

PAC-3 Anàlisi Narració Interactiva

Hollow

Narrativa Interactiva
Grau de Multimèdia

Curs 2013-2014

Primer semestre

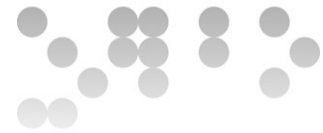
Consultor: Pepe Far, Helena Mas i Caterina Ramon

Professor responsable: Laia Blasco

1. LA HISTÒRIA

El documental interactiu *Hollow* ens explica la història del comtat nord-americà de McDowell, a West Virginia, i de trenta dels seus habitants. És la història d'una zona que va viure una època daurada gràcies a la mineria del carbó, però que després es va anant despoblant i empobrint fins arribar a una situació quasi límit on les persones que hi viuen fan tot el possible per evitar l'ocàs i la desaparició dels pobles que els ha vist créixer. Per tant, podríem dir que el protagonista té nom propi: McDowell, un lloc que és metàfora de moltes altres zones dels Estats Units. Tanmateix, es tracta igualment de la història dels seus residents, pel que també estaríem davant d'un protagonista col·lectiu, unes persones resistents que no renunciem a ser feliços en un lloc on viure no és gens fàcil.

Anem descobrint quina és la història i el caràcter de McDowell, a mode de recerca. Els recursos narratius utilitzats en aquest documental, ens fan tenir la sensació d'investigar en els arxius municipals o en els àlbums de fotos dels seus residents, a part d'escoltar els testimonis, històries privades que a la vegada formen part de la història col·lectiva de McDowell. Junt als recursos que ens pot oferir la *website* i la narrativa transmèdia, amb l'opció d'entrar al blog del documental durant el visionat (on hi ha notícies sobre l'actualitat del comtat), trobem també vídeos, que són autèntics retrats de cadascun dels personatges, o recursos propis de la infografia.



Es tracta d'una història local que, gràcies als elements interactius i transmediàtics (com el poder pujar fotos pròpies a instagram), ens convida a fer una reflexió global que va molt més enllà de les fronteres nord-americanes. No obstant, la història basa la seva narració en l'estructura tradicional dels tres actes. En el plantejament, el comtat s'introdueix a través de la seva història cronològica, des de la dècada dels 40, moment important en el que la zona es veu enriquida per les mines de carbó, fins l'actualitat. Veiem que progressivament va anar augmentant població fins els 100.000 habitants, però després d'aquest pic demogràfic a finals dels anys 50, el número descendeix en relació a la davallada de la indústria del carbó que tan popular va fer a la comarca. En aquest primer acte es planteja com McDowell, també a causa de greus inundacions, ha acabat sent una regió en procés de despoblació i amb una alta taxa de pobresa.

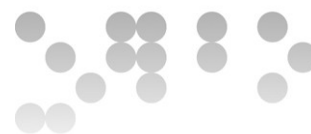
Hollow segueix el seu desenvolupament en el segon acte amb les intervencions de persones que viuen en diferents pobles de McDowell County. Coneixem algun aspecte de la seva vida diària en relació a l'indret que habiten, i com veuen el present i futur al comtat. Aquest acte també aprofundeix en la catàstrofe de les inundacions o els actuals problemes d'alfabetització infantil, drogues i manca de infraestructures. Seguim amb testimonis directes de l'època daurada de la indústria del carbó —i amb les conseqüències (no tan bones) que aquesta va tenir en els seus habitants— per acabar amb diverses i optimistes visions de futur.

Podríem considerar ja part del tercer acte els dibuixos fets per nens que imaginem un centre comunitari que milloraria la vida al comtat. Aquí també té importància el mural pintat a un dels edificis, que ens deixa la idea, junt amb els focs d'artifici finals, que una altra bona època pot tornar.

2. LA INTERACTIVITAT

Per realitzar l'anàlisi de la interactivitat de *Hollow* el primer a tenir en compte és com s'estableix la comunicació entre usuari i aplicació, i quins són els elements visuals i gràfics que vehiculen aquesta comunicació.

A l'accedir a la *website* apareix un text que diu “scroll down”, i ens informa al davant de quin tipus d'interacció i, sobretot navegació, ens trobem. En anar cap a la part inferior de la pantalla apareix un menú d'opcions, pel que podem dir que la comunicació és molt estructurada i de fàcil accés. No ens trobem perduts dins la



pàgina i en principi ens donen les informacions suficients per saber el que hem de fer. Els elements que es fan servir són el text i el menú d'opcions que, entre d'altres (xarxes socials, crèdits...), ens permet accedir a les diferents parts en les que divideix el documental.

Usant “scroll”, barra lateral dreta accedim a una navegació en vertical per una costat combinada amb una navegació horitzontal, de dreta a esquerra, en la que se'ns mostren les escenes principals, amb una tècnica anomenada “parallax scrolling” en la que mitjançant capes de contingut se'ns permet moure les imatges que hi apareixen a distinta velocitat el que ens crea una il·lusió de major profunditat.

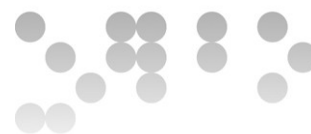
De manera intercalada a aquest tipus de doble navegació horitzontal i vertical sobre imatge, principalment fotogràfica fixa i alguna mòbil com el vídeo del basquet dels 70's a la primera part, a la resta del episodis hi van apareixent imatge videogràfica i altres elements gràfics.

Els vídeos que hi apareixen són de dos tipus: documents enregistrats pels propis protagonistes, que ens són indicats amb una estrella dins un cercle, i d'altres realitzats per l'equip del documental que hi pareixen amb el símbol de “play”. Els vídeos, informació seqüencial, podem escollir veure'ls o no, aturar-los, veure'ls a pantalla completa. Alguns apareixen bloquejats fins que no has accedit primer a un determinat contingut, però es tracte d'informació addicional i en el fons no afecta al visionat del contingut principal. Entre aquests continguts podem trobar fons de pantalla, cançons...

Si ens demanem com l'usuari accedeix a aquests distints tipus de contingut podem dir que hi accedim d'una manera seqüencial dins de cada capítol, fent ús de la barra lateral, però també podem accedir a cada un dels capítols de manera aleatòria fent servir el menú inferior de la pantalla.

Al llarg del documental, sobre la imatge fotogràfica, hi ha diferents punts d'informació on hi apareix bàsicament informació escrita, la qual es pot llegir o no. La presència de grafisme és molt important i present, textos escrits, frases dites pels protagonistes, i altre material gràfic com lletres que cauen, i que reaccionen movent-se, nombres, xifres i dates, que tenen la funció visual de reforçar el missatge que se'ns vol transmetre.

Podem dir que en general ens trobem al davant d'un accés a la informació mixta: principalment seqüencial, però també aleatòria.



El grau de Interactivitat general és baix, d'un primer grau d'interacció, ja que els elements interactius que hi apareixen no requereix una intervenció elevada per part de l'usuari. En principi avançar i retrocedir, veure la informació complementària, obrir tancar els vídeos...

Però també permet un grau més elevat si l'usuari vol. Com per exemple el qüestionari sobre mobilitat, que no és d'obligat compliment per poder accedir al documental, o els mapes interactius. La *website* presenta alguns elements de temporalitat. No guarda història de la navegació però hi ha altres elements relacions amb el temps, com els resultat de l'enquesta sobre mobilitat, que es va actualitzant.

També es pot ampliar contingut a través de les xarxes social o afegint fotos amb Instagram, o mitjançant Twitter, el que requereix un grau d'interactivitat més elevat. Però aquest és voluntari. Es pot fins hi tot col·laborar econòmicament amb el projecte ja que el documental ha estat finançat mitjançant el *crowdfunding*.

3. LA NAVEGACIÓ

Quan al tipus de navegació en troben amb una navegació interna dins del documental i una d'externa que ens duu cap a xarxes social i el blog "Community Updates", on hi apareixen notícies i informació actual, o a la pàgina del PayPal per realitzar un donatiu.

Per una altra banda podem parlar de navegació tancada dins cada una de les parts que conforma el documental i d'una navegació oberta a través del menú principal.

En quan a les estructures de la informació ens troben davant d'un model mixt, per suposat, no és habitual models purs. En un primer moment trobem una estructura jeràrquica indexada —si accedim a les seqüències a través del menú—. Però, per parts, podem endevinar algunes altres estructures com la contributòria, la lineal ramificada o la paral·lela.

