



# PAC-3 Anàlisi d'un interactiu

## Narrativa Interactiva Grau de Multimèdia

Curs 2015 - 2016 - Primer semestre  
Consultors: Pepe Far, Helena Mas i Caterina Ramon  
Professor responsable: Laia Blasco

### 1. El producte i la història

*Journey to the End of Coal* és un web-documentary realitzat amb material audiovisual que utilitza la tècnica del Flash per sumergir a l'usuari en la problemàtica de la mineria de carbó a la Xina contemporània. Seguint la lògica narrativa de “tria la teva aventura”, es tracta d'una història principalment explicada en primera persona on el protagonista és el propi usuari. Aquest pren el paper d'un periodista free-lance que viatja per una remota regió minera de la Xina indagant sobre les morts de treballadors de la mineria de carbó. La història s'explica des d'aquest punt de vista, tot i que també trobem un personatge principal en forma de veu narradora que, a través de text, guia a l'usuari en el seu viatge i la seva investigació.

Per aquest rol que pren l'usuari, aquest interactiu aniria destinat a un públic adult (tot i que també podria funcionar amb una audiència a partir de 16 anys), interessat en temes socials, de medi ambient o d'economia internacional, i també per conèixer altres cultures des de la seva problemàtica, anant molt més enllà d'una visió turística.

Ens trobaríem davant una estructura tradicional en tres actes. Al principi de la història, en el primer acte, tenim el ganxo en forma de repte per l'usuari: convertir-se en periodista d'investigació. A mode d'introducció, el narrador també ens presenta la problemàtica de les morts dels miners que treballen el carbó a la Xina. Aquest acte està localitzat a l'estació de tren de Beijing i dins del tren que agafa el protagonista/usuari. Tot i que el vídeo amb els crèdits es troba després, podríem considerar que el primer punt de gir és quan l'usuari accepta la proposta “Take the train to Shanxi”.



El segon acte és pròpiament el viatge i la investigació de l'usuari com a periodista a partir de les diferents opcions que tria en aquesta aventura. A través de regions mineres com Datong, Jinhuagong o Taiyuan, trobem els personatges secundaris, els miners que treballen en condicions duríssimes i també els "dolents" de la història, com el director d'una de les mines.

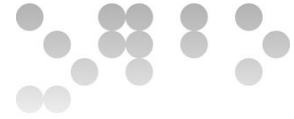
El segon punt de gir s'esdevé quan ens assabentem de l'accident a la mina de Qijiagou, a partir d'aquí el nostre objectiu (com a usuaris i protagonistes) serà arribar a aquestes mines i descobrir què ha passat realment.

El tercer acte es localitza a Qijiagou, on el nostre accés a mina i la informació és cada cop més restringit i sempre tenim el perill de tornar enrere, al despatx del director o fins i tot a l'estació de Beijing. Si finalment aconseguim trobar un dels supervivents, podem dir que aquest és el clímax. Entrevistant-lo, tindrem la certesa del què realment passa a les mines de carbó i arribarem així al final de la nostra investigació

## 2- La Interactivitat

Per veure com es relaciona l'usuari amb l'aplicació apliquem un dels models d'anàlisi proposada en el material de l'assignatura 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 interactiu la presentació de continguts és bàsicament seqüencial amb alguns elements d'aleatorietat. Els documents seqüencials estan compostos d'imatge fitxa, algun document amb imatge mòbil i informació textual. El so és ambiental, música i la veu dels personatges. L'accés aleatori està format per les opcions en forma de menú en els quals podem veure més informació textual, un mapa interactiu en el qual podem veure la nostra situació i anar a altres llocs, i les diverses opcions que apareixen després de cada seqüència: que bàsicament són entrevistar al



personatge mitjançant una sèrie de preguntes preestablertes, anar-se'n del lloc, seguir a un personatge, saltar la presentació, veure el mapa de situació...

Algunes de les preguntes seran contestades o no depenent de qui les fem i del grau d'aprofundiment vulguem aconseguir.

La comunicació amb l'usuari hem de dir que és molt estructurada en tot moment sabem què podem de fer. L'usuari es troba molt guiat fins al final.

No es troben elements de temporalitat, no es guarden dades de la nostra navegació, si abandonem el documental, i hi tornem a accedir anem a l'inici del mateix

Quant a la interactivitat ens trobem davant d'un grau baix, ja que no hem de fer res més que pitjar un botó per escollir entre diverses opcions.

La metàfora usada en el documental és el d'una investigació periodística en la qual has de descobrir la veritat de la situació dels miners fent les preguntes adequades a les persones adequades per tal d'obtenir informació sobre el que realment està passant.

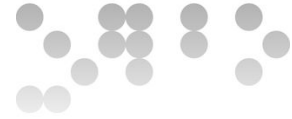
### 3. La Navegació

Quant a la navegació ens trobem davant d'una navegació interna dins de la mateixa pàgina web.

La seva navegació és tancada a l'inici amb el primer vídeo introductor i oberta a partir de les quatre opcions que apareixen després de la introducció

Quant al model de navegació és mixta, trobant una estructura lineal i jeràrquica.

El mapa funciona en realitat com a eix del viatge. Podríem dir que com a propi **diagrama de fluxos** de la història. A partir d'aquest esquema, hem elaborat el següent diagrama:



0 PLACE (MAP\*)



