



PEC-3 Análisis de un interactivo

Narrativa Interactiva

Grado de Multimedia

Curso 2014 - 2015 - Segundo semestre

Consultores: Pepe Far, Helena Mas i Caterina Ramon

Profesor responsable: Laia Blasco

1. El producto y la historia

El documental interactivo "The And" explora, a partir de 30 parejas y 412 preguntas, qué ocurre cuando las personas son totalmente honestas unas con otras en sus relaciones. Este webdoc se construye a partir de preguntas íntimas y directas a diferentes parejas adultas de varias etnias, orientación sexual o edades, que representan una gran variedad de relaciones y entre las que también se encontraría el propio usuario junto con su pareja. De este modo, situaríamos el target de este producto interactivo en un público entre 18 y 65 años, moderno y sin prejuicios que se pueda identificar con las personas que responden las mismas preguntas que él. Sería el mismo público objetivo que compraría las cartas con las preguntas en forma de juego, para utilizarlo fuera del ambiente digital, encontrando aquí la extensión transmedia de este producto interactivo.

Podríamos considerar al usuario el protagonista de la historia interactiva que se nos presenta, y que encuentra su conflicto en las comprometidas preguntas que debe hacer a su pareja, al igual que les pasa a los entrevistados en el webdocumental, a los que podríamos considerar los personajes secundarios. Este punto viene marcado por la estructura dramática, la que podremos dividir en los tres actos clásicos.

En el primero, encontramos un Teaser que nos plantea el conflicto y nos introduce en una historia que podríamos también describir dentro del tipo "elige tu aventura". Una aventura que, en el primer punto de giro (clicando "Get started"), decidimos si



queremos continuar o no y que nos dará tantas posibilidades como diferentes preguntas respondamos.

El segundo acto lo podríamos dividir en dos partes: una en la que el usuario sigue su "aventura" respondiendo a las preguntas con su pareja; y otra formada por micro-historias que, a su vez, se dividen en dos tipos: las de varias parejas individuales que responden a varias preguntas, y una pregunta respuesta por varias parejas. En esta parte, también podemos acceder desde lo que podríamos considerar el tercer acto, es decir, que la estructura dramática clásica se construye a partir del usuario-protagonista, quien ve el desenlace de sus respuestas en forma de diferentes cortometrajes documentales, a partir de las entrevistas realizadas a las 30 parejas. Este sería pues el tercer acto donde el usuario visiona la conclusión de su propia historia.

2- La Interactividad

En el apartado de análisis de la Interactividad se trata de ver cómo se relaciona el usuario con la aplicación. Uno de los modelos de análisis propuesto en el material de la asignatura es el basado en cuatro dimensiones: la secuencialidad frente a la aleatoriedad, la estructuración o desestructuración de la comunicación, la temporalidad frente a la atemporalidad, y la interactividad frente la pasividad.

En el documental la presentación de contenidos es secuencial por un lado y aleatoria por otra. Al acceder a la web hay un vídeo introductorio secuencial, al salir de éste se generan 4 preguntas a las que el usuario ha de responder y en función de las respuestas la web encadena clips de la base de datos de entrevistas con 30 parejas.

Los videos presentan una estructura secuencial pero el acceso a ellos es diferente para cada usuario según las preguntas presentadas aleatoriamente y las respuestas dadas.

El acceso a los vídeos se hace mediante una galería en la que se puede elegir el orden de visionado, esta galería presenta por tanto un acceso al contenido aleatorio.



La comunicació con el usuario debemos decir que es muy estructurada. En el documental y el juego que ofrece, el usuario sabe en todo momento qué debe hacer: Responder a las preguntas iniciales, elegir de la galería el vídeo que quiere ver, jugar con tu pareja con las instrucciones claras de cómo hacerlo , etc ...

El elemento temporal también está presente en el documental, ya que nos permite ver una historia diferente tantas veces como queramos dependiendo de las respuestas que ofrecemos a las preguntas iniciales.

En cuanto a la interactividad nos encontramos ante un grado medio, ya que tenemos que hacer algo más que pulsar un botón, por ejemplo debemos responder entre varias opciones. En la parte del juego nos encontramos con una interactividad más alta, ya que podemos jugar con nuestra pareja en el mundo real.

La metáfora usada en el documental es la de un juego de preguntas-respuestas tradicional. El elemento vídeo es el recurso visual más destacado, los primeros planos de las parejas nos permite ver las expresiones emotivas en sus caras y sentir empatía, uno de los principales atractivos del documental.

3. La Navegación

En cuanto a la navegación nos encontramos ante una navegación interna dentro de la propia página web, y también externa ya que nos permite el uso de redes sociales, comprar el juego, y acceso a un foro.

Su navegación es cerrada al inicio con el primer vídeo introductorio y abierta desde el punto en que aparece la galería y nos ofrece la opción de escoger el propio recorrido.

En cuanto al modelo de navegación es mixta, encontrando un estructura lineal, jerárquica, pero también aparecen otros modelos como la paralela, la circular o la contributiva.

