

James Smith

AUT Auckland University of Technology

ORCID: 0000-0003-1080-1592

james.smith@aut.ac.nz

James Smith is a lecturer in interaction and communication design in the School of Art and Design, the Faculty of Design and Creative Technologies at Auckland University of Technology (AUT). His practice-based research focuses primarily on design for new and emerging technologies, embodied and enactive design approaches, intercultural co-design, new modes and forms of interactive storytelling, and Global South epistemologies and methodologies.

James Smith es profesor de diseño de interacción y comunicación en la Escuela de Arte y Diseño de la Facultad de Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Tecnológica de Auckland (AUT). Su investigación basada en la práctica se centra principalmente en el diseño para tecnologías nuevas y emergentes, los enfoques de diseño encarnado y enactivo, el codiseño intercultural, los nuevos modos y formas de narración interactiva y las epistemologías y metodologías del Sur Global.

James Smith é professor de design de interação e comunicação na School of Art and Design, na Faculty of Design and Creative Technologies da Auckland University of Technology (AUT). Sua pesquisa baseada na prática se concentra principalmente em design para tecnologias novas e emergentes, abordagens de design incorporadas e enativas, co-design intercultural, novos modos e formas de contar histórias interativas e epistemologias e metodologias do Sul Global.

HOW TO QUOTE (APA)

Smith, J. (2024). Multiperspective Convergence in Transmedia Storytelling: A Practice-Led Exploration of Interactive Narratives. In M. Steagall (Ed.), *LINK 2024 6th International Conference in Practice-oriented Research and Global South* (pp.34-37). DOI <https://10.24135/link2024.v5i1.214>

Multiperspective Convergence in Transmedia Storytelling: A Practice-Led Exploration of Interactive Narratives

Keywords

Transmedia Storytelling, Multi-voiced narratives, Practice-oriented research, Interactive media, Interactive Design.

This practice-oriented design research project seeks to explore the question: How might the creative use of multiperspective transmedia storytelling and interactive media foster convergence? In an era marked by increasing polarisation and partisan politics within contemporary society, it is crucial to investigate how media can promote multiplicity. This PhD research examines how transmedia narratives, as conceptualised by Jenkins (2006) and Murray (2012), can be utilised to create stories that encapsulate a diversity of voices and perspectives. The primary goal of this project is to understand how technology-driven storytelling techniques can facilitate the coexistence of varied narratives. The research holds both ecological and cultural significance, beginning with a Pōhutukawa (myrtle) tree in Central Tāmaki Makaurau Auckland,

Aotearoa New Zealand, which serves as the focal point of inquiry. The project explores and represents multiple narratives centred around this tree, using it as a metaphor for the potential of storytelling to promote multiperspectivity. The methodological approach is practice-oriented, with the design researcher employing methods such as prototyping, lens-based media processes like photogrammetry, and filmmaking to gather data and create diverse narrative experiences about the site. This research makes a significant contribution to the fields of transmedia design and interactive narrative studies by demonstrating how transmedia narratives can be crafted to convey stories that integrate multiple perspectives, thus fostering a media environment that embraces diversity and multiplicity.

Convergencia multiperspectiva en la narración transmedia:

Una exploración práctica de las narrativas interactivas

Palabras clave

Narración transmedia, Narrativas multivozes, Investigación orientada a la práctica, Medios interactivos, Diseño interactivo.

Este proyecto de investigación sobre diseño orientado a la práctica pretende explorar la siguiente cuestión: ¿Cómo puede fomentar la convergencia el uso creativo de la narración transmedia multiperspectiva y los medios interactivos? En una época marcada por el aumento de la polarización y la política partidista en la sociedad contemporánea, es crucial investigar cómo los medios de comunicación pueden promover la multiplicidad. Esta investigación doctoral examina cómo las narrativas transmedia, tal y como las conceptualizan Jenkins (2006) y Murray (2012), pueden utilizarse para crear historias que encapsulen una diversidad de voces y perspectivas. El objetivo principal de este proyecto es comprender cómo las técnicas de narración impulsadas por la tecnología pueden facilitar la coexistencia de narrativas variadas. La investigación tiene un significado tanto ecológico como cultural, comenzando con un

árbol Pōhutukawa (mirto) en Central Tāmaki Makaurau Auckland, Aotearoa Nueva Zelanda, que sirve como punto focal de la investigación. El proyecto explora y representa múltiples narrativas en torno a este árbol, utilizándolo como metáfora del potencial de la narración para promover la multiperspectividad. El enfoque metodológico está orientado a la práctica, y el investigador en diseño emplea métodos como la creación de prototipos, procesos mediáticos basados en lentes, como la fotogrametría, y la realización de películas para recopilar datos y crear diversas experiencias narrativas sobre el lugar. Esta investigación aporta una contribución significativa a los campos del diseño transmedia y los estudios de narrativa interactiva al demostrar cómo pueden elaborarse narrativas transmedia para transmitir historias que integren múltiples perspectivas, fomentando así un entorno mediático que acoja la diversidad y la multiplicidad.

Convergência multiperspectiva em narrativas transmídia:

Uma exploração prática das narrativas interativas

Palavras-chave

Narrativas transmídia, Narrativas multivocal, Pesquisa orientada pela prática, Mídia interativa, Design interativo.

Este projeto de pesquisa de design orientado para a prática busca explorar a questão: Como o uso criativo da narrativa transmídia multiperspectiva e da mídia interativa pode promover a convergência? Em uma época marcada pelo aumento da polarização e da política partidária na sociedade contemporânea, é fundamental investigar como a mídia pode promover a multiplicidade. Esta pesquisa de doutorado examina como as narrativas transmídia, conforme conceituadas por Jenkins (2006) e Murray (2012), podem ser utilizadas para criar histórias que englobem uma diversidade de vozes e perspectivas. O objetivo principal deste projeto é entender como as técnicas de narração orientadas pela tecnologia podem facilitar a coexistência de narrativas variadas. A pesquisa tem significado ecológico e cultural, começando com uma árvore Pōhutukawa (murta) em Central Tāmaki

Makaurau Auckland, Aotearoa Nova Zelândia, que serve como ponto focal de investigação. O projeto explora e representa várias narrativas centradas nessa árvore, usando-a como metáfora do potencial da narração de histórias para promover a multiperspectividade. A abordagem metodológica é orientada para a prática, com o pesquisador de design empregando métodos como prototipagem, processos de mídia baseados em lentes, como fotogrametria e filmagem, para coletar dados e criar diversas experiências narrativas sobre o local. Esta pesquisa faz uma contribuição significativa para os campos do design transmídia e dos estudos de narrativas interativas, demonstrando como as narrativas transmídia podem ser criadas para transmitir histórias que integram várias perspectivas, promovendo assim um ambiente de mídia que abraça a diversidade e a multiplicidade.