



PAC-3 Anàlisi Narració Interactiva

Fort McMurray

Narrativa Interactiva
Grau de Multimèdia

Curs 2013 - 2014

Segon semestre

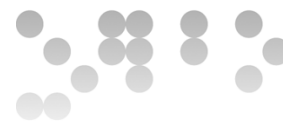
Consultors: Pepe Far, Helena Mas i Caterina Ramon

Professor responsable: Laia Blasco

1 - LA HISTÒRIA

Una de les reserves de petroli més grans del món es troba a l'oest del Canadà, a un complex urbà anomenat Fort McMurray que viu en l'abundància econòmica que dona el petroli, però també en la misèria social i ecològica (per exemple, la desigualtat entre els que treballen per a la indústria del petroli i els que no, o amb l'alta quantitat de gasos d'efecte hivernacle s'emet). *Fort McMurray* és la història de Fort McMurray a partir d'un joc-documental interactiu mostrat en diversos episodis que explora les conseqüències de la indústria del petroli en la zona des del punt de vista d'un nouvingut a la ciutat, el propi usuari, que és també el protagonista. Aquest anirà descobrint què hi ha realment en aquest lloc, portant-nos a una reflexió sobre el que hi passa, i inclús acabarà influint sobre la seva política junt amb altres usuaris. En el seu recorregut coneixerà diferents persones que hi viuen (als que podríem considerar els personatges secundaris, des d'homes sense llar fins un propietari petrolier, passant per l'alcaldesa), seguint-les per la ciutat, parlant amb elles i coneixent les seves diverses opinions per poder formar-se una de pròpia que es veurà reflectida al final d'aquest joc-documental-web.

Podríem dir que estem davant l'estructura tradicional de la narració en tres actes. El primer el trobaríem amb el tràiler, a mode d'introducció. Més enllà de ser un resum del documental, se'ns presenta i planteja un context marcat pel negoci del petroli i un conflicte, ja que no tot és abundància "at the heart of the oil industry" i també un objectiu: tenir la màxima influència en el destí de McMurray. En el segon acte es desenvolupa la història. L'usuari visita diferents parts de McMurray, passant per diferents fases i així poder acumular punts per a tenir una major influència en les votacions. Descubrim els diversos barris del complex urbà de McMurray i



entrem en les seves instal·lacions, coneixem als seus ciutadans i els escoltem. Quanta més informació tinguem i més llocs de McMurray visitem més veu tindrem en els debats i referèndums i poder de decisió sobre el desenvolupament de la ciutat.

En el tercer acte trobaríem les conclusions a les que ha arribat el protagonista. L'usuari ja ha acabat el seu "viatge" pel Fort McMurray i ara té l'opció de votar. Les seves valoracions influencien cada setmana el nou contingut del documental, donant a aquest un final tant múltiple com obert. La història també té una relació directa amb el temps real, una durada de quatre setmanes i al final de cadascuna d'aquestes el documental es modifica una mica en relació a les aportacions dels seus "jugadors".

Pel que fa als recursos narratius, comencem amb una càmera subjectiva des del punt de vista del protagonista, l'usuari, endinsant-lo en la història i en aquest lloc nou per a ell des del seu cotxe. Aquest recurs es repeteix al llarg del documental i ens mostra el joc com un viatge en el què anem fent diferents parades. També podem parlar de les fotografies panoràmiques que ens permeten moure'ns explorant, tant els llocs on ens trobem, les persones com les diferents peces que formaran part de l'inventari.

Podríem dir que el principal recurs són les explicacions en forma de vídeos que ens permeten conèixer Fort McMurray normalment a través de les persones que hi viuen. Tant des de les entrevistes interactives als diferents personatges com altres vídeos més de seguiment acompanyats d'una veu en *off* que també ens indica com podem seguir el nostre viatge per la ciutat. També cal afegir el vídeo de la història cronològica de McMurray que veiem des d'una antiga televisió al principi del documental.

A través del *Dashboard* trobem una sèrie de recursos que, per un cantó, ens connecten amb els elements transmèdia del documental i, per un altre, ens mostren un mapa del Fort McMurray relacionat amb el tercer acte. Aquí l'usuari podrà formar part de la política de la ciutat, debatent sobre la indústria del petroli o votant les preguntes que se li plantegen, a més de poder reflexionar sobre els efectes de la indústria del petroli després d'haver vist/jugat aquest documental.

2 - LA INTERACTIVITAT

Com hem vist, la interactivitat d'aquest joc-documental-web permet a l'usuari decidir el futur de Fort McMurray a l'hora que es va descobrint la història social, cultural, econòmica i política d'aquesta ciutat canadenca.



Els elements principals de la interactivitat són els següents: Els jugadors poden recorre virtualment els 19 escenaris presentats, descobrir-hi residents, fer-los preguntes, recollir objectes, participar en referèndums, enquestes i debats i augmentar la seva influència per tal de guanyar a altres jugadors i, així, modificar el desenvolupament virtual de la ciutat.

El joc consisteix en aconseguir punts d'influència mitjançant la superació de certes missions i objectius. El jugador haurà d'endinsar-se en el coneixement del contingut presentat i superar totes les etapes per a completar el joc.

En accedir al *website*, després d'una seqüència d'introducció amb so ambient de trànsit i ràdio de fons, se'ns presenten dues opcions: "Watch de trailer" i "Play de Game" juntament amb el nombre i el títol de l'episodi. A la part inferior de la pantalla hi ha una barra de menú on podem trobar el nombre de jugadors que en aquell moment es troba on-line, notícies relacionades amb el joc, registre, instruccions i informació legal. A la part superior de la pantalla trobem opcions com l'Idioma i enllaços que ens permeten una navegació externa al documental.

El registre és necessari per poder prendre part a les votacions i en els fòrums. Mitjançant l'historial es pot veure les accions que es van realitzant (llocs visitats, personatges coneguts, objectes recollits, etc..) i el que encara resta per fer. Per tant podem dir que al joc hi és present la dimensió de "Intel·ligència".

L'accés a la Informació és seqüencial i aleatòria. Seqüencial per mitjà dels vídeos que apareixen a cada canvi de localització. L'accés i recorregut per les localitzacions és aleatori, l'usuari pot escollir com explorar-la, amb algunes excepcions ja que per accedir a determinada informació ha d'haver complert determinades missions, visitat prèviament diferents llocs... És aleshores quan als escenaris ja visitats poden apareix diferents opcions a les inicials.

En quant a la comunicació podem dir que és mixta ja que per una banda l'usuari es troba ben guiat, però s'inclou una part desestructurada que obliga a l'usuari a explorar.

El grau d'Interactivitat és alt (de tercer grau) ja que l'usuari pot intervenir activament en el joc, i transcendir l'ús del mateix mitjançant opcions com la participació a través de Twitter i Facebook, referèndums en temps real amb altres usuaris, i emetre opinions a favor o en contra dels temes més polèmics, o una opinió més elaborada usant frases dels propis protagonistes per usar-les com argument en els debats. En quant al nivell de la interacció ens trobem també en el nivell 3 ja que l'usuari genera contingut controlat per els responsables i al seva intervenció altera la història.



L'estètica visual es compon de vídeo, imatge fixa i grafisme. El vídeo apareix bàsicament en l'accés a cada capítol i en les respostes dels protagonistes. La imatge fixa és navegable a dreta i a esquerra i presenta zones sensibles que destaquen sobre un fons que es va desenfocant produint la sensació de profunditat. El so acompanya les imatges, varia en cada nou escenari i es compon de música i una presència molt important de so ambient. El grafisme és present al documental en forma de text que s'usa com recurs informatiu, subtítols, descripció dels personatges i les seves opinions, descripció d'objectes i opcions. Altres grafies són els mapes, els comptadors i les icones del inventari d'objectes.

La metàfora més clara és la de l'interior d'un cotxe que l'usuari sembla conduir, amb l'opció *Dashboard*, apareix el panell de comandament d'un vehicle amb velocímetre, comptador de quilòmetres, una motxilla per objectes personals, un mapa per accedir als diferents escenaris, etc.

3 - LA NAVEGACIÓ

Dins la estructura del documental el tipus de navegació és bàsicament interna. Només la pàgina inicial i el *Dashboard* presenten alguns enllaços cap a xarxes socials i d'altres *sites* fora del joc.

Podem parlar de sistema de navegació mixt respecte a la llibertat de moviments de l'usuari i és diferents segons cada una de les parts que conformen el documental.

En quant als models d'organització de la informació, ens troben també davant d'un model mixt (en realitat no és gens habitual trobar-se amb models purs). En un primer moment presenta una estructura jeràrquica indexada però a mida que avancem trobarem algunes altres estructures com la ramificada, la lineal, la circular o la reticular.



DIAGRAMA DE FLUXOS

