

PAC-3 Anàlisi d'un interactiu

Narrativa Interactiva

Grau de Multimèdia

Curs 2014 - 2015 - Segon semestre

Consultors: Pepe Far, Helena Mas i Caterina Ramon

Professor responsable: Laia Blasco

1. El producte i la història

El documental interactiu “The And” explora, a partir de 30 parelles i 412 preguntes, què passa quan les persones són totalment honestes les unes amb les altres en les seves relacions. Aquest *webdoc* es construeix a partir de preguntes íntimes i directes a diferents parelles adultes de diverses ètnies, orientació sexual o edats, que representen una gran varietat de relacions i entre les quals també es trobaria el propi usuari junt amb la seva parella. D'aquesta manera, situaríem el tàrget d'aquest producte interactiu en un públic de 18 a 65 anys, modern i sense prejudicis que es pugui identificar amb les persones que responen les mateixes preguntes que ell. Seria el mateix públic objectiu que compraria les cartes amb les preguntes en forma de joc, per a utilitzar-lo fora de l'ambient digital, trobant aquí l'extensió transmèdia d'aquest producte interactiu.

Podríem considerar a l'usuari el protagonista de la història interactiva que se'n presenta, i que troba el seu conflicte en les compromeses preguntes que ha de fer a la seva parella, igual que els hi passa als entrevistats en el webdocumental, als que podríem considerar els personatges secundaris. Aquest punt ve marcat per l'estructura dramàtica, la qual podem dividir en els tres actes clàssics.

En el primer, trobem un *teaser* que ens planteja el conflicte i ens introdueix a una història que podríem també descriure dins el tipus “tria la teva aventura”. Una aventura que, en el primer punt de gir (clicant “Get started”), decidim si volem continuar o no i que ens donarà tantes possibilitats com diferents preguntes responguem.



El segon acte el podríem dividir en dues parts: una en la que l'usuari segueix la seva "aventura" responent les preguntes amb la seva parella; i una altra formada per micro-històries que, a la vegada, es divideixen en dos tipus: les de diverses parelles individuals que responen a varies preguntes, i una pregunta resposta per diverses parelles. A aquesta part, també hi podem accedir des del que podríem considerar el tercer acte, és a dir, que l'estructura dramàtica clàssica es construeix a partir de l'usuari-protagonista, qui veu el desenllaç de les seves respostes en forma de diferents curtsmetratges documentals, a partir de les entrevistes realitzades a les 30 parelles. Aquest seria doncs el tercer acte on l'usuari visiona la conclusió de la seva pròpia història.

2- La Interactivitat

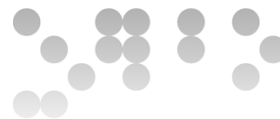
A l'apartat d'anàlisi de la Interactivitat es tracta de veure com es relaciona l'usuari amb l'aplicació.

Un dels models d'anàlisi proposada en el material de la assignatura és el basat en quatre dimensions: la seqüencialitat enfront de l'aleatorietat, l'estructuració o desestructuració de la comunicació, la temporalitat enfront de l'atemporalitat, i la interactivitat enfront de la passivitat.

En el documental la presentació de continguts és seqüencial per una banda i aleatòria per una altra. A l'accedir a la web hi ha un vídeo introductor seqüencial, al sortir d'aquest es generen 4 preguntes a les quals l'usuari ha de respondre i en funció de les respostes la web encadena clips d'una base de dades d'entrevistes amb 30 parelles diferents.

Els vídeos presenten una estructura seqüencial però l'accés a ells és diferent per cada usuari segons les preguntes presentades aleatòriament i les respostes.

L'accés als vídeos es fa mitjançant una galeria en la qual es pot triar l'ordre de visionat, aquesta galeria presenta per tant un accés al contingut aleatori.



La comunicació amb l'usuari hem de dir que és molt estructurada. En el documental i el joc que ofereix, l'usuari sap en tot moment què ha de fer: Respondre a les preguntes inicials, triar de la galeria el vídeo que vol veure, jugar amb la teva parella amb les instruccions clares de com fer-ho, etc...

L'element temporal també és present en el documental, ja que ens permet veure una història diferent tantes vegades com vulguem depenent de les respostes que oferim a les preguntes inicials.

En quan a la interactivitat ens trobem davant d'un grau mitjà, ja que hem de fer alguna cosa més que pitjar un botó, per exemple hem de respondre entre diverses opcions. En la part del joc ens trobem amb una interactivitat més alta, ja que podem jugar amb la nostre parella en el món real.

La metàfora usada en el documental és la de un joc de preguntes-respostes tradicional. L'element vídeo és el recurs visual més destacat, els primers plans de les parelles ens permet veure les expressions emotives en les seves cares i sentir empatia, un dels principals atractius del documental.

3. La Navegació

En quan a la navegació ens trobem davant d'una navegació interna dins de la pròpia pàgina web, i també externa ja que que ens permet l'ús de xarxes socials, comprar el joc, i accés a un fòrum o blog.

La seva navegació és tancada a l'inici amb el primer vídeo introductor i oberta des del punt en que apareix la galeria i ens ofereix l'opció de escollir el propi recorregut.

En quan al model de navegació és mixta, trobant un estructura lineal, jeràrquica, però també hi apareixen altres models com la paralel·la, la circular o la contributòria.

