la intimidad que comparte Kratos con su hijo Atreus. Este último busca compartir un momento con su padre, pero Kratos prefiere ignorarlo y alejarlo.
		9 Diegético	ATREUS (Mirando el tronco) ¿Aún quieres que lo ate al bote? KRATOS (Arrojando una sogá hacia Atreus) Niño.	A pesar de no tener una relación estrecha, Atreus siente respeto por su padre y Kratos prefiere darle órdenes.
HISTORIA	PERSONAJES	Protagonista	Kratos	Hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo, Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha.
		Deuteragonista	Atreus	Niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca, cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas.
	ESPACIO	Físico	Bosque nevado - Día	El campo hace que la escena gire alrededor del personaje y del acontecimiento nocturno ya que no presenta más elementos a su alrededor.
		Físico	Muelle - Día	Es un muelle pequeño donde está atado un bote para dos personas. Flota sobre el agua de un río.

ACCIÓN	Externa	Kratos observando el árbol.	La acción del personaje es observar.
	Externa	Kratos se arrodilla y toca el árbol.	Su acción denota una cierta relación con quien dejó su marca en el árbol.
	Externa	Kratos corta el árbol y este cae.	Es una acción que demuestra la fuerza y ferocidad del personaje principal.
	Interna	Kratos observa los vendajes y cierra los ojos.	Los vendajes sucios y ensangrentados traen recuerdos a Kratos, por eso cierra los ojos y se queda inmóvil un momento, recordando y lamentando.
	Interna	Kratos oculta sus sentimientos a su hijo, Atreus.	Kratos no quiere compartir su pasado con su hijo Atreus, por eso prefiere ocultarlo y alejarlo.
	Externa	Kratos levanta el árbol y lo apoya en su hombro.	Acción que de nuevo demuestra la fuerza de Kratos, la cual no es normal.
	Externa	Kratos coloca el árbol en el suelo del muelle y arroja una soga a Atreus.	La relación de Kratos y Atreus parece ser más de maestro-alumno que de padre-hijo, funcionan en que Kratos ordena y Atreus obedece.
	Externa	Ambos atan el árbol, se suben al bote y comienzan a navegar por el río.	Kratos y Atreus suben al bote y se llevan el tronco, sin decir una palabra.

FICHA DE OBSERVACIÓN 2	
VIDEO JUEGO	<i>GOD OF WAR</i>

CAPÍTULO	I. LOS ÁRBOLES MARCADOS - <i>THE MARKED TREES</i>			
ESCENA	ESCENA 2			
UNIDAD TEMÁTICA	LENGUAJE AUDIOVISUAL			
DIMENSIÓN	INDICADORES	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
ELEMENTOS VISUALES	PLANOS	1 PG	Sitúa a Kratos y Atreus en el bote, conversando en el trayecto. Kratos es quien dirige.	Atreus busca establecer una conversación con su padre, sin embargo Kratos solo responde, haciendo que Atreus decida no continuar.
		2 PA	Kratos sale del bote junto con Atreus, siendo Kratos quien lleva el enorme tronco sobre su hombro izquierdo. Ambos caminan en silencio.	Otra escena donde se demuestra la gran fuerza de Kratos y el distanciamiento de los personajes.
		3 PA	Kratos y Atreus llegan a su casa en medio del bosque. Kratos coloca el tronco en el suelo y comienza a talar. Atreus entra en la casa.	De nuevo se muestra un distanciamiento entre los dos personajes.
		4 PM	Atreus abre la puerta de su casa. Al ver el interior, se puede ver un cuerpo envuelto en telas y rodeado de flores y velas. Atreus se acerca al cuerpo.	El espectador aprecia el pesar de Atreus al ver el cuerpo.
		5 PA	Atreus coge una vela puesta en una mesa de madera en su casa. Se acerca al cuerpo y comienza a encender las velas	Atreus muestra una fuerte conexión con la persona fallecida, quien se revela en su oración que es su madre, Faye.

			mientras hace una oración. Después se inclina y apoya su mano el cuerpo mientras inclina la cabeza en reverencia. Atreus se levanta y voltea hacia atrás.	
		6 PA	Se ve la silueta de Kratos, quien mira directamente al espectador y se empieza a acercar. Atreus se seca las lágrimas y se retira. Kratos mira el cuerpo y lo levanta lentamente. Kratos sale de la casa.	Esta escena demuestra el respeto que siente Atreus por Kratos y el no querer demostrar vulnerabilidad hacia su padre.
		7 PA	Kratos sale de la casa cargando el cuerpo, junto con Atreus quien lo sigue. Este último se queda a una distancia junto con la vista del espectador pero luego, la cámara sigue más de cerca a Kratos, quien deja el cuerpo sobre una pira que este realizó con el tronco.	El juego esta vez no te da el control para esta escena, pues es un acto solemne. El espectador es un testigo más de la ceremonia y sólo está ahí para observar.
		8 PML	Kratos se arrodilla al lado de la pira, la cual enciende con su hacha y una piedra. Esta se enciende y Kratos observa, su hijo también quien se acerca un poco pero aún así, manteniendo distancia de su padre. Atreus ve una daga colocada sobre el cuerpo de Faye. Este la toma pero estaba muy caliente por el	A pesar que es la despedida de un familiar muy cercano a ambos, no logran conectar en su dolor. El ser que los mantenía unidos, ya no está con ellos. Kratos ahora es viudo, padre soltero y Atreus un huérfano de madre.

			fuego que la suelta. La daga cae al piso.	
		9 PMC	Kratos coge una bola de nieve y la deposita en la mano de su hijo. Este la aprieta en su puño. Kratos quita una de sus vendas y la ata en la mano de su hijo con la bola de nieve. Kratos levanta la daga del suelo y se la entrega a su hijo. Este la toma.	Sin embargo, aquí se muestra que a pesar de la distancia que muestran y el dolor, Kratos aún vela por el bienestar de su hijo.
		10 PML	Kratos se levanta y observa la pira arder. Este ordena a Atreus que cace un ciervo. Atreus entra a la casa. Kratos se queda en silencio, mirando la pira. Atreus sale de la casa con su arco y comienza a buscar rastros del ciervo. Kratos lo sigue.	Kratos enfrenta la realidad en silencio. Debe preparar a Atreus para enfrentarse al mundo, solo.
	ÁNGULOS	8 PICADO	La cámara encuadra a Atreus mientras Kratos lo ve desde arriba por ser más alto.	El juego busca demostrar la superioridad de Kratos o lo indefenso que se siente Atreus ante su padre, temiendo decepcionar por su acción descuidada.
	MOVIMIENTO DE CÁMARA	6 TRAVELLING	La cámara hace un movimiento de derecha a izquierda donde primero se ve a Atreus y después, la cámara hace su movimiento y encuadra a Kratos.	En ese momento, Atreus es el centro de atención porque la cámara busca demostrar sus emociones, pero todo cambia cuando Kratos hace su acto de presencia.
		7 PANORÁMICA DE	La cámara sigue a Kratos, mientras este lleva el cuerpo de su esposa fuera de la casa.	Es una escena íntima entre padre e hijo, quienes despiden a esposa y madre. La cámara actúa como si el mismo espectador estuviera ahí porque su

		BALANCE O		movimiento en balanceo da esa impresión, de estar caminando detrás de ellos.
		10 DISTANCI A FOCAL	La cámara enfoca a Kratos. Atreus, al salir de su casa, la cámara pasa a enfocarlo poco a poco hasta que el ojo del espectador está en el niño y no tanto en Kratos.	De nuevo, la cámara actúa como si el espectador estuviera ahí, observando a Kratos pero al llegar Atreus y ser él quien está recibiendo indicaciones de su padre, la atención del espectador se centra en el niño.
	COLOR	FRÍOS	Gris Blanco Marrón	Los colores se implementaron en tonos fríos ya que la escena ocurre en un campo nevado. El gris ayuda a mostrar lo sombrío del entorno que es un bosque, también ayudando a Kratos a mezclarse un poco con el ambiente. El blanco es de la nieve que hay en todo el bosque. El marrón es por los árboles, hojas y atuendo de Kratos.
		CÁLIDOS	Naranja Amarillo	Los colores se implementaron al haber fuego en la escena. Son tonos cálidos que transmiten la sensación de luz, en este caso fuego.
ELEMEN TOS SONO ROS	MÚSICA	No diegético	<i>Memories of Mother</i> - Bear McCreary	Una melodía suave, relajante.
		No diegético	<i>Ashes</i> - Bear McCreary	Es una tonada lenta, pesada que denota nostalgia. Esta vez es acompañada de un cántico.
		No diegético	<i>God of War</i> - Bear McCreary	Melodía acompañada de cánticos fuertes.
	EFFECTOS DE SONIDO	Diegético	El sonido del agua al contacto del remo.	Este sonido se da por la acción de remar en el bote por el río.

		Diegético	El sonido de la nieve al ser pisada.	Al ser un bosque cubierto de nieve, es el sonido más común para oír.
		Diegético	Kratos talando el árbol.	Sonido que se oye cuando Kratos comienza a talar el árbol que trajo.
		Diegético	El crepitar del fuego con la madera.	Sonido que suena durante la cremación de Faye.
		Diegético	Sonido del contacto con metal al rojo vivo.	Sonido que se oye al contacto de la mano de Atreus al querer salvar el cuchillo de su madre.
	SILENCIO	TOMA 1	Emplea el silencio	En ambas tomas, el silencio es empleado para simbolizar la incómoda situación que están los protagonistas. Ninguno emite un sonido y tampoco hay música. De nuevo, la historia muestra lo complicada que es la relación de este padre con su hijo.
		TOMA 2	Emplea el silencio	
	DIÁLOGO	1 Diegético	<p>ATREUS ¿Padre? KRATOS ¿Qué? ATREUS ¿Cambió algo? El bosque se percibe... diferente, ahora. KRATOS Todo es diferente ahora, niño. No te preocupes por eso. ATREUS Sí, señor.</p>	La forma en cómo se comunica Atreus con Kratos, da a conocer el gran nivel de respeto que siente Atreus por su padre. Y Kratos transmite cierto distanciamiento al decirle niño constantemente.

		3 Diegético	<p>KRATOS (Dejando el tronco en el suelo y luego, empuña su hacha) Ese fue el último.</p>	Kratos comienza a preparar la pira para cremar el cuerpo de su esposa fallecida.
		5 Diegético	<p>ATREUS (Encendiendo las velas que rodean al cuerpo) He aquí que veo a mi madre. He aquí que veo a mi padre. He aquí que me llaman. He aquí que me llaman. He aquí que me llaman. He aquí que me llaman. He aquí que me llaman.</p>	Atreus demuestra una fuerte conexión que tenía con su madre, al tratarla con respeto, cariño y siendo más emotivo y cercano con ella, aún muerta, que con su padre que aún está vivo.
		6 Diegético	<p>ATREUS (Secándose las lágrimas) Ya está lista.</p> <p>KRATOS (Acercándose al cuerpo) Eres libre ahora. Encuentra tu camino a casa.</p>	Kratos no le dirige la palabra a su hijo, pero si toma un tiempo para despedirse de su esposa.
		9 Diegético	<p>ATREUS (Observando el cuchillo y su mano quemada) Lo lamento.</p> <p>KRATOS (Tomando una bola de nieve y poniéndola en la mano de su hijo) Aprieta.</p>	En esta escena, Kratos demuestra que, a pesar de la distancia que impone con su hijo, aún lo cuida y vela por su bienestar.

			<p>KRATOS (Levantando el cuchillo y entregándolo a Atreus) Este cuchillo era de ella. Ahora es tuyo.</p>	
		10 Diegético	<p>KRATOS ¿Te enseñó a cazar?</p> <p>ATREUS (Mirando el cuchillo) Lo que sabía</p> <p>KRATOS Muéstrame.</p> <p>ATREUS (Mirando a su padre, sorprendido) ¿Ahora?</p> <p>KRATOS Ahora.</p> <p>ATREUS entra en la casa y sale con su arco y flechas.</p> <p>ATREUS (Preparando su arco) ¿Qué vamos a cazar?</p>	<p>Esto sirve a Kratos para poder medir las habilidades de su hijo. Ahora que es padre soltero, deberá prepararlo solo y la mejor manera que ve para hacerlo es educarlo en el arte de la guerra y supervivencia.</p>

			<p>KRATOS (Sin mirar a su hijo) Cazas un ciervo.</p> <p>ATREUS ¿Por dónde?</p> <p>KRATOS En la dirección del ciervo</p> <p>ATREUS (En tono que denota inseguridad) Muy bien... Ehhh. Por aquí.</p>	
HISTORIA	PERSONAJES	Protagonista	Kratos	Hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo, Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha.
		Deuteragonista	Atreus	Niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca, cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas.
		Secundario	Faye	Esposa de Kratos y madre de Atreus. Es quien ambos creman su cuerpo al inicio de la historia y es su último deseo el que mueve la principal trama del

				juego: llevar sus cenizas y esparcirlas en la más alta montaña de todos los reinos.
ESPACIO	Físico	Río		Río por el cual Kratos y Atreus viajan a casa.
	Físico	Casa de Kratos y Atreus - Exterior		Una especie de cabaña que se encuentra en medio de un bosque nevado.
	Físico	Casa de Kratos y Atreus - Interior		El interior de la casa es bastante simple, tiene una cocina, una mesa en el centro y dos camas, una para Kratos que compartía con Faye y otra para Atreus.
ACCIÓN	Externa	Kratos y Atreus remando por el río.		La acción es de Kratos remando un bote con él y Atreus a bordo.
	Externa	Kratos lleva el tronco en su hombro mientras Atreus camina delante de él. Ambos en silencio.		Otra acción que muestra la fuerza de Kratos.
	Externa	Kratos deja el tronco en el suelo y comienza a talar.		Kratos prepara la pira para la cremación de Faye.
	Externa	Atreus corre y entra a su casa.		Atreus prefiere estar alejado de su padre.
	Externa	Atreus se acerca al cuerpo de su madre y dice una oración.		Atreus se despide del cuerpo de su madre.

		Interna	Kratos se acerca al cuerpo de su esposa y lo observa.	Kratos ofrece su despedida al cuerpo de su esposa.
		Externa	Kratos levanta el cuerpo de Faye y sale de la casa.	Kratos sale de la cabaña llevando el cuerpo de Faye.
		Externa	Kratos coloca el cuerpo en la pira y la enciende.	La escena muestra la despedida de Kratos y Atreus hacia Faye.
		Externa	Atreus toma la daga que está colocada sobre el cuerpo de su madre, pero al estar muy caliente se quema la mano y suelta la daga.	El último recuerdo de su madre es algo que desea conservar.
		Externa	Kratos toma una bola de nieve en la mano quemada de su hijo y procede a vendarla.	Con esta acción, el juego nos muestra que a pesar del distanciamiento que tiene Kratos por su hijo, esté aún vela por el bienestar de su hijo.
		Externa	Atreus entra a su casa y sale portando su arco y flechas.	Atreus nos demuestra por primera vez que también sabe portar armas.
		Externa	Atreus comienza a buscar rastros de ciervo. Kratos lo sigue.	Esta acción muestra que Kratos está dispuesto a preparar a su hijo, sin embargo, lo sigue observando.

FICHA DE OBSERVACIÓN 3	
VIDEO JUEGO	<i>GOD OF WAR</i>
CAPÍTULO	II. CAMINO A LA MONTAÑA - <i>PATH TO THE MOUNTAIN</i>

ESCENA	ESCENA 3			
UNIDAD TEMÁTICA	LENGUAJE AUDIOVISUAL			
DIMENSIÓN	INDICADORES	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
ELEMENTOS VISUALES	PLANOS	1 PM	Kratos levanta una reja para poder pasar a una enorme sala. La cámara pasa a enfocar a Atreus. Este se queja de un olor. Kratos entra en el encuadre y voltea al oír la reja cerrarse.	Atreus busca establecer una conversación con su padre, sin embargo Kratos solo responde, haciendo que Atreus decida no continuar.
		2 GPG	Se enfoca a dos hombres que aparecen del lado izquierdo de la enorme sala, uno más en el lado derecho y después dos más detrás de unos pilares.	Otra escena donde se demuestra la gran fuerza de Kratos y el distanciamiento de los personajes.
		3 PA	Kratos le hace una seña a Atreus para que retroceda y se prepara para pelear. Kratos procede a atacar y derrotando a los asaltantes uno tras otro pero llegan más.	De nuevo se muestra un distanciamiento entre los dos personajes.
		4 PMC	La cámara se enfoca en Kratos. A distancia del enfoque de la cámara se ve a Atreus, a quien lo atrapa uno de los atacantes. Atreus lo ataca por instinto y ambos caen. Kratos mira y corre hacia su hijo.	El espectador aprecia el pesar de Atreus al ver el cuerpo.

		5 PP	Atreus tiene sobre sí el cuerpo de su atacante. Kratos lo hace a un lado y levanta a su hijo.	Atreus muestra una fuerte conexión con la persona fallecida, quien se revela en su oración que es su madre, Faye.
		6 PM	Atreus mira a su padre, con lágrimas en sus ojos y sangre en el rostro. La cámara se mueve para que se aprecie mejor el dolor de Atreus mientras Kratos pone sus dos manos en ambos lados del rostro de su hijo, con delicadeza. Atreus se calma.	La cámara enfoca el rostro de Atreus, su reacción es la que se busca destacar. Y también es otra muestra del cariño y protección que puede mostrar Kratos con su hijo.
		7 PMC	La cámara hace un movimiento panorámico, haciendo que veamos ahora a Kratos mientras calma a su hijo. Un nuevo enemigo aparece haciendo que se separen mientras Kratos los defiende.	La cámara pasa de Atreus hacia Kratos, lentamente porque ahora es a ti a quien Kratos está hablando, aparte de su hijo.
		8 PA	Kratos se levanta y combate con los mismos atacantes de antes, pero esta vez tienen una forma parecida a un zombie de hielo. Kratos le dice a Atreus que no intervenga. Kratos pelea y derrota de nuevo a sus enemigos.	La cámara de nuevo está en un ángulo picado simbolizando lo pequeño y vulnerable que es Atreus en comparación a su padre.
		9 PA	Kratos se prepara para impulsar a Atreus al nivel superior de la habitación para que Atreus lo ayude a encontrar una forma de subir. Atreus camina lentamente	Esta parte de la historia tiene repercusión en la mecánica del juego. Cuando realizas esa acción, Atreus inmediatamente va a buscar una forma de ayudar a Kratos a subir. Sin embargo, aquí se quiere recordar al espectador que algo impactante ha

			mientras recibe indicaciones de su padre que lo hacen avanzar poco a poco.	sucedido a un personaje y no todo es igual. Eso ayuda a que el espectador sienta empatía o tome en consideración lo que ocurre en la historia.
		10 PMC	Hay una profundidad de campo, enfocada en Atreus. Kratos, ya molesto le dice que mejor regresan si no va a tener las fuerzas para seguir. Eso espabila a Atreus quien corre hacia una cadena que arroja y queda colgando. Kratos escala la cadena y salen de la habitación.	De nuevo, la historia tiene un efecto en la mecánica del juego. Pero esta vez ya tiene el efecto inmediato que el espectador está acostumbrado, debido a la exasperación de Kratos ante la actitud de su hijo.
ÁNGULOS		3 CONTRA PICADO	La cámara enfoca a Kratos, defendiendo a Atreus de los atacantes.	Se muestra el gran tamaño que tiene Kratos en comparación a Atreus, quien el espectador esta vez comparte su perspectiva para ver a Kratos más poderoso.
		5 PICADO	La cámara encuadra a Atreus en el suelo.	Contrario al anterior ángulo, aquí se ve a Atreus en una posición vulnerable.
		8 CONTRA PICADO	Atreus es protegido por Kratos de los zombies de hielo.	De nuevo, la cámara quiere transmitir que Kratos es mucho más fuerte.
		10 CONTRA PICADO	Kratos observa a Atreus desde un piso inferior.	Aquí es la perspectiva de Kratos puesto que Atreus está en un piso superior.
MOVIMIE NTO DE CÁMARA		6 PANORÁ MICA	La cámara rodea a Kratos y Atreus.	La cámara quiere mostrar las expresiones de los personajes ante lo acontecido. Es un momento íntimo entre los dos personajes.

		10 TRAVELLING	Kratos observa a su hijo avanzar hacia la cadena, para que pueda ayudarlo a subir.	La cámara sigue la mirada de Kratos cuando ve a su hijo avanzar lentamente hacia la cadena que ayudará a Kratos a subir.
	COLOR	FRÍOS	Gris Blanco Marrón	Los colores se implementaron en tonos fríos ya que la escena ocurre en un campo nevado. El gris ayuda a mostrar lo sombrío del entorno que es un bosque, también ayudando a Kratos a mezclarse un poco con el ambiente. El blanco es de la nieve que hay en todo el bosque. El marrón es por los árboles, hojas y atuendo de Kratos.
		CÁLIDOS	Rojo	Rojo es el color de la sangre y el fuego, siendo este lo más presente de este color además del tatuaje de guerra de Kratos.
ELEMENTOS SONOROS	MÚSICA	No diegético	<i>Peaks Pass</i> - Bear McCreary	Música con tonadas fuertes que causan tensión y una sensación de peligro.
	EFECTOS DE SONIDO	Diegético	El sonido de la reja al subir y caer..	Sonido que se oye al momento en que Kratos manipula una reja para entrar a la habitación.
		Diegético	Sonido de hachazos al impactar en los enemigos de Kratos.	Sonido que suena cada vez que Kratos impacta su hacha en sus enemigos.
		Diegético	Sonido de cadena al caer.	Sonido que se oye al momento en que Atreus deja caer una cadena para que Kratos pueda subir.
DIÁLOGO	1 Diegético	ATREUS (Tapando su nariz, expresión de asco) Agh... ¿A qué huele?  La reja se cierra.	Atreus detecta un olor putrefacto y Kratos al oír la reja cerrarse, sabe que es una emboscada.	

			<p>CANÍBAL 1 ¡AHORA!</p>	
		2 Diegético	<p>CANÍBAL 2 ¿Son infernales?</p> <p>CANÍBAL 3 ¡Están intactos! ¡Mira!</p> <p>CANÍBAL 4 ¡Que alguien prepare el fuego!</p> <p>CANÍBAL 3 ¡Siegmund! ¡Los cuchillos!</p> <p>CANÍBAL 5 Tantos días... sin carne.</p> <p>ATREUS ¿Carne? ¿Nosotros?</p> <p>KRATOS (Haciendo una señal para que Atreus retroceda) Detrás de mí.</p> <p>CANÍBAL 2 ¿Y si cambian como los otros?</p> <p>CANÍBAL 3</p>	<p>Los atacantes resultan ser caníbales que quieren comerse a los protagonistas. Atreus le cuesta creerlo y Kratos decide encargarse de ellos por su cuenta.</p>

			<p>Hay que mantenerlos con vida. Sacarles la carne... pero poco a poco.</p> <p>KRATOS (Empuñando su hacha) Esta lucha es mía, nada más.</p>	
	4 Diegético		<p>ATREUS (Intentando liberarse de su captor) ¡Padre, ayúdame!</p> <p>KRATOS (Corriendo hacia su hijo) ¡Atreus! ¡Niño!</p>	Atreus pide ayuda a su padre y este acude de inmediato a él.
	7 Diegético		<p>KRATOS (Consolando a su hijo, ambas manos al lado de su rostro) Cierra tu corazón a esto. Vamos. Hay un largo camino por delante...</p>	Atreus acaba de tomar una vida humana por primera vez. No fue por comer como lo hacía con animales. Kratos le dice que no sienta nada al respecto. Era el caníbal o Atreus. No había otra opción.
	8 Diegético		<p>ATREUS Regresaron. R-regresaron</p> <p>KRATOS derrota a todos los enemigos.</p> <p>KRATOS Se acabó.</p> <p>ATREUS</p>	Aquí se muestra que la amenaza no ha terminado. Durante el juego, Atreus podría enfrentarse a estos enemigos puesto que no son humanos, sin embargo Kratos prefiere que no lo haga porque su hijo sigue afectado por lo ocurrido.

			<p>Quiero irme de aquí.</p> <p>KRATOS Entonces cálmate. Hay que encontrar una salida.</p>	
	9 Diegético	<p>KRATOS Esa cadena... Aquí. Deja caer la cadena.</p> <p>KRATOS coloca sus manos como apoyo para ATREUS para impulsarlo.</p> <p>ATREUS Bien.</p>	<p>Esta acción también es usualmente inmediata durante el juego, sin embargo porque Atreus está triste, no hace las acciones rápido.</p>	
	10 Diegético	<p>ATREUS camina lentamente hacia la cadena.</p> <p>KRATOS Atreus... la cadena.</p> <p>ATREUS La cadena, sí.</p> <p>ATREUS sigue caminando lentamente hacia la cadena.</p> <p>KRATOS Todo está en tu cabeza, niño.</p>	<p>Esta es otra acción que es costumbre sea rápida en el juego, pero de nuevo el ánimo de Atreus juega en contra de la mecánica. Sin embargo, Kratos ya exasperado por su comportamiento, le advierte que volverían a casa. Atreus, quien no quiere esto, vuelve a la normalidad.</p>	

			<p>Olvídalo. Te hubiera matado.</p> <p>ATREUS Lo sé. Tenía que hacerlo... lo sé, Solo es que...</p> <p>ATREUS sigue caminando lentamente hacia la cadena.</p> <p>KRATOS (Su voz suena con un tono más fuerte) Regresaremos a casa, niño.</p> <p>ATREUS (Mirando sorprendido a su padre) ¿Qué?</p> <p>KRATOS Mira que rendirse tan fácilmente, tan cerca del comienzo...</p> <p>ATREUS (Caminando más rápido) Espera, no, no me estoy rindiendo. Puedo hacerlo. Sólo necesito, ya sabes, retomar mi aliento.</p> <p>ATREUS arroja la cadena.</p>	
--	--	--	---	--

			ATREUS Sube. Estoy listo.	
HISTORIA	PERSONAJES	Protagonista	Kratos	Hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo, Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha.
		Deuteragonista	Atreus	Niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca, cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas.
		Secundarios	Hombres caníbales	Un grupo de hombres que atacan a Kratos y Atreus, con la intención de comérselos.
	ESPACIO	Físico	Ruinas en una cueva.	Es una estancia con paredes, columnas de piedra. Hay restos de huesos desperdigados por el suelo y manchas de sangre por las columnas.
	ACCIÓN	Externa	Kratos, abriendo la reja para que pueda pasar junto con Atreus.	Acción de Kratos abriendo una reja.
		Externa	La emboscada y pelea contra los hombres caníbales.	Un grupo de hombres caníbales emboscan a Kratos y Atreus.

		Externa	El ataque a Atreus y este matando a su atacante por accidente.	Atreus quita su primera vida humana.
		Externa	Kratos consolando a su hijo.	Acción de Kratos consolando a su hijo por lo que acaba de suceder.
		Externa	Kratos peleando contra los zombies de hielo.	Kratos pelea contra un grupo de zombies helados, quienes son los cuerpos de los caníbales que previamente enfrentó.
		Externa	Kratos impulsa a Atreus al nivel superior.	Kratos ayuda a Atreus a subir.
		Interna	Atreus intenta procesar lo ocurrido.	Atreus mientras va caminando, lo hace de forma lenta. Pensativo, cabizbajo sin decir una palabra.
		Externa	Kratos advierte a su hijo que, de seguir así, regresarán a casa.	Kratos lanza una advertencia a su hijo.
		Externa	Atreus se espabila y bota una cadena para que Kratos suba.	Atreus ayuda a Kratos a subir.
		Externa	Kratos usa la cadena y llega al nivel superior.	Kratos alcanza a Atreus en el nivel superior.
		Externa	Kratos y Atreus salen de las ruinas..	Kratos y Atreus logran salir de las ruinas.

FICHA DE OBSERVACIÓN 4

VIDEO JUEGO	GOD OF WAR			
CAPÍTULO	IX. LA ENFERMEDAD - <i>THE SICKNESS</i>			
ESCENA	ESCENA 3			
UNIDAD TEMÁTICA	LENGUAJE AUDIOVISUAL			
DIMENSIÓN	INDICADORES	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
ELEMENTOS VISUALES	PLANOS	1 PML	La cámara sigue a Kratos quien lleva en sus brazos un Atreus enfermo e inconsciente. La cámara no se mantiene quieta. La cámara se mueve de un lado a otro, alternando su trayectoria con los movimientos de Kratos. Este toca la puerta del hogar de la diosa Freya, a quien pide ayuda. Al oír los lamentos de Kratos, ésta abre la puerta.	Este ritmo dinámico de la cámara sirve para simbolizar la desesperación de Kratos ante la situación precaria que enfrenta su hijo.
		2 PM	Freya aparece y la cámara rota para encuadrar a los tres personajes, siendo Atreus la atención de Kratos y Freya. Esta da la vuelta y entra a la casa. Kratos la sigue. La cámara sigue a los personajes como si fuera una persona más en la	Aquí se quiere transmitir la preocupación de Kratos y Freya ante la situación de Atreus, al encontrarse enfermo y débil.

			habitación, con movimientos dinámicos.	
		3 PG	La cámara enfoca en un ángulo picado a Kratos, quien coloca con cuidado a Atreus sobre un mueble. Este le ruega a Freya que lo ayude, a lo que ella acepta y le indica qué hacer.	Por medio de este ángulo, el espectador puede ver a Kratos en una posición de vulnerabilidad, algo que no se había visto a lo largo de la historia. Siempre era él quien miraba desde arriba. Ahora, le toca a él
		4 PMC	La cámara hace un travelling hacia Freya quien empieza a explicarle a Kratos lo que tiene que hacer para poder salvar a su hijo.	Este movimiento ayuda para darle importancia a lo que dice Freya. Encuadrandola hace que toda la atención del espectador se enfoque en ella.
		5 PMC	La cámara esta vez hace un travelling pero hacia Kratos. Este se da cuenta que necesitará de otro tipo de arma para poder ir al lugar que tiene la cura para salvar a su hijo. La cámara enfoca sus antebrazos que están aún vendados. Kratos se los toca con pesar.	Ahora la atención cae sobre Kratos porque su sentir ante la situación que debe afrontar es importante. Es un especial guiño a quienes conocen su historia pasada y genera intriga para los que no.
		6 PG	Freya toca los antebrazos de Kratos, ella lo ayuda a levantarse mientras le continúa dando instrucciones. De nuevo la cámara la enfoca sólo a ella. La cámara enfoca rápidamente a Atreus, quien hace un gemido de dolor. Kratos acude a él.	Kratos está en una situación que no puede controlar, pero Freya logra calmarlo. De nuevo se ve una muestra de cariño que Kratos siente por su hijo que está adolorido.

		7 PE	La cámara de nuevo enfoca a Freya quien sigue dando instrucciones	La cámara de nuevo quiere mostrar la importancia de las palabras de Freya. Que no se vea a Kratos en estas tomas simboliza que ella habla al espectador. Quiere que él/ella sepa lo que tiene que hacer a continuación.
		8 PG	Kratos se retira pero a medio camino se detiene, quedando en primer cuadro de enfoque, Freya y Atreus en segundo. Este le dirige unas palabras, ella da su respuesta y Kratos se retira de la casa.	Aquí se da más importancia a Kratos y sus expresiones ante las palabras de Freya. Sólo el espectador es testigo de esto puesto que le está dando la espalda a ella.
	ÁNGULOS	3 PICADO	La cámara enfoca a Kratos, siendo Freya quien lo ve desde arriba.	Durante el juego siempre ha sido Kratos quien recibió este ángulo, siendo él el superior. Pero en este caso, él se encuentra en desventaja, pidiendo ayuda ante algo que no puede derrotar. Incluso hay una pausa para que el espectador se de cuenta de esto también.
	MOVIMIENTO DE CÁMARA	1 PANORÁMICA	La cámara genera la sensación de movimientos dinámicos a la espalda de Kratos, de izquierda a derecha.	Este ritmo dinámico de la cámara sirve para simbolizar la desesperación de Kratos ante la situación precaria que enfrenta su hijo.
		2 PANORÁMICA HORIZONTAL	La cámara rodea a los personajes hasta que queden en encuadre los tres.	Aquí se quiere transmitir la preocupación de Kratos y Freya ante la situación de Atreus, al encontrarse enfermo y débil.
		4 TRAVELLING	La cámara enfoca a Freya.	Este movimiento ayuda para darle importancia a lo que dice Freya. Encuadrandola hace que toda la atención del espectador se enfoque en ella.

		5 TRAVELLING	La cámara enfoca a Kratos.	Ahora la atención cae sobre Kratos porque su sentir ante la situación que debe afrontar es importante. Es un especial guiño a quienes conocen su historia pasada y genera intriga para los que no.
		6 ZOOM IN	La cámara enfoca con rapidez a Atreus.	El zoom es rápido para generar la sensación de premura ante la situación de Atreus.
		7 TRAVELLING	De nuevo la cámara enfoca a Freya.	La cámara de nuevo quiere mostrar la importancia de las palabras de Freya. Que no se vea a Kratos en estas tomas simboliza que ella habla al espectador. Quiere que él/ella sepa lo que tiene que hacer a continuación.
	COLOR	CÁLIDOS	Naranja Amarillo Rojo	El naranja transmite una sensación agradable y de ambiente familiar, en este caso la casa de Freya es un lugar seguro para Kratos y Atreus. Amarillo evoca alegría, vitalidad, eso es el fuego que hay en la casa de Freya y lo iluminada que está. Rojo es el color de la sangre y el fuego, siendo este lo más presente de este color además del tatuaje de guerra de Kratos.
		FRÍOS	Gris	Color neutro que evoca tristeza. Es el color de la piel de Kratos.
ELEMENTOS SONOROS	MÚSICA	No diegético	<i>Witch of the Woods</i> - Bear McCreary	Una melodía que transmite misterio.
	EFFECTOS DE SONIDO	Diegético	El sonido de Kratos golpeando con fuerza la puerta de Freya para que lo deje entrar.	Aquí se ve la desesperación de Kratos por la situación de su hijo.
	DIÁLOGO	1 Diegético	KRATOS (Golpeando con fuerza la puerta de Freya)	En el diálogo, el personaje de Kratos transmite desesperación lo cual también lo refleja la animación del personaje, acentuado por el movimiento de la cámara.

			<p>¡Freya! ¡Abre la puerta! ¡Ayúdanos!</p> <p>KRATOS no obtiene respuesta.</p> <p>KRATOS (Con tono agitado) ¡¿Mujer, me oyes?! ¡Es urgente!</p> <p>FREYA (Con tono de sarna) ¡Aún soy una diosa! Vete.</p> <p>KRATOS (Casi sin aliento) ¡El niño está enfermo! ¡Freya!</p>	
	2 Diegético	<p>FREYA abre la puerta y se acerca a ATREUS.</p> <p>KRATOS (En voz baja) Está enfermo.</p> <p>FREYA Entren.</p> <p>KRATOS, ATREUS y FREYA entran a la casa.</p> <p>FREYA</p>	<p>Aquí se quiere transmitir la preocupación de Kratos y Freya ante la situación de Atreus, al encontrarse enfermo y débil.</p>	

			No es una enfermedad normal. Es su verdadera naturaleza, tu naturaleza, que lucha en su interior.	
		3 Diegético	<p>KRATOS (Mirando a su hijo) ¿Yo le hice esto?...</p> <p>KRATOS mira a FREYA con una expresión de súplica.</p> <p>KRATOS ¿Me ayudas?</p> <p>FREYA Por supuesto...</p>	En toda la historia, es la única vez que Kratos pide ayuda. Él siempre ha sido capaz de derribar a todos sus enemigos, pero ahora se enfrenta a algo que no puede vencer solo y necesita salvar a su hijo.
		4 Diegético	<p>FREYA Hay un raro... ingrediente que solo hay en Helheim. El guardián que protege el Puente de los Condenados... Necesito su corazón.</p> <p>KRATOS Mmmm... Hel.</p> <p>FREYA El Reino de los Muertos. ¿Lo conoces?</p> <p>KRATOS</p>	Freya informa a Kratos de lo que tiene que hacer y las dificultades que tendrá que enfrentar, recalcando que su arma, su hacha de hielo no servirá en el infierno helado de los nórdicos.

			<p>Este no.</p> <p>FREYA (suspira) Es una tierra de frío inclemente. En ella, los fuegos no arden y ni la magia de los nueve reinos podría crear una llama.</p> <p>FREYA mira a KRATOS.</p> <p>FREYA En cuanto a los muertos, tu hacha helada será inútil. Necesitarás otra cosa.</p>	
		5 Diegético	<p>KRATOS (Enderezando su postura) Entonces debo regresar a casa.....</p> <p>KRATOS se toca los antebrazos.</p> <p>KRATOS y desenterrar un pasado que juré no tocar.</p>	<p>Kratos se da cuenta que debe ir a desenterrar un arma que lo encadena a su pasado tormentoso y sangriento, algo que preferiría no hacer.</p>
		6 Diegético	<p>FREYA No importa quien fueras antes. Este niño no es tu pasado; es tu hijo... y necesita a su padre.</p>	<p>Sin embargo, Freya le asegura que nada de lo que fue su pasado importa. Kratos debe concentrarse en su presente que es su hijo, quien necesita su ayuda. Kratos entonces no duda y sabe lo que tiene que hacer.</p>

			<p>FREYA levanta a KRATOS y extiende la palma de su mano, donde dibuja una runa.</p> <p>FREYA Esta runa abre el puente a Helheim. Cuando estés ahí, recuerda, bajo ninguna circunstancia debes cruzar el Puente de los Condenados. No hay vuelta atrás. ¿Entendido?</p> <p>ATREUS (gime de dolor)</p> <p>KRATOS acude a su lado.</p> <p>KRATOS Niño...</p>	
		7 Diegético	<p>FREYA prepara unas pociones para ATREUS.</p> <p>FREYA Date prisa. En el jardín hay un sendero que lleva a mi barca. Úsala. Vuelve a casa, desentierra tu pasado. Haz lo que necesites hacer.</p>	<p>Freya sigue dando instrucciones a Kratos y recordando el objeto que necesita.</p>

			<p>FREYA se acerca al cuerpo de ATREUS.</p> <p>FREYA Tan solo... tráeme... el corazón del guardián del puente y tu hijo sobrevivirá. Ahora...</p>	
		8 Diegético	<p>KRATOS se levanta pero se detiene a medio camino.</p> <p>KRATOS Freya, la última vez que hablamos... Yo est...</p> <p>FREYA No. Haces bien en desconfiar de un dios. No tienes por qué explicarte. A mi no. No por eso.</p> <p>FREYA mira a KRATOS.</p> <p>FREYA Lo mantendré a salvo. Es una promesa de madre. KRATOS la mira y se retira.</p>	<p>En esta parte de la historia, se revela que Freya es madre y eso ayuda a Kratos a confiar un poco más en ella.</p>
HISTORIA	PERSONAJES	Protagonista	Kratos	<p>Hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo,</p>

				Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha.
		Deuteragonista	Atreus	Niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca, cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas.
		Secundarios	Freya	Conocida como la Bruja del Bosque, en realidad es una diosa nórdica, de la fertilidad y el amor. Ex esposa del dios Odín. Siente un cariño de madre hacia Atreus, inspirando la confianza de él, pero no la de Kratos al ser una diosa.
ESPACIO	Físico		Casa de Freya.	Una casa hecha de madera que tiene una cama, una chimenea con una olla donde realiza sus pociones la diosa. Al lado, hay un estante con una variedad de estas.
ACCIÓN	Externa		Kratos, tocando con fuerza la puerta de la casa de Freya.	Acción de Kratos tocando la puerta de la casa de Freya con desesperación.
	Externa		Kratos lleva a Atreus dentro de la casa de Freya.	Kratos carga a Atreus hacia dentro de la casa.
	Externa		Freya explica a Kratos lo que debe hacer.	Acción de Freya explicando a Kratos cómo pueden curar a su hijo.
	Externa		Kratos toca su antebrazo, simbolizando que debe volver a visitar su pasado.	Kratos recuerda su pasado.

		Externa	Freya recuerda a Kratos que tiene que hacer lo necesario para salvar a su hijo.	Freya ayuda a Kratos a ver lo que es más importante que su sentir: el bienestar de su hijo.
		Externa	Freya procede a hacer una poción para calmar el dolor de Atreus.	Freya actúa rápidamente para aminorar el daño que sufre Atreus.
		Externa	Kratos se retira de la casa.	Kratos se va a buscar la cura para su hijo.

FICHA DE OBSERVACIÓN 5				
VIDEO JUEGO	GOD OF WAR			
CAPÍTULO	XI. REGRESO A LA CIMA - <i>RETURN TO THE SUMMIT</i>			
ESCENA	ESCENA 2			
UNIDAD TEMÁTICA	LENGUAJE AUDIOVISUAL			
DIMENSIÓN	INDICADORES	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
ELEMENTOS VISUALES	PLANOS	1 PA	La cámara sigue a Kratos quien entra en un templo junto con Atreus. Divisan a un hombre.	Kratos y Atreus ven a uno de los antagonistas de su viaje.
		2 PE	Mientras Kratos se acerca, la cámara se acerca más rápido al hombre que está mal herido.	La cámara se enfoca y se acerca a Modi para que el espectador pueda apreciar el pobre estado en el que se encuentra.

			Resulta ser Modi, hijo del dios Thor.	
		3 PML	Aparece Atreus quien amenaza a Modi con su cuchillo. Magni avanza hacia Atreus en modo desafiante, pero sus heridas son muy graves y cae al piso, gritando de dolor.	Aquí, el espectador puede apreciar un cambio en Atreus al avanzar amenazante hacia un enemigo herido. El espectador puede o no sentir empatía hacia Atreus, menos ante la actitud grosera de Modi.
		4 PML	La cámara hace un travelling mientras Atreus voltea a ver a Kratos, quien dice que lo deje ir porque ya está derrotado. Atreus voltea a ver a Modi. Esto lo hace mirando directo a la cámara.	El espectador asume en cierta forma la perspectiva de Atreus, buscando la reacción de Kratos ante esta actitud del niño.
		5 PG	La cámara hace otro travelling tomando como eje central a Atreus quien se acerca más a Modi. Este intenta incorporarse, pero Atreus lo apuñala en el cuello. Kratos interviene pero Atreus patea el agonizante cuerpo de Modi, quien cae por un precipicio del templo.	Ahora se busca la reacción de Magni y el espectador es testigo del ataque de Atreus.
		6 PM	Kratos voltea a Atreus, ambos de perfil hacia la cámara y comienza a reprenderlo por sus acciones. Atreus no muestra empatía alguna lo cual enfurece a Kratos.	La cámara asume el lugar del espectador, como una tercera persona que está presenciando como un padre reprende a su hijo.

		7 PA	Atreus se molesta y comienza a gritarle a su padre. Kratos se levanta lentamente, demostrando su autoridad ante su hijo. Atreus solo se va sin dirigirle la palabra a Kratos. Este lo sigue en silencio.	La cámara se queda a nivel de Atreus para así poder apreciar mejor cuando Kratos se levanta y ver toda su imponencia y gran tamaño, para intimidar.
ÁNGULOS		3 PICADO	Cuando Atreus se acerca, está a un nivel más elevado que Modi, puesto que este está encorvado debido a sus heridas.	Esto es para mostrar a Modi de una forma lastimera y débil ante Atreus y Kratos.
		7 CONTRA PICADO	La cámara sigue a Kratos mientras se levanta.	Esto sirve para ver la imponencia y autoridad que Kratos representa para Atreus.
MOVIMIENTO DE CÁMARA		2 ZOOM IN	La cámara hace un acercamiento para que el espectador aprecie mejor a Modi.	La cámara se enfoca y se acerca a Modi para que el espectador pueda apreciar el pobre estado en el que se encuentra.
		4 TRAVELLING	Movimiento de izquierda a derecha, siguiendo la vista de Atreus hacia Kratos.	El movimiento es para seguir la mirada de Atreus.
		5 TRAVELLING	Movimiento de derecha a izquierda, siguiendo la vista de Atreus hacia Modi.	El movimiento es para seguir la mirada de Atreus.
COLOR		CÁLIDOS	Rojo	Rojo es el color de la sangre y el fuego, siendo este lo más presente de este color el tatuaje de guerra de Kratos.
		FRÍOS	Gris Azul	Gris es un color neutro que demuestra tristeza, el cual es el color de la piel de Kratos. Azul es el cielo, mar, hielo. Está muy presente puesto hay mucho hielo en la ubicación donde se encuentran los personajes.

ELEMENTOS SONOROS	EFFECTOS DE SONIDO	Diegético	El sonido de una puñalada.	El sonido que acompaña la acción de Atreus al apuñalar a Modi.
	DIÁLOGO	1 Diegético	<p>MODI (Con falta de aire) Thor... me culpó... ¡a mí! por lo que le hiciste a Magni. Mi propio padre me llamó cobarde.</p> <p>ATREUS Parece que hizo más que eso. Muévete o seguiremos donde él se quedó.</p> <p>MODI ¡Los mataré!</p> <p>MODI intenta acercarse pero cae al piso, gritando de dolor.</p> <p>MODI (En tono adolorido) ¡¡Aah!! Aah... Aah...</p>	El espectador puede apreciar el lastimero estado en el que se encuentra Modi, uno de los antagonistas de la historia.
		4 Diegético	<p>ATREUS voltea a ver a KRATOS</p> <p>KRATOS No. Está vencido. Para qué matarlo...</p> <p>ATREUS</p>	El espectador puede ser testigo de un momento incómodo entre Atreus y Kratos.

			<p>Debería de pagar por lo que dijo de mi madre.</p> <p>KRATOS Dije no.</p> <p>ATREUS Pero somos dioses.</p>	
		5 Diegético	<p>ATREUS voltea a ver a MODI</p> <p>ATREUS (Levantando lentamente su cuchillo) Podemos hacer todo lo que queramos.</p> <p>MODI (Mofándose) Je, je, je... Eso es lo que le dije a tu madre... antes de hacerla mía.</p> <p>ATREUS apuñala en el cuello a MODI. KRATOS se acerca a ATREUS.</p> <p>KRATOS ¿Qué estás haciendo?</p> <p>ATREUS</p>	<p>El espectador es testigo de cómo Atreus mata sin piedad a Modi.</p> <p>Cabe resaltar que antes en la historia Atreus dudaba al matar a otras personas, pero este es un Atreus bastante cambiado.</p>

			<p>(Mirando su cuchillo ensangrentado) Este cuchillo es mejor que el de mi madre.</p> <p>ATREUS patea el cuerpo de MODI, quien cae por un precipicio.</p>	
		6 Diegético	<p>KRATOS (Con severidad) Mataste contra mis deseos. Perdiste el control.</p> <p>ATREUS (En tono sarcástico) ¿No me enseñaste tú a matar?</p> <p>KRATOS (Alzando la voz) Te he enseñado a sobrevivir. Somos dioses, niño... nos convierte en objetivos. Desde ahora, hasta el final de los días. Estás marcado.</p> <p>KRATOS (Bajando la voz) Y por eso te enseñé a matar... Pero en defensa propia. Nunca por capricho.</p>	<p>Kratos comienza a reprender a Atreus, quien no muestra empatía alguna respecto a lo que acaba de hacer.</p>

			<p>ATREUS (En tono sarcástico) Aún así nadie lo va a extrañar. ¿Cuál es la diferencia?</p>	
		7 Diegético	<p>KRATOS (Gritando furioso) ¡Matar a un dios tiene consecuencias!</p> <p>ATREUS (Gritando furioso) ¿Por qué? ¿Cómo lo sabes? ¡¿Cómo lo sabes?!</p> <p>KRATOS se levanta lentamente mirando fijamente a ATREUS.</p> <p>KRATOS (Amenazante) Cuida tu tono, niño.</p> <p>ATREUS Qué más da.</p>	<p>La tensión llega a un pique con Kratos y Atreus. Kratos no sigue respondiendo a su hijo porque no lo reconoce y no sabe cómo reaccionar con él.</p>
HISTORIA	PERSONAJES	Protagonista	Kratos	<p>Hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo,</p>

				Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha.
		Deuteragonista	Atreus	Niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca, cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas.
		Antagonista	Modi	Hermano menor de Magni e hijo de Thor. Es de carácter bravucón por su posición como dios, frustrado de vivir bajo la sombra de su hermano. Gusta de insultar a la madre de Atreus, acción que lo enfurece.
	ESPACIO	Físico	Templo de hielo..	Todo ocurre en un templo cubierto de hielo.
	ACCIÓN	Externa	Kratos y Atreus entrando al templo y encontrándose con Modi.	La acción es Kratos y Atreus, encontrándose con Modi.
		Externa	Atreus se acerca amenazante a Modi.	La acción es Atreus amenazando a Modi.
		Externa	Atreus apuñala a Modi.	La acción muestra cómo ha cambiado Atreus.
		Externa	Kratos reprende a Atreus por su actitud.	Kratos trata de hacer ver a su hijo de su mal actuar.

		Externa	Atreus se enfrenta a su padre.	Atreus está tan desviado de su camino que se enfrenta a su padre a quien tanto respetaba.
		Externa	Kratos se yergue frente a Atreus.	Kratos da a conocer su autoridad lo cual hace que Atreus decida no seguir con la pelea.

FICHA DE OBSERVACIÓN 6				
VIDEO JUEGO	GOD OF WAR			
CAPÍTULO	XII. ESCAPE DE HELHEIM - <i>ESCAPE FROM HELHEIM</i>			
ESCENA	ESCENA 2			
UNIDAD TEMÁTICA	LENGUAJE AUDIOVISUAL			
DIMENSIÓN	INDICADORES	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
ELEMENTOS VISUALES	PLANOS	1 PA	Kratos levanta una reja para poder pasar a una pequeña sala que está al borde de un precipicio. Atreus sigue avanzando y Kratos lo sigue. Atreus y Kratos se detienen y una niebla gris los envuelve en el lugar. Aparecen ante ellos un Atreus y un Modi moribundo,	La cámara se mantiene en un solo plano porque la atención del espectador debe centrarse en el recuerdo de Atreus.

			hechos de la misma niebla, con ojos brillantes.	
		2 PA	Kratos y Atreus presencian cómo el Atreus hecho de niebla apuñala a Modi. Atreus mueve la cabeza en negación.	Además de seguir viendo el recuerdo, se puede ver las reacciones de Atreus ante lo que está viendo junto al espectador.
		3 PA	Atreus prefiere no mirar, cubriendo sus ojos con una mano. Kratos y Atreus dan media vuelta y se retiran de la sala.	Atreus no quiere mirar más y se retira junto con Atreus.
	MOVIMIENTO DE CÁMARA	1 ZOOM IN	La cámara hace un acercamiento para que el espectador aprecie mejor a las figuras de Atreus y Modi hechas de niebla.	La cámara se enfoca y se acerca a Modi para que el espectador pueda apreciar el pobre estado en el que se encuentra.
	COLOR	CÁLIDOS	Rojo Blanco	Rojo es el color de la sangre y el fuego, siendo este lo más presente de este color el tatuaje de guerra de Kratos. Blanco es el color de la luz y claridad. Aquí resalta por el brillo del hielo y la nieve que cae con fuerza.
		FRÍOS	Gris Azul	Gris es un color neutro que demuestra tristeza, el cual es el color de la piel de Kratos y la niebla que aparece en el lugar. Azul es el cielo, mar, hielo. Está muy presente puesto hay mucho hielo en la ubicación donde se encuentran los personajes.

ELEMENTOS SONOROS	EFFECTOS DE SONIDO	Diegético	Sonido del viento soplando con fuerza.	El sonido simboliza la tormenta de nieve que hay en la locación.
	DIÁLOGO	1 Diegético	<p>Una niebla gris envuelve a KRATOS y ATREUS.</p> <p>ATREUS E-era yo...</p> <p>La niebla toma la forma de ATREUS y MODI.</p> <p>ATREUS DE HELHEIM Pero somos dioses. Podemos hacer todo... lo que... queramos.</p> <p>Kratos Apártate niño.</p>	El espectador es testigo junto con Kratos y Atreus de la materialización del recuerdo de estos cuando Atreus le quitó la vida a Modi.
		2 Diegético	<p>MODI DE HELHEIM Je, je, je... Eso es lo que le dije a tu madre... antes de hacerla mía.</p> <p>EI ATREUS DE HELHEIM apuñala al MODI DE HELHEIM. ATREUS mueve la cabeza en negación.</p>	

		3 Diegético	<p>ATREUS No era yo.</p> <p>ATREUS se cubre los ojos con una mano.</p> <p>ATREUS Yo no pude hacer esto.</p> <p>KRATOS No pienses en ello. Aquí no.</p> <p>ATREUS Sí.</p> <p>KRATOS Debemos continuar.</p>	Kratos en cierta forma busca consolar a su hijo y hacerlo más fuerte ante la situación presente.
HISTORIA	PERSONAJES	Protagonista	Kratos	Hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo, Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha.
		Deuteragonista	Atreus	Niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca,

				cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas.
		Secundario	Modi de Helheim	Ilusión del Reino de los Muertos, Helheim que tomó la forma de Modi.
		Secundario	Atreus de Helheim	Ilusión del Reino de los Muertos, Helheim que tomó la forma de Atreus.
	ESPACIO	Físico	Helheim	La escena ocurre en el Reino de los Muertos, Helheim, una tierra de hielo y nieve.
	ACCIÓN	Externa	Kratos y Atreus viendo su recuerdo de los últimos momentos de Modi.	La acción es Kratos y Atreus viendo los últimos momentos de Modi.
		Externa	Atreus no puede aceptar que sea él quien hizo todo eso.	La acción es Atreus incapaz de aceptar la verdad de sus actos.
		Externa	Kratos consuela a Atreus.	Kratos busca evitarle un poco el dolor de su hijo.
		Externa	Kratos y Atreus se retiran.	Kratos y Atreus dan media vuelta y se van del lugar.

FICHA DE OBSERVACIÓN 7	
VIDEO JUEGO	<i>GOD OF WAR</i>

CAPÍTULO	XII. ESCAPE DE HELHEIM - <i>ESCAPE FROM HELHEIM</i>			
ESCENA	ESCENA 5			
UNIDAD TEMÁTICA	LENGUAJE AUDIOVISUAL			
DIMENSIÓN	INDICADORES	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
ELEMENTOS VISUALES	PLANOS	1 PA	La cámara está en la espalda de Kratos, quien mira el horizonte y escucha una voz que le resulta familiar. Aparece mucha niebla a su alrededor.	La cámara se mantiene a espaldas de Kratos. Él se queda inmóvil mientras oye la voz, como si no quisiera aceptar lo que oye.
		2 PP	La cámara hace un travelling siguiendo la trayectoria de la niebla la cual se hace más espesa. Desde este punto, la cámara es en primera persona, asumiendo el punto de vista de Kratos.	Aquí el espectador asume el punto de vista de Kratos para ver todo desde sus ojos. Esto hace que todo lo que experimente Kratos sea más íntimo con el espectador.
		3 PA	La cámara enfoca una figura que sale de la niebla, la cual toma la forma de Zeus, dios del Olimpo y padre de Kratos.	Se enfoca en cómo la niebla materializa la figura de Zeus, el padre de Kratos.
		4 PA	La cámara hace un travelling a la derecha y se ve un Kratos más joven, formado por la misma niebla. Este mira sus espadas que tiene en cada mano y las arroja al suelo. El	Aquí por medio de la cámara en primera persona, Kratos puede verse a sí mismo cuando era joven.

			Kratos de Helheim se abalanza contra Zeus.	
		5 PM	Se ve cómo el Kratos de Helheim le propina una golpiza al Zeus de Helheim. Kratos sólo observa.	El espectador, como Kratos, puede ver los últimos momentos de Zeus, cuando es atacado por su hijo, Kratos.
		6 PA	En medio de esa violencia Kratos logra ver que su hijo Atreus también está viendo todo.	Por medio de los ojos de Kratos, el espectador ve cómo Atreus ve parte del oscuro pasado de Kratos.
		7 PM	Atreus se abre paso entre las dos figuras de niebla y toma las manos de su padre. Este lo saca de su trance y huyen del lugar.	Atreus se abre paso y le habla directamente al espectador, quien está mirando todo por primera persona.
	ÁNGULOS	FRONTAL	La cámara asume la posición de la vista de Kratos, toda la escena es en primera persona.	Esto ayuda a volver la escena más íntima porque ayuda al espectador esté más conectado con todo lo que está viendo y experimentando el personaje, en este caso, Kratos enfrentando su pasado siendo testigo de todo, su hijo Atreus.
	MOVIMIENTO DE CÁMARA	2 PANORÁMICA VERTICAL	La cámara sigue el movimiento de la niebla hasta que logra materializarse.	La cámara sirve como los ojos de Kratos quien observa como la niebla comienza a juntarse.
		3 TRAVELLING	La cámara hace un travelling hacia la izquierda y encuadra a Zeus de Helheim.	Los ojos de Kratos, por medio de la cámara en primera persona ve aparecer la imagen de su padre, Zeus.

		4 TRAVELLING	La cámara hace un travelling hacia la derecha y encuadra a Kratos de Helheim. Después hace otro hacia la izquierda, siguiendo cómo Kratos de Helheim se abalanza hacia Zeus de Helheim.	El espectador, por medio de Kratos ve a su yo del pasado y cómo ataca a Zeus.
		6 ZOOM IN	La cámara enfoca a Atreus quien está viendo toda la pelea entre Kratos de Helheim y Zeus de Helheim.	El espectador sigue la mirada de Kratos quien se da cuenta que Atreus está viendo todo.
	COLOR	CÁLIDOS	Rojo Blanco	Rojo es el color de la sangre y el fuego, siendo este lo más presente de este color el tatuaje de guerra de Kratos. Blanco es el color de la luz y claridad. Aquí resalta por el brillo del hielo y la nieve que cae con fuerza.
		FRÍOS	Gris Azul	Gris es un color neutro que demuestra tristeza, el cual es el color de la piel de Kratos y la niebla que aparece en el lugar. Azul es el cielo, mar, hielo. Está muy presente puesto hay mucho hielo en la ubicación donde se encuentran los personajes.
ELEMENTOS SONOROS	EFECTOS DE SONIDO	Diegético	Sonido del viento soplando con fuerza.	El sonido simboliza la tormenta de nieve que hay en la locación.
		Diegético	Sonido de puñetazos.	Este sonido sucede cuando Kratos de Helheim está atacando a Zeus de Helheim.

		Diegético	Sonido de truenos.	Este sonido se oye al principio cuando Zeus de Helheim habla.
	DIÁLOGO	1 Diegético	<p>Se oyen sonidos de truenos.</p> <p><b>ZEUS DE HELHEIM</b> Es hora que terminemos esto... hijo.</p> <p><b>KRATOS DE HELHEIM</b> ¡Padre! ¡Prepárate!</p> <p><b>ATREUS</b> ¿De quién es esa voz?</p> <p><b>KRATOS</b> No.. lo sé...</p>	El espectador es testigo junto con Kratos y Atreus de la materialización del recuerdo de estos cuando Atreus le quitó la vida a Modi.
		7 Diegético	<p>ATREUS observa la pelea y se abre paso entre la niebla para llegar a su padre.</p> <p><b>ATREUS</b> Vamos. Hay que irnos.</p> <p><b>KRATOS</b> (En voz baja) Tú viste...</p> <p><b>ATREUS</b> (Gritando)</p>	Como Kratos lo ayudó a Atreus a superar su recuerdo del asesinato de Modi, esta vez es el hijo quien ayuda al padre a vencer ese amargo recuerdo.

			¡No hay tiempo! ¡Vámonos!	
HISTORIA	PERSONAJES	Protagonista	Kratos	Hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo, Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha.
		Deuteragonista	Atreus	Niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca, cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas.
		Secundario	Kratos de Helheim	Ilusión del Reino de los Muertos, Helheim que tomó la forma de Kratos.
		Secundario	Zeus de Helheim	Ilusión del Reino de los Muertos, Helheim que tomó la forma de Zeus.
	ESPACIO	Físico	Helheim	La escena ocurre en el Reino de los Muertos, Helheim, una tierra de hielo y nieve.
	ACCIÓN	Externa	Una niebla envuelve a Kratos y Atreus.	La acción es Kratos y Atreus viendo los últimos momentos de Modi.
		Externa	La niebla forma un Kratos más joven y a Zeus.	La acción es Atreus incapaz de aceptar la verdad de sus actos.

		Externa	Kratos de Helheim se abalanza contra Zeus de Helheim a quien comienza propinarle puñetazos.	Kratos busca evitarle un poco el dolor de su hijo.
		Externa	Atreus observa la pelea y se abre paso entre ella para llegar a su padre.	Kratos y Atreus dan media vuelta y se van del lugar.
		Externa	Kratos y Atreus huyen del lugar.	Acción de los dos personajes huyendo del Reino de los Muertos.

FICHA DE OBSERVACIÓN 8				
VIDEO JUEGO	GOD OF WAR			
CAPÍTULO	XVII. EPÍLOGO LAS CENIZAS DE MADRE - <i>EPILOGUE MOTHER'S ASHES</i>			
ESCENA	ESCENA 3			
UNIDAD TEMÁTICA	LENGUAJE AUDIOVISUAL			
DIMENSIÓN	INDICADORES	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
ELEMENTOS VISUALES	PLANOS	1 PA	La cámara está ubicada detrás de Kratos quien observa un puente colgante y montañas que tienen formas de dedos de una mano gigante. Atreus entra en el encuadre y lo menciona.	La cámara sigue actuando como una tercera persona en el viaje de Kratos y Atreus.

		2 PG	La cámara sigue detrás de Kratos y Atreus. Estos dos acortan distancias y Kratos coloca su mano derecha en la espalda de su hijo. Los dos se miran y Kratos se aleja un momento.	Con esto, se muestra al espectador que
		3 PM	La cámara sigue a Kratos, quien se acerca a un precipicio. La cámara encuadra su perfil derecho mientras Kratos comienza a desatar los vendajes de sus brazos. La cámara hace una toma panorámica horizontal hasta terminar en el perfil izquierdo de Kratos. Este alza los brazos y los vendajes se los lleva el viento. Las heridas que tiene son como quemaduras en forma de cadenas. Kratos se queda pensativo un momento pero es interrumpido por Atreus, quien lo apresura. Kratos decide seguir a su hijo.	Con esto, Kratos simbólicamente deja ir su pasado, ya no teniendo nada que ocultar a su hijo y por fin, puede seguir adelante en su vida junto con Atreus.
		4 PG	La cámara está detrás de Kratos. Sostiene una pequeña bolsa que contiene las cenizas de Faye, su esposa y madre de Atreus. Kratos se las extiende a su hijo. Este las toma solemnemente y las lleva el	Otro símbolo de cómo ha evolucionado para bien la relación entre Kratos y Atreus. Kratos ahora confía plenamente en su hijo, tanto como para llevar las cenizas de su madre el resto del camino.

			resto del camino. Ambos siguen escalando la montaña.	
	MOVIMIENTO DE CÁMARA	3 PANORÁMICA HORIZONTAL	La cámara rodea a Kratos de izquierda a derecha, mientras este se quita sus vendajes.	Con esto, la cámara busca simbolizar un ojo curioso ante lo que hace Kratos. Esto es resaltado por la pregunta de Atreus sobre ¿qué está haciendo?
		4 ZOOM IN	La cámara hace un acercamiento al momento en que Kratos le entrega las cenizas a Atreus.	Se busca resaltar el momento solemne e íntimo que comparten Kratos y Atreus al confiarle las cenizas de su madre.
	COLOR	CÁLIDOS	Naranja Amarillo Rojo	El naranja transmite una sensación agradable y de ambiente familiar, en este caso la casa de Freya es un lugar seguro para Kratos y Atreus. Amarillo evoca alegría, vitalidad. Rojo es el color de la sangre y el fuego, siendo este lo más presente de este color además del tatuaje de guerra de Kratos.
		FRÍOS	Gris	Color neutro que evoca tristeza. Es el color de la piel de Kratos.
ELEMENTOS SONOROS	MÚSICA	No diegético	<i>The Ninth Realm</i> - Bear McCreary	Una melodía relajante que simboliza el final del viaje.
	EFFECTOS DE SONIDO	Diegético	El sonido del viento.	Este sonido se oye en el momento que Kratos extiende sus brazos y sus vendajes se los lleva el viento.
	DIÁLOGO	1 Diegético	ATREUS apunta hacia unas montañas.  ATREUS	Atreus señala las montañas.

			<p>Mira... Los Dedos del Gigante. Veo el pico más adelante... está ahí.</p>	
		<p>2 Diegético</p>	<p>KRATOS se acerca a ATREUS.</p> <p>ATREUS Lo hicimos.</p> <p>KRATOS pone una mano en la espalda de ATREUS.</p> <p>KRATOS Así es</p>	<p>Kratos muestra lo cercanos que se han vuelto él y su hijo Atreus.</p>
		<p>3 Diegético</p>	<p>KRATOS se aleja de su hijo y se dirige hacia un precipicio. KRATOS comienza a quitarse sus vendajes.</p> <p>ATREUS ¿Qué haces?</p> <p>KRATOS No tengo nada más que ocultar.</p> <p>KRATOS extiende sus brazos y los vendajes son llevados por el viento. ATREUS se acerca.</p> <p>ATREUS</p>	<p>Kratos deja ir su pasado porque ya no tiene nada que ocultar a nadie, sobretodo a su hijo.</p>

			<p>¿Podemos ir ya? ¡Estamos muy cerca!</p> <p>KRATOS Niño...</p>	
		4 Diegético	<p>KRATOS saca una pequeña bolsa que contiene las cenizas de Faye y se la entrega a ATREUS.</p> <p>KRATOS Llévala.</p> <p>ATREUS recibe las cenizas y le sonrío a su padre. Ambos siguen su camino por la montaña.</p>	<p>Kratos demuestra la confianza que tiene con su hijo Atreus.</p>
HISTORIA	PERSONAJES	Protagonista	Kratos	<p>Hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo, Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha.</p>
		Deuteragonista	Atreus	<p>Niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca, cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el</p>

				lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas.
	ESPACIO	Físico	Jotunheim	La escena ocurre en la entrada del Reino de los Gigantes, Jotunheim. Es una tierra desolada, rodeada de lo que parecen ser montañas pero son en realidad, cuerpos de gigantes.
	ACCIÓN	Externa	Kratos y Atreus llegan a Jotunheim..	Kratos y Atreus logran llegar al reino donde Faye quería sus cenizas esparcidas.
		Externa	Atreus señala las montañas.	Esta acción es Atreus señalando las montañas.
		Externa	Kratos se quita los vendajes.	Simboliza a Kratos dejando ir su pasado y esperando formar un futuro junto con su hijo.
		Externa	Kratos entrega las cenizas de Faye a Atreus.	Una señal de confianza más de Kratos por el crecimiento de Atreus que hemos presenciado también.

FICHA DE OBSERVACIÓN 9	
VIDEO JUEGO	<i>GOD OF WAR</i>
CAPÍTULO	XVI. EPÍLOGO: LAS CENIZAS DE MADRE - <i>EPILOGUE: MOTHER'S ASHES</i>
ESCENA	ESCENA 5
UNIDAD	LENGUAJE AUDIOVISUAL

TEMÁTICA				
DIMENSIÓN	INDICADORES	IDENTIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN	INTERPRETACIÓN
ELEMENTOS VISUALES	PLANOS	1 PG	La cámara está en la espalda de Kratos, quien sigue a Atreus. Ambos ya llegaron a la cima más alta de los 9 reinos. En el horizonte se ve un paisaje lleno de cuerpos de gigantes cubiertos por niebla. Atreus se detiene al borde del precipicio y Kratos se acerca lentamente y rodea con un brazo a su hijo. Ambos ven el horizonte.	La cámara en tercera persona sirve para representar al espectador quien está presenciando el final del viaje de Kratos y Atreus.
		2 PA	La cámara hace una panorámica horizontal desde la espalda de los personajes hasta situarse en frente de ellos.	Esto ayuda para ver las expresiones de los personajes que han logrado su objetivo del viaje.
		3 PA	La cámara frontal, Atreus le ofrece las cenizas de su madre a Kratos, sin embargo este las rechaza y le dice que las esparcirán juntos, cosa que hacen. Las cenizas empiezan a esparcirse con el viento.	Esta acción demuestra al espectador que el vínculo entre Kratos y Atreus se ha hecho más fuerte y juntos van a despedir a Faye.
		4 GPG	La cámara hace un travelling siguiendo a las cenizas. Mientras se esparcen en el viento, se aprecian los cuerpos de los gigantes que yacen cubiertos por niebla.	Esto sirve para apreciar el objetivo de todo el viaje, el final de la historia y el juego. La acción de esparcir las cenizas simboliza eso.

		5 PMC	La cámara continúa su travelling y se sitúa detrás de los personajes. Kratos aún tiene rodeado de un brazo a su hijo. Ambos se despiden de Faye.	La cámara se coloca detrás de los personajes para acompañarlos a ellos mientras ven que han cumplido con el último deseo de su ser amado.
		6 PMC	Kratos da media vuelta. Atreus lo sigue y se retiran. En el camino, Kratos y Atreus comienzan a conversar respecto al origen y verdadera naturaleza del niño. Incluyendo su nombre.	La cercanía y familiaridad de los dos personajes es más evidente a diferencia de cómo inició.
		7 PA	La cámara vuelve a situarse detrás de los personajes mientras abandonan el lugar. En el camino, Kratos le cuenta la historia del origen del nombre de Atreus. Durante esa escena, los créditos comienzan a aparecer, simbolizando el final de la historia.	Kratos ya no teme cerrarse y ocultarle cosas a su hijo y le cuenta el origen de su nombre, conectando a los personajes aún más.
	ÁNGULOS	3 FRONTAL	La cámara se sitúa en frente de Kratos y Atreus para ver sus expresiones mientras esparcen las cenizas de Faye.	Esto ayuda para ver las expresiones de los personajes que han logrado su objetivo del viaje.
	MOVIMIENTO DE CÁMARA	2 PANORÁMICA HORIZONTAL	La cámara sigue a los personajes hasta situarse frente a ellos para que el espectador pueda ver sus expresiones.	

		4 TRAVELLING	La cámara hace un travelling siguiendo la trayectoria de las cenizas de Faye.	Esto sirve para apreciar el objetivo de todo el viaje, el final de la historia y el juego. La acción de esparcir las cenizas simboliza eso.
		5 TRAVELLING	La cámara hace un travelling hasta situarse detrás de Kratos y Atreus nuevamente.	La cámara se coloca detrás de los personajes para acompañarlos a ellos mientras ven que han cumplido con el último deseo de su ser amado.
		6 ZOOM IN	Este acercamiento ocurre cuando se revela el otro nombre que Faye quería para Atreus.	Es una revelación que Atreus tiene otro nombre para los gigantes. Para la mitología nórdica, tiene mucho significado el nombre "Loki", dios de las mentiras y el engaño y quien inicia el Ragnarok, el fin del mundo.
	COLOR	CÁLIDOS	Naranja Amarillo Rojo	El naranja transmite una sensación agradable y de ambiente familiar, en este caso la casa de Freya es un lugar seguro para Kratos y Atreus. Amarillo evoca alegría, vitalidad. Rojo es el color de la sangre y el fuego, siendo este lo más presente de este color además del tatuaje de guerra de Kratos.
		FRÍOS	Gris	Color neutro que evoca tristeza. Es el color de la piel de Kratos.
	ELEMENTOS SONOROS	MÚSICA	No diegético	<i>The Summit</i> - Bear McCreary
No diegético			<i>Salvation</i> - Bear McCreary	Un cántico que transmite calma.

	DIÁLOGO	3 Diegético	<p>ATREUS abre la bolsa de las cenizas de su madre y se las ofrece a KRATOS.</p> <p>ATREUS Padre.</p> <p>KRATOS No. Lo haremos juntos... hijo.</p> <p>ATREUS le sonrío y comienza a esparcir las cenizas de FAYE. KRATOS procede a hacer lo mismo.</p>	<p>Esto ayuda para ver las expresiones de los personajes que han logrado su objetivo del viaje.</p>
		5 Diegético	<p>KRATOS y ATREUS observan las cenizas perderse de vista y ambos se despiden de FAYE.</p> <p>KRATOS Adiós, Faye.</p> <p>ATREUS Te amo, mamá.</p> <p>ATREUS mira a su padre.</p> <p>ATREUS Los Gigantes. Desaparecieron. Ya no hay nada que hacer aquí...</p>	<p>La cámara se coloca detrás de los personajes para acompañarlos a ellos mientras ven que han cumplido con el último deseo de su ser amado.</p>

			<p>KRATOS Ven.</p>	
		<p>6 Diegético</p>	<p>ATREUS Así que... madre era una Gigante. Así que soy mitad Gigante, mitad dios.</p> <p>KRATOS Y en parte, mortal.</p> <p>ATREUS (Sonriendo) Sí. Solo queda una cosa que no entiendo...</p> <p>ATREUS se detiene y mira a KRATOS.</p> <p>ATREUS Mi nombre en la pared... ¿Los Gigantes me llamaban "Loki"?</p> <p>KRATOS ¿Loki? Ese es el nombre que tu madre quería ponerte cuando naciste. Te debe haber llamado así con su pueblo.</p> <p>ATREUS ¿Pero, por qué?</p>	<p>Es una revelación que Atreus tiene otro nombre para los gigantes. Para la mitología nórdica, tiene mucho significado el nombre "Loki", dios de las mentiras y el engaño y quien inicia el Ragnarok, el fin del mundo.</p>

			<p>KRATOS Es una pregunta para otro día. Vámonos a casa.</p>	
		<p>7 Diegético</p>	<p>KRATOS y ATREUS comienzan su descenso de la montaña.</p> <p>ATREUS Eh... ¿Por qué quisiste llamarme Atreus? No es el nombre de un dios.</p> <p>KRATOS Ja. No. Era un soldado, un espartano.</p> <p>ATREUS ¿Un gran guerrero?</p> <p>KRATOS Todos los espartanos somos grandes guerreros. Entrenamos desde la cuna. Nuestras vidas eran la disciplina, el deber, la batalla y la muerte. La vida era gris, y la recibíamos tristemente.</p> <p>ATREUS Hmmm.</p> <p>KRATOS</p>	<p>Kratos ya no teme cerrarse y ocultarle cosas a su hijo y le cuenta el origen de su nombre, conectando a los personajes aún más.</p>

			<p>Pero Atreus de Esparta no era como el resto. Siempre sonreía, incluso en los peores momentos. Era... feliz. Nos inspiraba a pensar que aunque fuéramos máquinas de guerra, había humanidad, bondad, en nosotros.</p> <p>KRATOS y ATREUS continúan su descenso.</p> <p><b>KRATOS</b> Cuando llegó el momento de dar su vida en batalla, su sacrificio salvó a muchos y cambió el destino a nuestro favor. Lo llevé a casa en su escudo y lo enterré con todos los honores de las costumbres espartanas.</p> <p>KRATOS y ATREUS están cerca de la salida de Jotunheim.</p> <p><b>KRATOS</b> Su recuerdo era un consuelo en tiempos oscuros.</p> <p><b>ATREUS</b> Vaya. Contaste una buena historia.</p>	
--	--	--	--	--

			KRATOS y ATREUS salen de Jotunheim.	
HISTORIA	PERSONAJES	Protagonista	Kratos	Hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo, Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha.
		Deuteragonista	Atreus	Niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca, cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas.
	ESPACIO	Físico	Jotunheim	La escena ocurre en la montaña más alta del Reino de los Gigantes, Jotunheim. Es una tierra desolada, rodeada de lo que parecen ser montañas pero son en realidad, cuerpos de gigantes.
	ACCIÓN	Externa	Kratos y Atreus llegan al punto más alto del reino de Jotunheim.	La acción es Kratos y Atreus viendo los últimos momentos de Modi.
		Externa	Kratos y Atreus esparcen las cenizas de Faye.	La acción es Atreus incapaz de aceptar la verdad de sus actos.
		Externa	Kratos y Atreus descienden por la montaña.	Kratos busca evitarle un poco el dolor de su hijo.

		Externa	Kratos y Atreus abandonan Jotunheim.	Kratos y Atreus dan media vuelta y se van del lugar.
--	--	---------	--------------------------------------	--

## V. DISCUSIÓN

El lenguaje audiovisual del videojuego posee una significancia, que el público en general puede que no distinga a primera vista, como sus elementos visuales y sonoros. Es por eso que requiere un estudio en concreto. Se tuvieron en cuenta las características del lenguaje audiovisual aplicadas en el medio que es el videojuego.

En relación al problema general, ¿Cómo se emplean los elementos del lenguaje audiovisual del videojuego *God of War*, 2021?, podemos afirmar que el videojuego está compuesto por elementos que en combinación, transmiten por medio de un lenguaje una narrativa.

Según Villalobos (2017), existen historias que son narradas fragmentariamente, aun así ese modo tiene un hilo conductor que hace que exista un común denominador, tal vez a un nivel básico, siempre y cuando pueda llegarse a comprender la intención de lo que se muestra. La continuidad en la narrativa hace que podamos dar sentido a lo que vemos y oímos.

De acuerdo con esto, las imágenes presentadas en el juego guardan una continuidad para que podamos brindarles un sentido y así poder engancharse con lo que vemos y oímos. En el lenguaje audiovisual, los planos y ángulos ayudan a incentivar las emociones de los personajes para que puedan ser percibidas por el espectador. Por medio de estos planos, podemos ver las acciones de los personajes las cuales, harán que la trama se realice.

De acuerdo con Santorum (2017), existe una riqueza de matices cuando se presenta cómo está construido un personaje en sus diferentes niveles (su conducta, sus objetivos, motivaciones, creencias, emociones y sus valores) y también, realizar una introspección en su mundo interior (comentario *off*). Estas son operaciones que suelen dotar a los personajes de un cierto atractivo e interés durante los procesos de empatizar al espectador con el personaje. Una rica caracterización del personaje puede requerir en el desarrollo de una red de relaciones con otros personajes que susciten subtramas en la misma historia principal.

En relación a lo que menciona Santorum, los personajes deben presentar diversos matices para hacerlos interesantes al espectador. Kratos tiene un secreto,

un pasado que prefiere ocultar incluso a su propio hijo. Eso nos da a entender que tiene un conflicto interno (comentario *off*). Luego, se presenta la relación con su hijo Atreus. Es distante, no afectiva algo que puede interesar al espectador en ver en qué forma puede avanzar, evolucionar o deteriorarse en el transcurso de la historia.

Es de esa forma, que el videojuego asume que al empezar la historia, el espectador conoce el pasado de Kratos, sobre todo el peso e impacto que tuvieron sus acciones en el mundo, siendo ellas, las que han moldeado al personaje que es y quienes ya lo conocen, pueden reconocer. Sin embargo, en esta nueva entrega, la única ventaja que tienen los que ya conocen el pasado de Kratos es saber su historia. El personaje que se presenta aquí es alguien nuevo que puede crecer y ofrecer algo nuevo para conocedores y para quienes recién son introducidos al personaje de Kratos. Se aprecia toda la furia que tiene dentro debido a ese pasado, la crianza que recibió al ser un guerrero espartano. Ahora, con la responsabilidad de criar solo a su hijo, intenta hacerlo lo mejor que puede, con un trato estricto y lo más empático que puede ser.

Basándonos en la teoría del estructuralismo de Saussure, se realizó el estudio descomponiendo el lenguaje audiovisual en elementos para hacer su entendimiento más comprensible. De esa forma, se podrá analizar el rol que cumple cada elemento y su objetivo dentro del lenguaje audiovisual.

Para Saussure, el lenguaje es multiforme y se transforma y evoluciona con el tiempo. La estructura en sí, son un conjunto de leyes, las cuales se plantean de acuerdo a la realidad que se observa y experimenta. Para los estructuralistas, el lenguaje y su naturaleza en los procesos sociales se basa en la producción de un sentido, una producción simbólica de lo que nosotros damos a las cosas. El lenguaje es físico porque posee una forma y tiene normas para su aplicación, es fisiológico porque está relacionado a los seres vivos por su implementación; y es psíquico porque se le da un valor simbólico a lo que se quiere decir y este, puede variar por persona.

Para responder al primer problema específico, ¿Cómo se presentan los elementos visuales en el lenguaje audiovisual del videojuego *God of War, 2021*?, podemos afirmar que el videojuego se basa en planos, ángulos y movimientos de cámara para poder transmitir su mensaje hacia el espectador.

Teniendo en cuenta las fichas de observación, podemos afirmar que el videojuego *God of War*, los movimientos que más se emplean son los de *travelling*. Se encuentran presentes en las partes donde el espectador tiene control total del personaje, con un movimiento panorámico de barrido. Eso también está adherido al personaje puesto que hay un comando que permite al cuerpo del personaje se mueva 180° y con ello, la cámara lo acompaña para que así siempre esté a la espalda de Kratos.

Según Fernández y Martínez (2015), el *travelling* es un movimiento de la cámara y sucede en un espacio tridimensional, consistiendo de un desplazamiento horizontal o vertical respecto al eje en el trípode en el cual emplea de soporte. De esa forma, el *travelling* empleado en el juego es en su mayoría, de forma horizontal. Es diferente a las panorámicas puesto que el movimiento se mantiene invariable. Esto suele no darse en el momento de las escenas cinemáticas porque estas, poseen otros movimientos de cámara que ofrecen dinamismo pero en el momento de la jugabilidad, la cámara se mantiene en su eje.

En las fichas N° 4, 5, 7 Y 9 el *travelling* es muy utilizado, principalmente cuando se busca mostrar la trayectoria de la vista de un personaje o en algunos casos donde el espectador debe depositar toda su atención para puntos cruciales de la historia. La cámara toma el lugar de un tercer acompañante de los protagonistas, volviendo la experiencia más íntima porque al ser un juego, después de ver una escena, el espectador decide qué hacer después, a dónde ir pero siempre con la perspectiva de una cámara en tercera persona, a la espalda de los personajes.

Según García (2003), los ángulos son cuando se habla de un punto de vista que sale del objetivo de la cámara que apunta con una línea imaginaria al rostro del personaje principal. Estas perspectivas pueden tener mucho valor narrativo, dependiendo de cómo las empleen. Por ejemplo, en la ficha N° 3, se emplean alternativamente los ángulos picado y contrapicado.

El ángulo picado es cuando la cámara realiza su encuadre desde arriba hacia abajo. Por razones de perspectiva, el personaje u objeto aparece más pequeño. Denota inferioridad, sumisión y debilidad. Estos son más empleados hacia Atreus, cuando es el punto de vista de Kratos. Este lo ve como una persona que aún es débil,

que requiere protección. Kratos siempre es visto como un hombre intimidante y poderoso. Pero sólo existe una escena en todo el juego que no es el caso. En la ficha N° 4, Kratos está en un predicamento. La vida de su hijo, Atreus, corre riesgo ante algo que no sabe cómo enfrentar y por primera vez, pide ayuda. La cámara lo muestra en un ángulo picado, siendo Freya quien lo ve desde arriba, porque ella es la única que puede ayudarlo.

El ángulo contrapicado es cuando la cámara realiza un encuadre desde abajo hacia arriba. A diferencia del ángulo picado, el valor expresivo que brinda es que muestra al personaje engrandecido, haciéndolo ver más grande y poderoso. Este ángulo es también bastante empleado hacia Kratos, haciendo que el espectador tenga el concepto que él es un personaje muy fuerte e imponente a comparación de su hijo. Esto se ve mucho en la ficha N° 3, tomando la perspectiva de Atreus hacia su padre viéndolo grande y fuerte al momento de defenderlo de los hombres que los atacan en esa escena.

El color es otro indicador que está presente en el desarrollo del videojuego. De acuerdo con García (2003), los colores nos producen, de una manera inconsciente, una diversidad de emociones y sensaciones. Pueden ser colores cálidos como el blanco, amarillo, naranja y rojo; o colores fríos como el azul, verde, gris y negro. Los colores más presentes, por el mismo entorno son el blanco y el azul, al ser una tierra rodeada de nieve. El protagonista Kratos también presenta una dualidad entre el gris y rojo. Gris denota tristeza, pobreza ante su falta de color. Esto simboliza el triste pasado de Kratos, lleno de muerte y venganza. Y el rojo, el cual está en su característico tatuaje de guerra. El color rojo se relaciona con la acción, coraje, agresividad y peligro. Esto también queda muy bien con el personaje de Kratos porque al ser un guerrero espartano, es un hombre que ha vivido en el campo de batalla constantemente.

Para responder el segundo problema específico, ¿Cómo se presentan los elementos sonoros en el lenguaje audiovisual del videojuego *God of War*, 2021?, podemos afirmar que el videojuego se basa en música, efectos de sonido, diálogos y silencio para poder transmitir su mensaje hacia el espectador.

En el lenguaje audiovisual, la implementación del sonido ha sido un salto bastante beneficioso para su narrativa. Desde una perspectiva actual, la banda sonora tiene la función de complementar las imágenes. De acuerdo con Fernández y Martínez “la esencia de lo audiovisual impone un equilibrio entre sonido e imagen para construir mensajes comprensibles” (2015, p. 191).

La música es un medio por el cual, la imagen logra presentar atributos muy variados, los cuales contribuyen a transmitir emociones al espectador. Durante el discurso audiovisual, la música puede ser diegética o no diegética. Fernández y Martínez mencionan que la música diegética “es la que procede de fuentes sonoras presentes, en cambio la no diegética es la que no surge motivada por ninguna acción. Es la que se inserta en la banda sonora para conseguir determinados efectos estéticos o funcionales” (2015, p. 207).

En el caso del videojuego *God of War*, toda la música es no diegética, es decir, no viene de ninguna acción de los personajes. La música que se escucha en las escenas del juego sirven para acrecentar el ambiente, acciones o emociones que experimentan los personajes para así, poder motivar un sentimiento en el espectador.

Los efectos de sonido, también están presentes en *God of War*. Como en una película de acción, al ser un videojuego del mismo género, la ausencia de estos elementos haría que se pierda gran parte de su significado. El ruido, los efectos sonoros y ambientales, contribuyen a la sensación de realismo tanto como la voz humana (Fernández, Martínez, 2015).

Los efectos de sonido más comunes presentes en el videojuego son las pisadas que se escuchan cuando los personajes se trasladan de una locación a otra, los sonidos de hachazos al momento en que Kratos realiza sus ataques, sonidos de flechas volando cuando Atreus ataca. Y luego, existen otros efectos que son creados por medio de combinaciones para así, generar otros que no son cotidianos o no estamos acostumbrados a oír. Un ejemplo serían los efectos de las habilidades rúnicas de Kratos que incluyen generar ventiscas y tormentas combinadas. Sumándose a los sonidos, también están los efectos visuales que dichas habilidades muestran al momento de ser ejecutadas.

El silencio según Martin Scorsese, quien es citado por Valdés (2018), simboliza tensión, incomodidad que puede ir desde el sufrimiento o la iluminación del recurso cómico. En la ficha N° 2, es en la única escena donde se emplea el silencio. No hay música ni diálogo, sólo están los personajes principales caminando sin dirigirse la palabra. Esto después se da a entender el contexto, ambos están de luto y su relación no es la mejor lo cual hace atrayente a la audiencia de ver cómo se desenvuelve a los largo de la historia del juego.

El diálogo audiovisual es diferente al que emplean las personas en su vida cotidiana. Para Fernández y Martínez, “un diálogo cinematográfico o televisivo va directo al grano, es claro y expresa exclusivamente lo que interesa al desarrollo de la historia que se cuenta” (2015, p. 234).

Para la creación de un personaje, la forma en cómo habla y expresa sus ideas por medio de palabras es trascendental. Eso ayuda a generar un sentimiento de empatía o apatía hacia el personaje. Con Kratos, él usa un tono autoritario, aparente carece de sentimientos, casi siempre dirigiéndose a su hijo como “Niño” y no “Atreus” como es su nombre. Hay momentos en donde Kratos muestra más emoción, sea de preocupación o frustración por su hijo, haciendo que el espectador se de cuenta de cuál es la situación por la que están pasando los personajes, como se ven en los diálogos expuestos en las fichas N° 3 y 4. En el caso de Atreus, él emplea un tono de respeto hacia su padre, más jovial debido a su edad. En el diálogo mostrado en la ficha N° 5, Atreus muestra una faceta de su crecimiento como personaje que llega incomodar al espectador, puesto que se vuelve un niño antipático, sin respeto hacia la vida de un enemigo vencido y pierde el tono de respeto hacia su padre. Pero después de ayudarse como se muestra en las fichas N° 6 y 7, ambos personajes llegan a un nivel de entendimiento y respeto mutuo, haciendo su relación más íntima y cercana a como inició en el juego. Esto se evidencia en los diálogos registrados en las fichas N° 8 y 9.

Para responder al tercer problema específico, ¿Cómo se presenta la historia en el lenguaje audiovisual del videojuego *God of War*, 2021?, podemos afirmar que el videojuego se basa en personajes que realizan acciones en un espacio en específico para así, poder llevar la historia y su mensaje al espectador por medio del juego y sus mecánicas.

La historia que transcurre en el videojuego *God of War*, sigue al guerrero espartano, Kratos, esta vez viajando por tierras nórdicas junto a su hijo, Atreus. Los personajes tienen una meta que aparenta ser sencilla: llevar las cenizas de su madre, Faye, a la cima más alta de todos los reinos, la cual resulta estar en el Reino de los Gigantes, Jotunheim. Para llegar ahí, pasan por diferentes aventuras y conociendo a diversos personajes y antagonistas que buscarán ayudarlos o hacer su travesía más difícil.

Según Santorum (2017), el personaje en el videojuego es el conjunto de acciones que se pone a disposición del jugador para intervenir en el mundo de ficción. Los personajes se desarrollan en un espacio para llevar la historia por medio de sus acciones que los definen.

Por otro lado se señala que:

El personaje es como un elemento clave del mundo representado, una persona inexistente con rasgos básicos a algún tipo de persona real con cualidades físicas y caracterológicas individuales, imaginarias pero verosímiles que, al realizar acciones dentro de situaciones dadas, forma parte primordial de la trama del guión (Tamayo (1996) citado por Villalobos (2017) p. 31).

La historia de *God of War* presenta a dos personajes protagónicos y uno secundario que le servirá de apoyo para conseguir sus objetivos. El espectador podrá vivir junto con ellos todas las experiencias que encuentren a lo largo de la trama. Los personajes son:

Kratos: Protagonista de la historia. Un hombre adulto de 200 años, pero se ve mucho más joven (40 años) debido a ser hijo del dios Zeus. Posee un cuerpo muscular, cubierto por un peto de cuero, piel grisácea y una marca roja que cubre media parte de su cuerpo y rostro del lado izquierdo, Posee una frondosa barba que le llega hasta el cuello y lleva consigo un hacha. Un hombre de pocas palabras, es un temido guerrero quien deberá enfrentar la dura tarea de educar solo a su único hijo Atreus, para ayudarlo a aceptar y manejar de la mejor manera su herencia: ser mitad humano, mitad dios. Con respecto a sus habilidades, es el principal personaje que se

controla en el juego, haciéndolo bastante versátil y poderoso al momento de enfrentarse a sus enemigos.

**Atreus:** Deuteragonista de la historia. Un niño de 11 años, hijo de Kratos. Su apariencia es delgada, viste una ropa de pieles de lobo con un cinturón rojo con detalles dorados, Su piel es blanca, cabello marrón y muy corto. Tiene cicatrices en el lado izquierdo del rostro y lleva consigo arco y flechas. Es un niño jovial, recuerda a su madre con cariño pero tiene dificultad al momento de relacionarse con su padre. El secretismo que tiene Kratos respecto a su pasado lo hace sentir inferior y no digno de su confianza. En cuanto a sus habilidades, al poseer un arco, ataca a la distancia y el jugador puede indicarle cuándo atacar, dándole un rol de soporte con Kratos.

**Freya:** Personaje secundario de la historia. Conocida como la Bruja del Bosque, en realidad es una diosa nórdica, de la fertilidad y el amor. Ex esposa del dios Odín. Siente un cariño de madre hacia Atreus, inspirando la confianza de él, pero no la de Kratos al ser una diosa. Al ser un personaje secundario, el espectador no logra ver mucho de ella, sin embargo, su rol en la historia es muy importante pues guía al dúo de protagonistas en poder completar su objetivo.

**Faye:** Esposa de Kratos y madre de Atreus. Es quien ambos creman su cuerpo al inicio de la historia y es su último deseo el que mueve la principal trama del juego: llevar sus cenizas y esparcirlas en la más alta montaña de todos los reinos. Fue ella quien dio su hacha a Kratos y enseñó a Atreus a cazar y seguir rastros, dejando en claro que era una gran guerrera.

Siguiendo la definición de Tamayo (1996), podemos concluir que God of War cuenta con personajes redondos, quienes poseen cualidades que los hace ser empáticos y conectar con el espectador de una forma, sea positiva o negativa. Estos personajes también pueden cambiar sus ideales a lo largo de la historia. Kratos inicia como un hombre inseguro en si puede o no criar solo a su hijo y con temor del legado divino que le deja a su hijo y sus consecuencias. Al final del juego, Kratos se siente más en confianza con Atreus, revelando sus secretos y siendo más afectivo con él.

Atreus comienza sintiendo un vacío por la partida de su madre e inseguridad al momento de relacionarse con su padre, Kratos. Al descubrir su naturaleza divina, se le sube a la cabeza y comienza a mostrar una faceta antipática e irrespetuosa hacia

Kratos. Después de unos sucesos en el Reino de los Muertos, Helheim, logra ver el error de sus acciones y recapacita. Al final de la historia, logra conectar con su padre, haciendo que la relación de ambos fluya de una forma más armoniosa.

Freya y Faye comparten cualidades que sirven a nuestros protagonistas para que puedan continuar su viaje y alcanzar ese objetivo. Freya busca ayudarlos a abrirse paso y Faye es quien motiva a seguir cada obstáculo. Sin embargo, mientras avanza la historia se ve que ambas ocultan un pasado que podría hacer que Kratos y Atreus las vean a ambas en una perspectiva más ambigua.

Para Santorum (2017), los personajes se definen por sus acciones y no por su caracterización, sus acciones son concluyentes, tanto así que los acontecimientos, se definen como transiciones de un estado a otro causadas o experimentadas por los personajes.

Kratos es definido al principio por ser alguien imponente y de gran fuerza. Actitudes que se aprecian en las fichas N° 1, 2 Y 3. Es alguien quien no duda en pelear de ser necesario, sobretodo si se trata de proteger a su hijo Atreus. Kratos no es mucho de expresar sus sentimientos por medio de palabras, pero si lo hace con acciones.

Atreus es ingenuo e inexperimentado, haciéndolo más sensible a todos los cambios y experiencias que vivirá en el viaje. En la ficha N° 3, Atreus quita una vida sin querer, lo cual lo marca mucho en ese momento. Esto es resaltado de tal forma que afecta la jugabilidad del personaje al momento de ordenarle a buscar una forma de ayudar a Kratos a subir.

El cambio en Kratos se hace más evidente para el espectador por medio de lo acontecido en la ficha N° 4, siendo Kratos por primera vez el que pide ayuda, mostrando un lado vulnerable a Freya y por ende, al espectador. De ahí, Kratos decide contar su verdadero origen a su hijo Atreus. Esto causa que Atreus tome una actitud nada empática, afectando de nuevo la jugabilidad. En el momento de pelear en el juego, el jugador puede ordenar a Atreus disparar con tan solo presionar un botón. Pero después de enterarse que es mitad dios, empieza a perderle el respeto a Kratos, rehusándose a seguir las órdenes del jugador, atacando o iniciando peleas por su

cuenta. Esto se ve más en la ficha N° 5 cuando Atreus asesina a Modi, aun cuando Kratos le ordenó que no lo hiciera.

En la ficha N°8 y 9, las acciones de Kratos y Atreus vuelven a ser armoniosas, Kratos teniendo más confianza en su hijo y Atreus recobrando el respeto y cariño que tiene por su padre. Al final, ambos logran su objetivo de esparcir las cenizas de su madre en la cima más alta de todos los reinos.

Según Metz (1973) citado por Severino (2019) en su investigación menciona los espacios y las partes que lo constituyen, llegando a la conclusión que “el espacio fílmico se crea gracias a la unión de imágenes, textos gráficos, diálogos, canciones y efectos de sonido” (p. 273).

Los espacios empleados en *God of War*, son en su mayoría convencionales, puesto que muchos sucesos ocurren en un bosque nevado, montañas rocosas y cabañas. Sin embargo, también existen espacios discursivos puesto que han sido creados con una imagen en particular en mente, un concepto de cómo debería ser ese espacio como por ejemplo Helheim y Jotunheim por mencionar algunos.

## **VI. CONCLUSIONES**

En el análisis de los elementos del lenguaje audiovisual en el videojuego *God of War*, se pudieron sacar las siguientes conclusiones:

1. De acuerdo al supuesto general. El lenguaje audiovisual sí se presenta de una manera adecuada, con coherencia entre los elementos visuales, sonoros e historia para una mejor comprensión del relato por parte del espectador.
2. Sobre el primer supuesto específico. Se confirma que los medios visuales por medio de planos, ángulos, un correcto uso del color y movimientos de cámara, hacen que el relato presentado en *God of War* se sienta como una película.
3. Sobre el segundo supuesto específico. Concluimos que por medio de los elementos sonoros como la música, efectos de sonido y un adecuado uso del silencio, se logran transmitir emociones al espectador en el videojuego de *God of War*, acentuando las emociones y acciones realizadas por los personajes.
4. En relación al último supuesto específico. Se afirma que el elemento de historia, valiéndose de personajes empáticos, a través de sus diálogos, quienes se desenvuelven en un espacio ambientado en el juego y por medio de sus acciones, generan diversas emociones en el espectador, haciéndolos sentir como si estuvieran vivos.

## **VII. RECOMENDACIONES**

- A estudiantes de la especialización en cinematografía, realizar investigaciones cualitativas, pero tipo comparativo entre un videojuego y una adaptación cinematográfica del mismo y comparar sus presentaciones audiovisuales y sus guiones.

- A estudiantes de la carrera de ciencias de la comunicación, realizar futuras investigaciones del tipo cuantitativo, valiéndose de datos demográficos de adquisición de videojuegos en el Perú o del porcentaje del desarrollo de videojuegos a nivel nacional y el empleo del lenguaje audiovisual en su creación.
- A profesionales de producción audiovisual de universidades como la PUCP, UCV y estudios especializados como EPIC, que desarrollen un instrumento o técnica de medición para facilitar la recolección de información de datos para estudios del lenguaje audiovisual de distintos medios, sea cinematográfico, televisivo, videoclip o videojuegos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguado, J. (2004). *Introducción a las Teorías de la Información y la Comunicación*. Universidad de Murcia.
- Barguetto, M. (2010). *Bases teóricas del estructuralismo*. [Archivo PDF] <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3401188>
- Zúñiga, A. y Sacramento del Valle, J. (2020). ¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú? Análisis de los resultados de adquisición de bienes y

servicios de videojuegos de la ENAPRES 2019. [Archivo PDF]  
<https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/1424871-como-vamos-en-el-consumo-de-videojuegos-en-el-peru?fbclid=IwAR0fYaZFS45g4tppVjyJUVCrQwlq9ia6FTPOic87DWI2BSg1ilfMGS0X6EU>

- Canal PlayStation. (10 de mayo de 2019). *God of War - Raising Kratos: Full Length Feature | PS4*. [Archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=IJZWKBDXXFY&t=14s>
- Canal PlayStation España. (10 de junio de 2019). *RAISING KRATOS en ESPAÑOL: El documental completo sobre GOD OF WAR*. [Archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=1ILLuEE1hgA>
- Chacón, L. (2017). Percepción de los elementos morfológicos del lenguaje audiovisual de la serie *Stranger Things* por los trabajadores del BCP de las agencias del distrito de Los Olivos, 2017. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/15478>
- Espinosa, G. (2017). La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través del estudio de la saga *Assassin's Creed*, desde una metodología de análisis audiovisual, tomando como referencia las estructuras clásicas del guión cinematográfico. [Tesis de Grado en Audiovisuales, Universidad San Pablo]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=190954>
- Espinosa, G. (2017). La construcción de la narración y el héroe en el videojuego a través del estudio de la saga *Assassin's Creed*, desde una metodología de análisis audiovisual, tomando como referencia las estructuras clásicas del guión cinematográfico. [Tesis de Grado en Audiovisuales, Universidad San Pablo]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=190954>
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona. Paidós.
- García, J. (2003). *Narrativa Audiovisual*. (3.a ed.). Madrid: Cátedra.
- Gosciola, V. (2009). *Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine*. [https://www.researchgate.net/publication/40763554\\_Narrativa\\_audiovisual\\_de\\_los\\_video\\_juegosAspectos\\_comunes\\_con\\_el\\_cine](https://www.researchgate.net/publication/40763554_Narrativa_audiovisual_de_los_video_juegosAspectos_comunes_con_el_cine)
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6. a ed.). México D.F.

- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España. *Breve introducción al lenguaje audiovisual*.  
[http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/leer-la-  
imagen/6\\_P\\_Realidad\\_o\\_ficcion\\_El\\_vendedor\\_de\\_humo/assets/anexo.-  
breve-introduccion-al-lenguaje-audiovisual.pdf](http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/leer-la-imagen/6_P_Realidad_o_ficcion_El_vendedor_de_humo/assets/anexo.-breve-introduccion-al-lenguaje-audiovisual.pdf)
- Pante, R. (2017). Saussure: Los conceptos que permitieron el paso de una Teoría del Lenguaje a una Ciencia del Lenguaje.  
<https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/114>
- Santorum, M. (2017). La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias. [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid].  
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/44265/1/T39123.pdf>
- Severino, L. (2019). Análisis del plano secuencia en el videojuego God of War, Lima, 2019. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49938>
- Soto, J. (2019). El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos : el caso de "The last of Us". [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].  
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14043>
- Villalobos, J. (2017). Análisis de la Narrativa Visual del Anime Sailor Moon, 2017. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1050>



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, JAVIER ERNESTO ARGOTE MOREAU, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "**ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR, 2021**", cuyo autor es **PERALTA MORENO, WILMER ORLANDO**, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Ate Vitarte, 24 de marzo del 2021

JAVIER ERNESTO ARGOTE MOREAU

DNI: 08018500

ORCID 0000-0002-5950-7848