

**NOMBRES:** Valentina Fajardo, Mariana Zuluaga y Alejandra Urueña  
**PROFESOR:** Diego Hernando Sosa  
**ASIGNATURA:** Narrativas II  
**PROGRAMA:** Diseño Interactivo

## **PÚBLICO - TIPO DE EXPERIENCIA**

Este producto narrativo está dirigido principalmente a jóvenes y adultos de 16 a 40 años con gustos dirigidos hacia la ciencia ficción, las tramas crudas de realidades marginales, y algo de thriller como la atmósfera ambiental de la serie Dark con una mezcla de Breaking bad. Estas referencias porque tienen una manera de contar la historia de forma que muestran las tensiones más angustiantes e intrigantes.

Esta focalización funciona principalmente en la serie web, ya que cuenta la historia que vive Lania desde la perspectiva de AmpaCol, la cara de la historia que Lania nunca vio se logra contar con este producto porque permite en cada capítulo desarrollar poco a poco la estructura de una historia coherente.

Así, no abrumamos al espectador llenándolo de información muy importante en muy poco tiempo representado, en cambio, la serie le brinda esta información de forma más calmada y comprensible para que se puedan atar los cabos a medida del transcurso de la narrativa. De esta manera poder entender mucho mejor las motivaciones que llevaron al desarrollo de la trama, para generar empatía con varias de las situaciones.

Escogimos esta historia para contar de esta manera porque es el punto de partida de los hechos en la novela gráfica, esta historia contiene muchos indicios que dejarán preguntas abiertas e irán tomando sentido en el resto de los capítulos; sin embargo, algunos solo se cierran en los demás productos como el videojuego. Para dar un ejemplo de esto, en un capítulo de la serie se hará referencia a un indicio objetual de Ícaro, será tenue y en el videojuego será muy importante.

En la narrativa gráfica hay un salto muy grande en el tiempo, la conciencia de Lania se perdió de 6 años, así que Todo lo vivido en estos años inconscientes están aquí relatados. La serie permite ampliar cada personaje, la raíz de las decisiones y acontecimientos.

Por ser un producto por capítulos permite tener varios picos dramáticos, cada capítulo tiene un objetivo que alcanzar, en el piloto, por ejemplo, el objetivo de AmpaCol era secuestrar a Lania, en los demás también se debe resolver alguna tensión circunstancial. No hay un solo personaje que sea la focalización, cada uno tiene algo por contar, cada uno tiene capítulos en los que se muestran las motivaciones individuales y así dar razón de la esencia del grupo.

En esta medida, AmpaCol como focalización de este producto permite abordar temas extensos y delicados desde un punto de vista antagónico con el cual podemos vivir la historia desde la vida de cada integrante, a lo largo de la serie, ir entendiendo las motivaciones y en algún punto generar empatía con el receptor.

También vemos la historia desde puntos de vista fuera de la focalización, hay capítulos donde se ve el arco dramático de Ikal tras la desaparición de su hermana desarrollando su inteligencia y carácter que lo representa en el videojuego, además de otros personajes como Juan quien estuvo con Lania minutos antes de su desaparición.

Está ambientada en un contexto marginal donde solo el que tiene la capacidad sobrevive. Y ellos, claramente cansados de sobrevivir, deciden hacer algo. Este plan que idean es mucho más grande que una simple historia lineal que se pueda representar en un tiempo representado relativamente corto, la historia tiene tantas ramas de las que más adelante se puede desarrollar aún más si se requiere.