

Santos paradójicos: Polivocalidad en una narrativa digital interactiva de AR

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.81.g96

Esta tesis doctoral artística dirigida por la práctica se ocupa de los potenciales de la polivocalidad y la narrativa digital interactiva. El proyecto práctico, *Saints of Paradox*, está construido como un libro de imágenes impreso que se puede experimentar a través de una plataforma de realidad aumentada (AR). La historia de ficción trata sobre una mujer que lamenta la desaparición de su amante en el golpe de estado brasileño de 1964 y vive durante 40 años en una habitación de recuerdos acumulados. En cada ilustración, el usuario puede seleccionar tres botones en el dispositivo, que activan una versión diferente de la historia. Tres narradores (santos) presentan interpretaciones interconectadas pero divergentes de los eventos moldeados por sus distintas posiciones teológicas. Los valores respectivos de compasión, ortodoxia y realismo pragmático distorsionan los detalles de las imágenes, el sonido, el movimiento y el significado. Las viñetas animadas de AR, cada una respaldada por un paisaje sonoro cinematográfico de composición única, permiten a los personajes poblar el mundo lujosamente ilustrado. Las velas parpadean y arden, las serpientes se enroscan entre los macizos de flores que respiran y las habitaciones amuebladas con el contenido de los recuerdos acumulados palpitan con misterio. La imagen escaneada revisa un paralaje interactivo que produce una sensación de espacio tridimensional, funcionando como un componente técnico y conceptual. En teoría, la historia navega por las relaciones entre lo real y lo imaginario, y se refiere a modos binarios mágicos reales de representación textual (Flores, 1955; Champi, 1980; Slemon, 1988, 1995; Spindler, 1993; Zamora y Faris; 1995; Bowers, 2004). Aquí, el significado negocia un

camino poco confiable, a veces paradójico, entre la contabilidad racional e irracional y la narración polivocal. La dinámica entre el libro y los entornos de AR produce una sensación de realidad mixta (real y virtual). La experiencia narrativa reside principalmente en un mundo virtual inestable, y el libro impreso funciona como una vasija enigmática desocupada. Debido a esto, nos encontramos con una sensación de inversión ontológica donde lo "virtual" responde a las ambigüedades presentadas por lo real (el libro). En la obra, el sincretismo religioso opera como una referencia a la cultura brasileña y un dispositivo artístico utilizado para comunicar una negociación de diferentes voces y puntos de vista. Las formas extrañas, y de alguna manera congruentes, de las influencias europeas, africanas e indígenas se fusionan para formar el mundo del fotomontaje de la novela. Los fragmentos de imágenes pueden considerarse marcadores semióticos de mestizaje cultural e ideológico y ensamblarse en un "nuevo estado real" ambiguo del ser que sugiere completitud sincrética. Metodológicamente, el proyecto emana de un paradigma de investigación artística pospositivista (Klein, 2010). Está respaldado por un enfoque heurístico (Douglass y Moustakas, 1985) para el descubrimiento y refinamiento de ideas a través de la permanencia y la explicitación. Por lo tanto, la investigación se basa en el conocimiento tácito y explícito para desarrollar una narrativa, una estructura y tratamientos estilísticos de ficción. Se emplearon una serie de métodos de investigación para evaluar el potencial comunicativo del trabajo. La colaboración con otros profesionales permitió altos niveles de experiencia y proporcionó una plataforma informada de intercambio y progresión de ideas.