



# PAC-3 Anàlisi d'un interactiu

Narrativa Interactiva

Grau de Multimèdia

Curs 2014 - 2015

Primer semestre

Consultors: Pepe Far, Helena Mas i Caterina Ramon

Professor responsable: Laia Blasco

## 1. Thanatorama, el producte i la història

“Vostè ha mort avui. Està interessat a saber què ve després?” Amb aquesta frase, comença aquest *webdocumentary* interactiu que ens explica el procés al que és sotmès un difunt per part de les funeràries. L'originalitat d'aquest documental ve donada a partir de la seva interactivitat, ja que és l'espectador/ usuari el que anirà construint com serà la seva pròpia cerimònia fúnebre just després de morir. Podríem dir que el target el trobem en un públic adult i madur, interessat tant pels documentals com per una temàtica original i, podríem dir que, fins i tot macabra.

A la manera de l'hiperficció explorativa “tria la teva pròpia aventura”, aquest documental en Adobe Flash ens permet escollir entre diverses opcions que aniran definint la història i creant un hipotètic funeral a la nostra mida. Així, com hem vist, el protagonista d'aquesta història és el propi usuari, quedant molt clar des del principi quan el narrador ens diu: “Vostè és l'heroi mort d'aquesta història”. El recurs utilitzat de la càmera subjectiva en el primer vídeo, potencia aquest punt de vista nostre, o de nosaltres com si fóssim el mort que ha d'iniciar el viatge que aquest documental interactiu ens proposa, mitjançant la veu en off d'un narrador omniscient que ens va indicant les possibilitats que tenim en relació a les nostres conviccions.

Altres recursos narratius, a part de la música d'ambient tètric que ens recorda la nostra condició de difunts i les imatges tant estàtiques com dels vídeos, trobem els punts

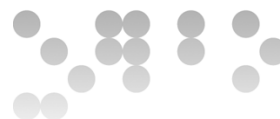


blancs brillants que a vegades ens recorden estrelles, i donarien cert lirisme a un entorn tant trist i a les accions de l'usuari, fent d'aquest una nova estrella que es mou pel fosc firmament buscant el seu lloc després de la mort.

Tot i que es tracta d'una història no-lineal, on el desenvolupament d'aquesta depèn de l'usuari/protagonista, la narració es basa en l'estructura tradicional dels tres actes. Veiem que la història utilitza el procés que fa servir una funerària amb els seus difunts, i aquest és el patró per a teixir la narració des dels tres actes aristotèlics.

En el primer acte, amb el plantejament del tema, el trobem a l'espai de la recepció. I se'ns introdueix a la història a partir d'un ganxo: la mort d'una persona, que som nosaltres mateixos. El primer punt de gir es troba en el moment que responem sí o no a la pregunta "Està interessat en el què ve després?" Un cop responem que sí, entrem en el segon acte, on trobem els personatges secundaris (els professionals que formen part del procés funerari) i on es desenvolupen les possibilitats que tenim un cop morts i que van des de veure com es construeix el nostre taüt fins quan el nostre nom és gravat sobre la làpida. Després trobaríem el segon punt de gir, quan al cap d'uns anys el cos del difunt ja convertit en esquelet és tret per ser exhumat. Passem així al tercer acte, on el cadàver exhumat és incinerat, si hem triat ser enterrats al cementiri, i on també el cos del mort acaba sent cremat al cap de sis dies, en el cas de l'opció del crematori. En ambos casos el desenllaç és el mateix, acabar sent cendra.

A mode d'epíleg, trobem el registre de condolències a la web del documental i que se'ns ha presentat al capítol de l'església. Aquí, com hem vist en la narrativa transmèdia, els usuaris que han sigut protagonistes de la història, poden expressar els seus sentiments un cop viscuda l'experiència, convertint-se així també en creadors de continguts d'una part d'aquest interactiu. Afegir que en els últims dies, aquest registre de condolències ha presentat una relació directa entre el documental interactiu Thanatorama i les crítiques dels seus usuaris que han acabat alterant el producte fins a convertir-lo en un nou Fòrum de la Pac3 de l'assignatura Narrativa Interactiva de la Universitat Oberta de Catalunya.



## 2- La Interactivitat

El tipus d'informació que ens presenta el documental web està format per imatge fotogràfica i videogràfica, l'àudio està compostat per la veu del narrador i música, i l'element text apareix principalment en forma de subtítols.

A l'accedir a la website el contingut se'ns presenta de manera seqüencial i a través de la part superior esquerra de la pantalla apareixen dos menús en forma de constel·lacions, que ens permet un accés aleatori, i formen la principal metàfora del producte.

En la constel·lació principal apareix el recorregut que l'usuari farà des de la Recepció fins al Crematori. La comunicació és molt estructurada, ja que l'usuari es troba totalment guiat.

El documental requereix de la participació de l'usuari mitjançant l'oferiment d'opcions a escollir, per exemple: si vol continuar la narració o no, anar a un lloc o un altre del recorregut. També pot participar, com alguns heu fet, i deixar comentaris a Condolències.

En algunes seqüències l'usuari pot triar les fotografies que vol veure a través d'una navegació en horitzontal sobre les imatges fixes.

Altres elements interactius que hi apareixen són un planell per accedir a diferents parts de la Factoria.

Per tant podem dir que ens troben davant un nivell mitjà d'interactivitat (Nivell 2) i una Interacció baixa, excepte per la possibilitat esmentada de participar deixant un comentari.

Cada cop que s'accedeix al menú, la constel·lació canvia d'aspecte i, juntament amb



el comptador en negatiu, són els principals elements de temporalitat de la web.

### 3. La Navegació

El tipus de navegació que presenta el documental web és principalment interna dins la pàgina web, i tancada excepte per la possibilitat d'alguns enllaços que permeten la navegació externa, tal i com podeu veure assenyalats al diagrama de fluxos que teniu a continuació.

L'estructura de la web la podem classificar de model mixt, tot i que les estructures que hi predominen són bàsicament: la lineal, la jeràrquica, indexada i la ramificada.



