

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). Paradoxical Realities: Embodying 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. 109-112). DOI <https://10.24135/link2023.v5i1.243>

Paradoxical Realities:

Embodying cultural and storytelling concepts in an Interactive Digital Narrative

Keywords

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

This presentation outlines a practice-led, artistic research project that asks: What is the potential of an interactive digital narrative in exploring the interplay between story elements to examine the boundaries between reality and imagination within the framework of Realismo Maravilhoso? The design outcome, *Saints of Paradox*, is designed as a printed picture book that can be expanded through the use of AR (Augmented Reality) technology. The book's structure allows for the reading of different versions of a narrative as presented by three distinctive syncretic narrators, or saints. These saints are syncretic and they interpret a story through changes in illustrative content and monologue. The artistic artefact is formatted as a series of pictorial sets in potentia. Upon scanning the pages with a mobile device,

animated characters emerge within a illustrated world, accompanied by cinematic soundscapes. Methodologically, this research emanates from an artistic research paradigm that supports a heuristic approach to the discovery and refinement of ideas. Thus, the research draws upon both tacit and explicit knowledge in the development of a fictional narrative, its structure, and stylistic treatments. Three interrelated methods are used: designer's journals, iterative assembly, overviewing and testing, and the strategic use of feedback. The project contributes to polyvocality and dialogical storytelling and aids in the creation of a distinctive transcultural narrative text through practice. It expands the possibilities of interactivity and immersion within a sequential, print-based narrative.

Realidades paradójicas:

Incorporación de conceptos culturales y storytelling en una narrativa digital

Palabras clave

Realismo maravilhoso, Polivocal, Realidad Aumentada, Narrativa Interactiva, Investigación basada en la práctica.

Esta presentación esboza un proyecto de investigación artística dirigido por la práctica que se pregunta: ¿Cuál es el potencial de una narrativa digital interactiva a la hora de explorar la interacción entre los elementos de la historia para examinar los límites entre la realidad y la imaginación en el marco del Realismo Maravilhoso? El resultado del diseño, *Saints of Paradox*, está concebido como un libro ilustrado impreso que puede ampliarse mediante el uso de la tecnología RA (Realidad Aumentada). La estructura del libro permite la lectura de diferentes versiones de una narración presentada por tres narradores sincréticos distintos, o santos. Estos santos son sincréticos e interpretan una historia mediante cambios en el contenido ilustrativo y el monólogo. El artefacto artístico está formateado como una serie de conjuntos pictóricos in potentia. Al escanear las páginas con un dispositivo

móvil, surgen personajes animados dentro de un mundo ilustrado, acompañados de paisajes sonoros cinematográficos. Metodológicamente, esta investigación emana de un paradigma de investigación artística que apoya un enfoque heurístico para el descubrimiento y perfeccionamiento de ideas. Así, la investigación recurre a conocimientos tanto tácitos como explícitos en el desarrollo de una narrativa de ficción, su estructura y sus tratamientos estilísticos. Se utilizan tres métodos interrelacionados: diarios del diseñador, montaje iterativo, revisión y pruebas, y uso estratégico de la retroalimentación. El proyecto contribuye a la polivocalidad y a la narración dialógica y ayuda a la creación de un texto narrativo transcultural distintivo a través de la práctica. Amplía las posibilidades de interactividad e inmersión dentro de una narrativa secuencial basada en la impresión.

Realidades Paradoxais:

Incorporando conceitos culturais e narrativos em uma narrativa digital

Palavras-chave

Realismo maravilhoso, Polivocal, Realidade Aumentada, Narrativa Interativa, Pesquisa liderada pela prática.

Esta apresentação descreve um projeto de pesquisa artística conduzido pela prática que pergunta: Qual é o potencial de uma narrativa digital interativa na exploração da interação entre os elementos da história para examinar os limites entre a realidade e a imaginação dentro da estrutura do Realismo Maravilhoso? O resultado do projeto, *Saints of Paradox*, foi concebido como um livro ilustrado impresso que pode ser expandido com o uso da tecnologia de RA (Realidade Aumentada). A estrutura do livro permite a leitura de diferentes versões de uma narrativa apresentada por três narradores sincréticos distintos, ou santos. Esses santos são sincréticos e interpretam uma história por meio de mudanças no conteúdo ilustrativo e no monólogo. O artefato artístico é formatado como uma série de conjuntos pictóricos in potentia. Ao digitalizar as páginas

com um dispositivo móvel, surgem personagens animados em um mundo ilustrado, acompanhados por paisagens sonoras cinematográficas. Metodologicamente, esta pesquisa emana de um paradigma de pesquisa artística que apoia uma abordagem heurística para a descoberta e o refinamento de ideias. Assim, a pesquisa se baseia tanto no conhecimento tácito quanto no explícito para o desenvolvimento de uma narrativa fictícia, sua estrutura e tratamentos estilísticos. Três métodos inter-relacionados são usados: diários do designer, montagem iterativa, visão geral e testes, e o uso estratégico de feedback. O projeto contribui para a polivocalidade e a narrativa dialógica e ajuda na criação de um texto narrativo transcultural distinto por meio da prática. Ele expande as possibilidades de interatividade e imersão em uma narrativa sequencial baseada em impressão.