

# Tatiana TAVARES

AUT Auckland University of Technology

ORCID: 0000-0002-0365-5438

tatiana.tavares@aut.ac.nz

Dr Tatiana Tavares is a Senior lecturer and the Programme Director for Doctoral Studies at AUT University in Auckland, New Zealand. She is a practicing artist with 15 years experience in the graphic design Industry. Her artistic doctoral thesis (completed in 2019) is concerned with the potentials of polyvocality and interactive digital narrative. Her subjects involve practice-led research methodologies, Latin American syncretism in artistic and literary form, magical realism, and emergent technology. Her design practices cross graphic design, creative writing, illustration, prop making, film, sound design, AR technology and animation.

Dra. Tatiana Tavares es profesora titular y Directora del Programa de Estudios de Doctorado de la Universidad AUT de Auckland (Nueva Zelanda). Es una artista en activo con 15 años de experiencia en la industria del diseño gráfico. Su tesis doctoral artística (finalizada en 2019) se ocupa de los potenciales de la polivocalidad y la narrativa digital interactiva. Sus temas implican metodologías de investigación dirigidas por la práctica, sincretismo latinoamericano en forma artística y literaria, realismo mágico y tecnología emergente. Sus prácticas de diseño abarcan el diseño gráfico, la escritura creativa, la ilustración, el atrezzo, el cine, el diseño sonoro, la tecnología de realidad aumentada y la animación.

Dra. Tatiana Tavares é professora sênior e diretora do programa de estudos de doutorado da AUT University em Auckland, Nova Zelândia. Ela é uma artista praticante com 15 anos de experiência no setor de design gráfico. Sua tese de doutorado artístico (concluída em 2019) trata dos potenciais da polivocalidade e da narrativa digital interativa. Seus temas envolvem metodologias de pesquisa orientadas pela prática, sincretismo latino-americano na forma artística e literária, realismo mágico e tecnologia emergente. Suas práticas de design abrangem design gráfico, escrita criativa, ilustração, criação de adereços, filmes, design de som, tecnologia de RA e animação.

## HOW TO QUOTE (APA)

Tavares, T. (2024). Connecting communities: Saints of Paradox: Integrating Cultural and Storytelling Concepts in an Interactive Digital Narrative. In M. Steagall (Ed.), *LINK 2024 6th International Conference in Practice-oriented Research and Global South* (pp.6-9). DOI <https://10.24135/link2024.v5i1.211>

# Saints of Paradox: Integrating Cultural and Storytelling Concepts in an Interactive Digital Narrative

## Keywords

Realismo maravilhoso, Augmented Reality,  
Interactive Narrative, Polyvocal,  
Practice-led research.

This presentation will discuss a practice-led, artistic research project that explores the potential of an interactive digital narrative to examine the boundaries between reality and imagination within the framework of Realismo Maravilhoso. The practical project, *Saints of Paradox*, is designed as a printed picture book that can be expanded using AR (Augmented Reality) technology. The structure of the book enables readers to explore different versions of a narrative as presented by three distinct syncretic narrators, or saints. These saints reinterpret the story through alterations in the illustrative content and monologue. The artistic artefact is conceived as a series of pictorial sets in potentia. When the pages are scanned with a mobile device, animated characters appear within

a illustrated world, accompanied by a cinematic soundscape. Methodologically, this research is grounded in an artistic research paradigm that supports a heuristic approach for idea discovery and refinement. The research draws on both tacit and explicit knowledge in the development of the fictional narrative, its structure, and stylistic elements. The process involves three interrelated methods: designer's journals, iterative assembly, over-viewing and testing, and the strategic application of feedback. This project contributes to the practice of polyvocal and dialogic storytelling, fostering the creation of a culturally distinctive, transcultural narrative text. It also expands the possibilities of interactivity and immersion within a sequential, print-based narrative.

# Santos del Paradox:

## Integración de conceptos culturales y narrativos en una narración digital interactiva

### Palabras clave

Narrativa interactiva, Polifónico, Realismo maravilloso, Realidad aumentada, Investigación basada en la práctica.

En esta presentación se debatirá un proyecto de investigación artística dirigido por la práctica que explora el potencial de una narrativa digital interactiva para examinar los límites entre la realidad y la imaginación en el marco del Realismo Maravilloso. El proyecto práctico, *Saints of Paradox*, está diseñado como un libro ilustrado impreso que puede ampliarse utilizando la tecnología RA (Realidad Aumentada). La estructura del libro permite a los lectores explorar diferentes versiones de una narración presentada por tres narradores sincréticos distintos, o santos. Estos santos reinterpretan la historia mediante alteraciones en el contenido ilustrativo y el monólogo. El artefacto artístico se concibe como una serie de conjuntos pictóricos in potentia. Cuando se escanean las páginas con un dispositivo móvil, aparecen personajes animados dentro de un mundo ilustrado, acompañados

de un paisaje sonoro cinematográfico. Metodológicamente, esta investigación se basa en un paradigma de investigación artística que apoya un enfoque heurístico para el descubrimiento y perfeccionamiento de ideas. La investigación se basa en conocimientos tanto tácitos como explícitos para el desarrollo de la narrativa de ficción, su estructura y sus elementos estilísticos. El proceso incluye tres métodos interrelacionados: diarios del diseñador, montaje iterativo, revisión y pruebas, y aplicación estratégica de la retroalimentación. Este proyecto contribuye a la práctica de la narración polivocal y dialógica, fomentando la creación de un texto narrativo transcultural y culturalmente distintivo. También amplía las posibilidades de interactividad e inmersión dentro de una narrativa secuencial impresa.

# Santos do Paradoxo:

## Integrando conceitos culturais e de Storytelling em uma narrativa digital interativa

### Palavras-chave

Narrativa interativa, Realidades Paradoxais  
Realismo maravilhoso, Realidade aumentada,  
Polifônico, Pesquisa baseada na prática.

Esta apresentação discutirá um projeto de pesquisa artística conduzido pela prática que explora o potencial de uma narrativa digital interativa para examinar os limites entre a realidade e a imaginação dentro da estrutura do Realismo Maravilhoso. O projeto prático, *Saints of Paradox* (Santos do Paradoxo), foi concebido como um livro ilustrado impresso que pode ser expandido usando a tecnologia de RA (Realidade Aumentada). A estrutura do livro permite que os leitores explorem diferentes versões de uma narrativa apresentada por três narradores sincréticos distintos, ou santos. Esses santos reinterpretem a história por meio de alterações no conteúdo ilustrativo e no monólogo. O artefato artístico é concebido como uma série de conjuntos pictóricos in potentia. Quando as páginas são digitalizadas com um dispositivo móvel, personagens animados

aparecem em um mundo ilustrado, acompanhados por uma paisagem sonora cinematográfica. Metodologicamente, esta pesquisa está fundamentada em um paradigma de pesquisa artística que apoia uma abordagem heurística para a descoberta e o refinamento de ideias. A pesquisa baseia-se em conhecimento tácito e explícito no desenvolvimento da narrativa ficcional, sua estrutura e elementos estilísticos. O processo envolve três métodos inter-relacionados: diários do designer, montagem iterativa, visão geral e testes, e a aplicação estratégica de feedback. Este projeto contribui para a prática de contar histórias polivocais e dialógicas, promovendo a criação de um texto narrativo transcultural e culturalmente distinto. Ele também expande as possibilidades de interatividade e imersão em uma narrativa sequencial e impressa.