

NOMBRES: Alejandra Urueña, Valentina Fajardo y Mariana Zuluaga

PROFESOR: Diego Hernando Sosa

ASIGNATURA: Narrativas II

PROGRAMA: Diseño Interactivo

IDEA DE LA SERIE WEB

PERSEVERANCIA

Desde la situación de Ícaro como generador del desarrollo de la narrativa, vemos como su interés y sus motivaciones principales están especialmente enlazadas con lo vivido en su pasado, las difíciles situaciones por las que pasa, como por ejemplo como la muerte de su madre en condiciones precarias por el abandono del gobierno.

Tomando este ejemplo, esta motivación impulsa los instintos de supervivencia y venganza que más adelante dejan de ser solamente un arrebato para convertirse en un objetivo claro y conciso: querer cambiar su vida y las de las personas marginales a su alrededor, sin importar los métodos que necesite. Su argumento es que el sacrificio de las vidas inocentes que toma es para un día cambiar la situación de toda la ciudad y como consecuencia de todo el país.

Para poder llegar a su objetivo, Ícaro afronta muchos problemas en su contra, pero nunca se queda en uno de esos, por esto decide reunir un equipo, para tener más apoyo y junto a las habilidades de cada uno afrontar los problemas que se presenten. Tienen el objetivo claro, e intentan mediante diferentes métodos hacer lo que sea necesario para ganar.

Esto, desde un punto de vista de un personaje apolíneo, como lo vemos en la narrativa gráfica y en el videojuego, puede ser entendido como lo que lo llevarían a crear un imperio comercial de armas y tecnologías avanzadas, la ambición por el dinero y el poder lo lleva a pisotear a los más vulnerables sin sentirse culpable de sus actos con tal de obtener aquello que desea.