

PAC-3 Anàlisi Narració Interactiva

The Toulse Luper Journey

Narrativa Interactiva
Grau de Multimèdia

Curs 2012-2013

Segon semestre

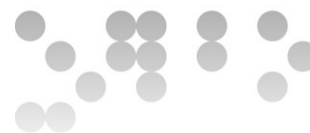
Consultor: Neus Devesa, Pepe Far, Helena Mas i Caterina Ramon

Professor responsable: Laia Blasco

1. EL JOC

The Tulse Luper Journey és un video-joc en línia, interactiu i multijugador, creat amb Adobe Flash que es pot classificar dins el gènere d'aventura gràfica i, aparentment, també d'entreteniment educacional. Es tracta d'un joc que ens permet anar progressant en ell a partir de 92 mini-jocs independents l'un de l'altre i que corresponen a les 92 maletes en les que Tulse Luper ha col·locat diferents objectes i ha repartit per tot el món. Cada cop que resollem un d'aquests mini-jocs obtenim tant petits fragments d'informació (en format de clip de vídeo) de les vivències del Tulse Luper com crèdit per poder viatjar i seguir amb la nostra investigació de la biografia d'un escriptor i "pres professional" (com se'ns diu al vídeo introductor) que va néixer el 1911 i del que no s'ha tingut més notícies des la caiguda del mur de Berlín el 1989. Al final del joc, amb les 92 maletes obertes i la informació històrica acumulada, tenim un film de 92 minuts. D'aquesta manera, es podria parlar d'aquest joc com a un producte del gènere d'educament (entreteniment educacional), ja que a través dels minijocs o trencaclosques trobem les diferents peces que ens permeten anar reconstruint una vida que ha estat present en els esdeveniments més importants de la història del segle XX. Però hem d'anar en compte perquè els fets històrics tot i ser descrits de realment vertaders, com ens diu el trailer del joc, són narrats des del punt de vista d'en Luper, és a dir, que coneixem la història moderna des de la perspectiva d'aquest personatge. Per això, més que un joc educacional (tot i estar subvencionat pel departament d'educació i cultura de la Comissió Europea), considerariem *The Tulse Luper Journey* una aventura gràfica que és a la vegada una extensió transmèdia d'un projecte més gran anomenat *The Tulse Luper Journey*.

Aquest joc online també forma part d'un univers transmèdia format per tres pel·lícules estrenades entre el 2003 y 2004 (narracions principals), una sèrie de televisió de 16 episodis, 92 DVDs relacionats directament amb el video-joc, un



blog del protagonista, instal·lacions multimèdia, llibres i una [website](#) on trobem molta informació bàsica i complementària del joc del viatge d'en Luper. Parlem d'un producte transmèdia perquè la història és narrada a través de diferents plataformes i formats, i cada una d'aquestes narracions aporta informació diferent sobre l'univers narratiu que és la vida del Tulse Luper. Tots els productes tenen una mateixa línia experimental, tan visual com en el contingut, molt pròpia de la cinematografia d'en Greenaway. Aquest seria un dels motius principals que farien que el joc estigui destinat a un públic coneixedor de la obra del cineasta, tant als fans d'aquest com de la història del protagonista Luper. Parlariem doncs d'un públic objectiu majoritàriament adult tot i que el joc també podria tenir cabuda entre els adolescents, aficionats a resoldre enigmes i trencaclosques, a més també podríem incloure dins el target del joc a tots aquells que vulguin introduir-se en la història del segle XX d'una manera entretinguda i des de l'originalitat d'un autor com en Greenaway.

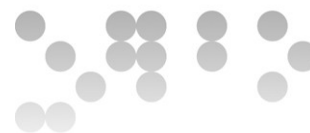
2. LA HISTÒRIA

Com hem descrit en el punt anterior, el joc online The Tulse Luper Journey té com a objectiu recopilar la informació fragmentada en l'interior de 92 maletes, les quals estan escampades entre tres centres d'investigació. Totes plegades conformen la vida de Tulse Luper i els fets més importants de la història del segle XX. Finalitzat el joc l'usuari obté una pel·lícula completa.

El joc té una clara estructura dramàtica. L'usuari es converteix en el protagonista de la història, ja que és qui accepta el repte d'obrir les maletes. Té per tant un clar objectiu i un conflicte que ha de resoldre. D'altra banda Tulse passa a ser, en aquesta extensió transmèdia, un personatge protagonista secundari. L'usuari ha d'aclarir la vida de Tulse i els fets històrics que va viure, sempre des del punt de vista d'aquest, de manera que ho podem considerar la trama secundària de la història principal. Els altres usuaris juguen un paper important, ja que cal la seva col·laboració per intercanviar informació. Cada usuari és doncs protagonista de la seva "partida" i personatge secundari de la història dels altres usuaris.

Ens trobem doncs davant d'una història lineal, estructurada de la manera clàssica dels tres actes, plantejament, nus i desenllaç. En el primer acte, el plantejament, un vídeo introductori planteja el conflicte. L'usuari pren el rol d'investigador, encarregat d'examinar totes les maletes i desvetllar els seus misteris, en col·laboració amb altres investigadors (altres jugadors).

El segon acte, el nus, la componen tot el conjunt d'accions que ha de realitzar l'usuari per tal d'aconseguir l'objectiu: obrir totes les maletes. Ja sigui superant els minijocs o intercanviant informació amb altres jugadors. Aquesta part no segueix una estructura rígida prefixada, si no que l'evolució del nus depèn de cada



jugador, tret de l'haver d'aconseguir un mínim de crèdits per realitzar els desplaçaments als altres centres.

Arribem al tercer acte, el desenllaç, quan aconseguim haver obert totes les maletes i així obtenim tots els fragments de la pel·lícula. La narració es desenvolupa des del punt de vista de l'investigador, tot i que cada joc narra un fragment de la història des del punt de vista d'altres personatges secundaris. Quant als recursos narratius utilitzats, el principal és l'el·lipsi, ja que coneixem només parts principals de la història de Luper i de la pel·lícula. D'altra banda la tensió dramàtica s'aconsegueix creant unes expectatives molt clares, de manera que l'usuari vol aconseguir tots els fragments de la pel·lícula.

3. LA INTERACTIVITAT

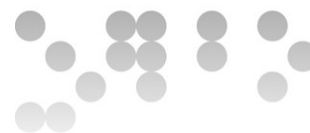
Per estudiar la interactivitat del joc hem d'analitzar com s'estableix la comunicació entre l'usuari i el joc, i a l'inrevés. El primer que ens hem de demanar és com l'usuari accedeix a la informació? D'una manera seqüencial, aleatòria o mixta?

En un primer moment ens pots semblar que la informació que se'ns presenta al joc és d'accés aleatori. Sembla que l'usuari pot accedir allà on vol i que no és necessària l'assimilació d'un contingut per la presentació del següent. Realment la llibertat del jugador no és tanta: Necessitem haver superat els mini-jocs per aconseguir fragments de pel·lícula, necessitem un mínim de 100 crèdits per viatjar, necessitem de la col·laboració d'altres jugadors per aconseguir arribar al final del joc. Podem accedir de manera aleatòria a les maletes, però no a totes, necessites haver superat un cert nivell per poder obrir-les. Per tant, l'accés al contingut del joc no és lliure, i per tant, no és aleatori en el seu conjunt, pel que el podem classificar-lo de mixta.

Per un altre costat la pel·lícula de 92 minuts que aconseguim superant totes les fases és una pel·lícula seqüencial. Que puguem veure els fragments en l'ordre que els anem aconseguint no resta seqüencialitat al film. El film és lineal i seqüencial (no multiseqüencial, no hi ha seqüències alternatives) i, de fet, cada fragment de la pel·lícula va enumerat i és col·locat en el seu lloc (minut de la pel·lícula) en la metàfora gràfica d'una la pel·lícula de cel·luloide.

En segon lloc hem d'analitzar com s'estructura la comunicació en el joc: està molt o poc estructurada? La informació del joc és molt estructurada mitjançant text, imatge i so: menús, i submenús d'informació, missatges de text, clips de vídeos de personatges que ens expliquen que hem de fer a cada joc, elements que s'il·luminen si són interactius, guies personals... Destacant el text escrit com element principal de comunicació del joc. No hi ha cap part del joc que la puguem classificar com a no estructurada.

Un altre element que hem de tenir present és el concepte de temporalitat. El joc va guardant les accions que realitza el jugador en un historial, eina necessària per



veure l'avanç i la progressió en el joc, crèdits guanyats, les maletes disponibles... Quant al grau d'Interactivitat podem parlar d'un tercer grau ja que és necessària (i no només voluntària) la col·laboració d'altres jugadors per poder avançar en el joc, aquesta es fomenta a més a més amb concurs de viatges, premis, subhastes.... I d'un nivell tres d'interacció, ja que no podem modificar directament el joc (a nivell de codi per exemple) però si que podem generar nou contingut a través del Fòrum.

De metàfores el joc n'és ple, des de maletes que amaguen fragments de vida del personatge, els laboratoris com a llocs d'investigació, les icones i animacions dels mitjans de transport, la mateixa carta d'enregistrament al joc o el tiquet d'avió. Tot amb una estètica visual que s'emmarca en els principis del segle XX, usant fotografia, imatges animades i sobretot disseny i grafisme, que fan endinsar-nos en el viatge i cap a l'objectiu del joc: la investigació sobre una vida que està representada també metafòricament en els fragments de pel·lícula que es van col·locant en el grafisme de fotogrames d'una pel·lícula. Aquestes metàfores guien la interactivitat endinsant-nos en l'atmosfera concreta del joc.

4. LA NAVEGACIÓ

Pel que fa al model d'organització de la informació, es tracta d'una estructura MIXTA, habitual en aplicacions mínimament complexes. Dominen les estructures jeràrquiques i les ramificades però també hi podem trobar barreja de models com l'indexat, el lineal, el paral·lel, i el contributiu.

Podem considerar que el sistema de navegació és de tipus MIXT (barreja d'oberta i tancada) i sobretot INTERNA amb algun accés puntual cap a altres llocs.

