



La boira unifica tota sensació en una capa blanca de mort i gelor. Cap pensament racional ens pot salvar de les més terribles idees que sorgeixen de la nostra ment.



**LA INVESTIGACIÓ**  
PRÀCTICA NARRATIVA INTERACTIVA  
Joan Carles Velez Pérez  
15-12-2012

## ÍNDEX

1. DESCRIPCIÓ DEL PRODUCTE	3
2. DISSENY DE LA INTERACTIVITAT	4
3. DISSENY DE LA NAVEGACIÓ	5
4. DISSENY LÒGIC	8

## 1. DESCRIPCIÓ DEL PRODUCTE

LA INVESTIGACIÓ és un relat hipermèdia interactiu sobre la desaparició d'uns cadàvers a diverses *morgues* angleses. A partir d'una sèrie d'informacions audiovisuals distribuïdes en dues seqüències principals, l'usuari ha de extreure les que considera determinants per construir el seu propi relat en una última seqüència. L'objectiu per l'usuari és establir qui o què va provocar la desaparició dels morts, amb aquest propòsit navega entre les informacions que se li ofereixen, escollint pistes lligades a evidències posteriors, que li portaran a construir una possible línia narrativa, entre d'altres possibles alternatives.

La idea segueix el fil narratiu de la PAC 2, amb el seu plantejament inicial de presentació de pistes, un nus on l'usuari té accés a noves dades i la investigació es ramifica, i un desenllaç final, que en aquest cas es deixa obert a diferents solucions, per la qual cosa s'ha d'adaptar aquell guió típicament cinematogràfic a un guió hipermèdia multilíneal.

La presentació es realitza en un llençol rectangular, d'uns 800x600 px, en el qual apareix un *collage* d'imatges, text, vídeo i só, amuntegades en capes, que constitueixen les pistes a investigar, tot intentant expressar una metàfora del panel o pissarra de pistes policial. L'usuari haurà de recórrer totes les pistes, sospesar les evidències i emmagatzemar-les a una carpeta, símil d'expedient, que és la història dels fets que obtindrà finalment.

El producte està pensat per ser disponible en format web, treballat amb Flash o opcionalment en una versió millorada, en codi HTML5, en el que guanyaria l'aspecte de la navegació en profunditat a través de les imatges, permetent endinsar-se com si d'una càmera es tractés, a l'interior de l'escena, descobrint en ella noves pistes i ramificacions.

El públic al que va adreçat és principalment de perfil inquiet i reflexiu, curios i obert a múltiples interpretacions dins d'una narració. El component lúdic que té el producte ajuda a que aquest espectre sigui molt ampli i no es redueixi a un interès literari per la narració, sinó a una aventura de ficció narrativa en construcció. Atès que el tema tracta de morts i poden aparèixer imatges d'una certa duresa, no està aconsellat pel públic infantil. L'espectre, doncs, pot anar des d'els 14-15 anys fins als 65, sense grans coneixements en ordinadors ni necessitat d'un elevat nivell intel·lectual.

## 2. DISSENY DE LA INTERACTIVITAT

La navegació de LA INVESTIGACIÓ, està concebuda de manera mixta, amb una estructura jeraquitzada, pero ahora amb la possibilitat de variar l'itinerari, escollint camins o desfer les opcions escollides per agafar un altre alternativa. També és mixta quant a la possibilitat de sortir de l'aplicació per mitjà d'enllaços a d'altres pàgines externes a l'aplicació, on la informació que trobarà l'usuari, si bé està adaptada al producte (com mapes topològics, del temps, perfils psicològics de persones...), crea la il·lusió de navegació oberta.

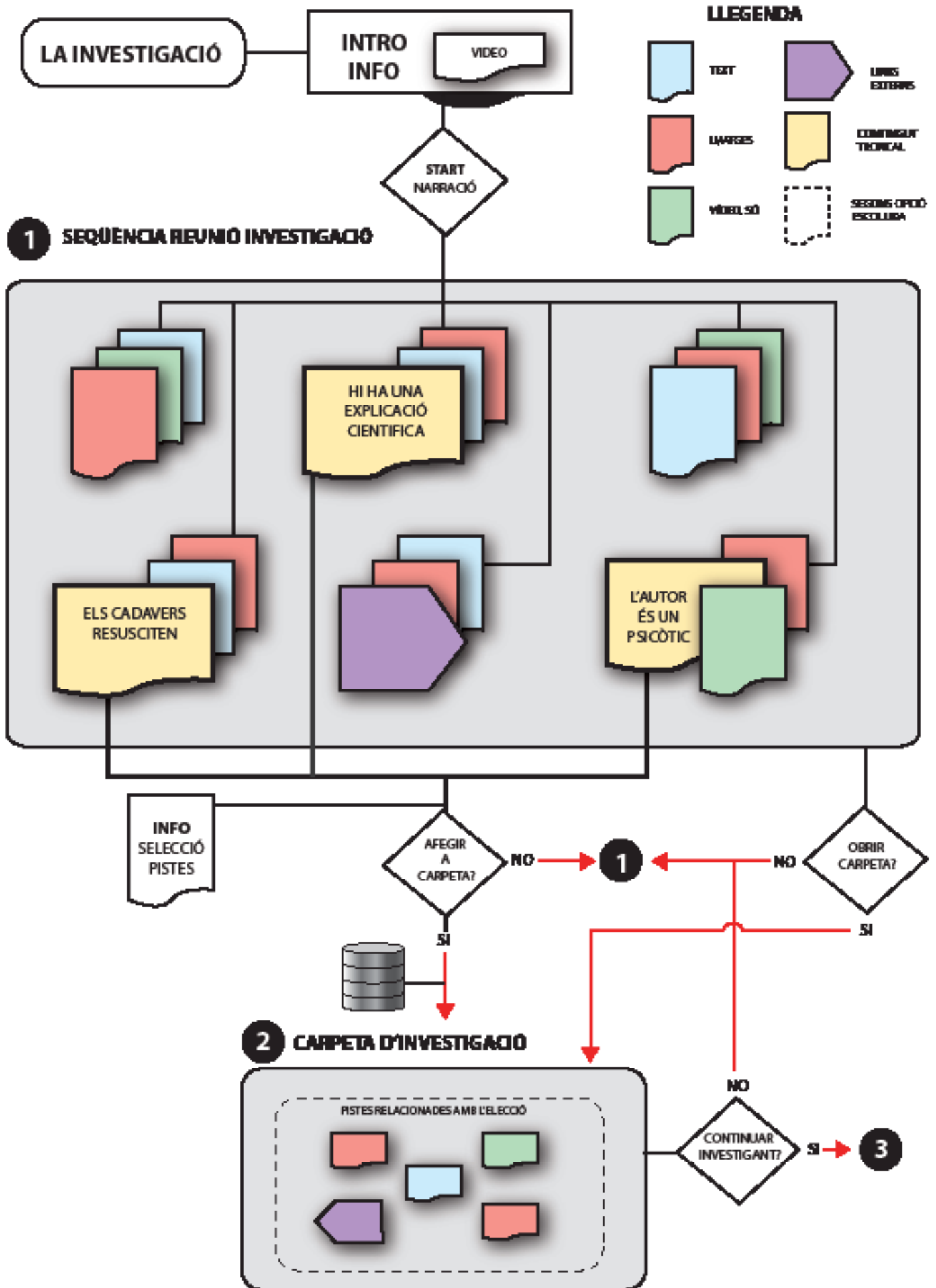
L'usuari utilitza el ratolí principalment per interactuar amb el producte. Els continguts es presenten en forma de *frames* dintre d'un marc global que els agrupa. Els diferents *frames* contenen informació multimèdia i en clicar-los repetidament, es descobreixen altres *frames* al seu lloc. Això provoca la curiositat de l'usuari de fer clic pels diferents continguts que troba per descobrir de nous. La idea d'aquesta representació s'ha inspirat en la pàgina de Switching (<http://www.switching.dk/en/>), adaptant-la a un puzle narratiu. El producte comença amb un vídeo introductor on s'explica com funciona la interactivitat i el mecanisme de l'aplicació.

Els continguts actuen com zones sensibles: imatges, text, so i vídeo, tenen un comportament regular, excepte d'aquells *frames* que constitueixen els nusos troncal d'avanç en la història, els quals reaccionen amb un missatge per l'usuari, oferint la possibilitat d'emmagatzemar les pistes relacionades amb el fil troncal a dins d'una carpeta virtual, que constituirà la narració seqüencial de l'usuari. En escollir una opció, es continua en una segona seqüència on la dinàmica és la mateixa, però amb noves alternatives i la possibilitat de tornar enrere en el camí i agafar un altre línia d'investigació.

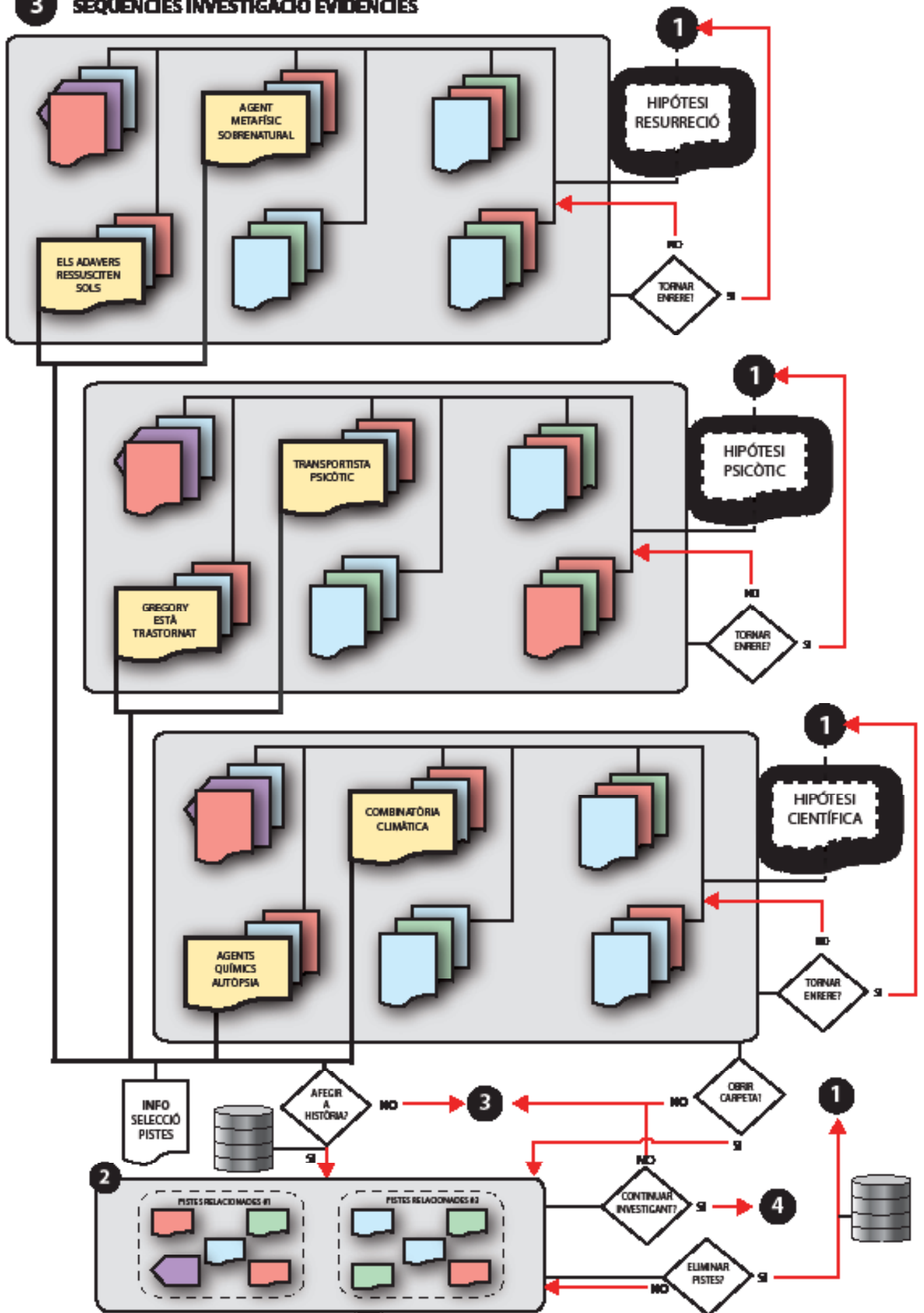
L'usuari en tot moment pot obrir la carpeta creada i consultar les evidències escollides, de manera que en tot moment pot repensar el fil del seu propi argument. L'aplicació finalitza amb l'ordenament d'aquesta carpeta i la construcció seqüencial de les pistes, que donarà sentit al relat creat. Finalment, un cop creada la història, l'usuari té l'opció de reproduir-la on-line, o exportar-la en diferents formats (imatges encadenades, vídeo, html...) i descarregar-se-la.

En conclusió, és una navegació mixta, jeràrquica i ramificada, amb interactivitat als nusos d'opcions que dona protagonisme a l'usuari i aspecte lúdic al producte.

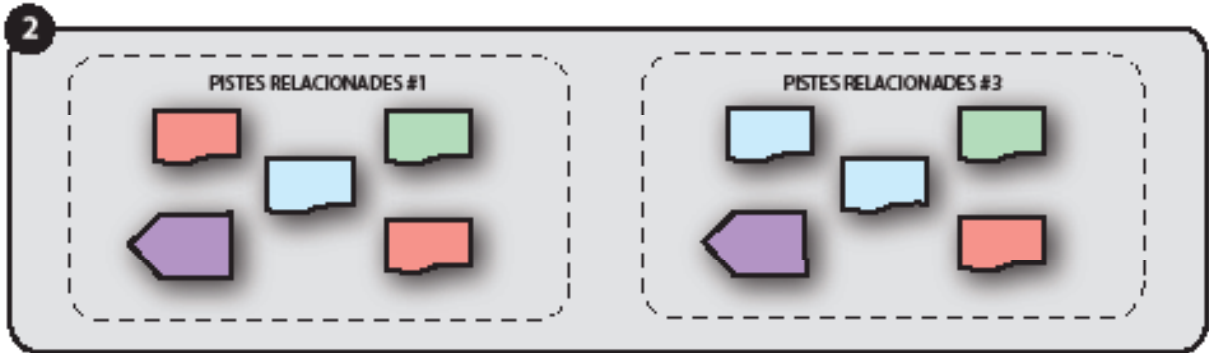
## 2. DISSENY DE LA NAVEGACIÓ



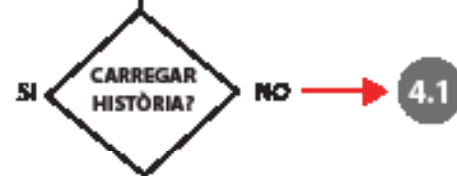
**3 SEQUENCIES INVESTIGACIÓ EVIDENCIES**



#### 4 SEQUÈNCIA CONSTRUCCIÓ HISTÒRIA



#### 4.1 SEQUÈNCIACIÓ PISTES



INFO SELECCIÓ PISTES

#### 4.2 PRESENTACIÓ HISTÒRIA



FI

## 4. DISSENY LÒGIC

Es representa a continuació el disseny lògic corresponent a les seqüències d'investigació de les pistes i la seqüència d'elaboració de la carpeta final. L'usuari ha de assolir 3 objectius: establir una 1a hipòtesi a la 1a seqüència, un altre a la segona i ordenar la carpeta. Atès que de les 3 diferents opcions que es troben en la 1a seqüència s'ha escollit una, i ara és trobarà amb 2 camins a seguir en aquesta tria, es descriurà la seqüència d'aquests camins. El procediment és idèntic per a les 6 possibilitats finals, i a la seqüència 1 el mecanisme opera igual.

### SEQÜÈNCIA 3. INVESTIGACIÓ EVIDÈNCIES

**Títol:** Buscant Evidències

**Descripció textual:** L'usuari ha escollit una línia d'investigació. Ara té que trobar i escollir noves evidències, fent clic repetidament als elements que trobi, observant, llegint i escoltant. Té que confirmar les seves suposicions, o en cas contrari, tornar enrere i agafar un altre opció. N'hi han pistes que semblen guiar en un altre direcció. Quan tingui una decisió, haurà de clicar a sobre de la opció i confirmar que és aquella explicació la que vol dels fets. Les pistes es sumaran al contingut existent de la carpeta i podrà passar a l'altre seqüència.

**BMP:** Collage\_imatges\_Seq\_2a.jpeg

#### ENTRADA

**TXT:** "Buscant evidències"

**WAV:** mystery.mp3

#### Zones sensibles:

Escena Central

1) **RAT: BMP** "imatge de cadàver a terra en posició fetal.jpeg"

**CLIC: TXT** "Les finestres i les portes de la morgue estaven tancades per dintre"

(l'usuari pot tornar a fer clic en aquesta quadre de text)

**CLIC: AVI** "policia atropellat.avi" (nou clic de l'usuari el portarà a la imatge inicial)

2) **RAT: TXT** "un altre mort que és mou sol"

**CLIC:** [http://www.pàgina\\_successos\\_diari\\_local\\_anglès](http://www.pàgina_successos_diari_local_anglès)

3) **RAT: BMP** "imatge de cortina esgarrapada.jpeg"

**CLIC: BMP** "imatge de camí rural en mig d'una densa boira.jpeg" (nou clic)

**CLIC: FLI P** "tot sembla indicar que els cadàvers resusciten sols, no creus?"



Vols afegir aquesta hipòtesi a la carpeta? SI - NO”

Si **CLIC en SI: \$1:EXE** (emmagatzematge de les dades a la carpeta)

**ETI:** “informació sobre les pistes seleccionades”

Pasa a la seqüència següent.

Si **CLIC en NO: BMP** “imatge de cortina esgarrapada.jpeg”(torna a imatge inici)

4) **RAT: BMP** “imatge de petjades a la neu.jpeg”

**CLIC: WAV** “últimes paraules del policia atropellat abans de morir” (nou clic)

**CLIC: AVI** “conductor de camió conduint una carretera en mig de la boira.avi”

5) **RAT: TXT** “s’han trobat restes de fusta en les unghes dels cadàvers, coincidint amb esgarrapades al marc d’una finestra de la morgue”

**CLIC: BMP** “imatge de gat mort a la porta de la morgue.jpeg” (nou clic)

**CLIC: FLIP** “potser alguna cosa del més enllà ajuda als cadàvers i se’ls emporta,

Vols afegir aquesta hipòtesi a la carpeta? SI - NO”

Si **CLIC en SI: \$2:EXE** (emmagatzematge de les dades a la carpeta)

**ETI:** “informació sobre les pistes seleccionades”

Pasa a la seqüència següent.

Si **CLIC en NO: TXT** (torna a text de l’inici)

6) **RAT: TXT** “en Gregory recorda la mort del seu pare, l’enterrament i la seva fugida pel mig del bosc, allunyant-se del que no comprenia, com ara, impotent davant l’irracional”

**CLIC: BMP** “imatge d’un policia corrent horroritzat.jpeg” (nou clic)

**CLIC: BMP** “imatge d’una ma grisossa colpejant una finestra.jpeg”

Menú de la escena

1) **ICN:** botó tornar enrere.icn

**CLIC:** torna a seqüència 1

2) **ICN:** botó obrir carpeta.icn

**CLIC:** desplega la carpeta i es visualitzen les pistes

**WAV:** soroll\_carpeta.mp3

Dins de carpeta

1) **ICN:** botó continuar.icn

**CLIC:** Si \$ assolit, pasa a seqüència 4

Si no \$, pasa a seqüència 3

2) **CN:** Botó eliminar pistes.icn

**CLIC:** SI: elimina totes les dades i torna a seqüència 1/ NO: torna a carpeta

## SEQÜÈNCIA 4. CONSTRUCCIÓ HISTÒRIA

**Títol:** Tancant l'expedient

**Descripció textual:** L'usuari ha escollit totes les pistes que necessita. Ara ha de ordenar-les i donar sentit a la història dels fets. La escena la ocupa ara la carpeta, que desplega totes les pistes, imatges, vídeos, textos, barrejats. Ha de donar-li un ordre i construir una seqüència lineal. En acabar, podrà reproduir la història i comprovar el resultat.

### ENTRADA

**BMP:** "imatge de carpeta desplegada.jpeg"

**WAV:** soroll\_carpeta.mp3

**TXT:** "Ara has de explicar com va passar tot..."

### Zones sensibles

Carpeta

1) **ICN:** ordenar\_pistes.icn

**CLIC:** pasa a determinar l'ordre de les pistes

2) **RAT: BMP** "pista #1"

**CLIC & DRAG:** arrossega la pista #1, posicionant-la segons l'ordre que l'usuari vol.

3) **RAT: BMP** "pista #2"

**CLIC & DRAG:** arrossega la pista #2, posicionant-la segons l'ordre que l'usuari vol.

•  
•

(segueix fins ordenar totes les pistes)

4) **ICN:** carregar història.icn

**CLIC:** SI: càrrega de la història en una presentació ordenada a pantalla completa.

NO: torna a la carpeta per ordenar de nou les pistes

5) **ICN:** exportat història.icn

**CLIC:** exporta el contingut ordenat en format vídeo, imatge o html, per ser descarregat.

### SORTIDA