

Tatiana Tavares

AUT Auckland University of Technology

<https://orcid.org/0000-0002-0365-5438>

tatiana.tavares@aut.ac.nz

Dr Tatiana Tavares is a Brazilian-Aotearoa New Zealand designer and a senior lecturer at Auckland University of Technology (AUT) in New Zealand. She is a practising artist with 16 years' experience in the graphic design industry. Her research practice 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. Tatiana is a research associate for the Te Arai research group (Palliative Care & End of Life Research) – School of Nursing (University of Auckland).

A Dra. Tatiana Tavares é uma designer brasileira e neozelandesa e professora sênior da Auckland University of Technology (AUT), na Nova Zelândia. Ela é uma artista praticante com 16 anos de experiência no setor de design gráfico. Sua prática de pesquisa está preocupada com os 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. Tatiana é pesquisadora associada do grupo de pesquisa Te Arai (Palliative Care & End of Life Research) - School of Nursing (University of Auckland).

La Dra. Tatiana Tavares es una diseñadora brasileño-neozelandesa y profesora titular de la Universidad Tecnológica de Auckland (AUT), en Nueva Zelanda. Es una artista en activo con 16 años de experiencia en el sector del diseño gráfico. Su investigación se centra en las posibilidades de la polivalencia y la narrativa digital interactiva. Sus temas abarcan las metodologías de investigación basadas en la práctica, el sincretismo latinoamericano en forma artística y literaria, el realismo mágico y la tecnología emergente. Tatiana es investigadora asociada del grupo de investigación Te Arai (Cuidados Paliativos e Investigación sobre el Final de la Vida) - Escuela de Enfermería (Universidad de Auckland).

Unveiling the Marvellous: A Practice-oriented Exploration of Realismo Maravilhoso

Keywords

Realismo Maravilhoso, Augmented Reality, Interactive Narrative, Polyvocal, Practice-oriented Research.

Abstract

This article outlines a practice-oriented, 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 a printed picture book enhanced with AR (Augmented Reality) technology, allowing for multiple readings of a narrative through three distinctive syncretic narrators, or saints. These narrators reinterpret the story by altering both the illustrative content and monologue, shaping the narrative through polyvocality. Formatted as a series of pictorial sets in potentia, the book enables readers to scan pages with a mobile device, revealing animated characters within illustrated environments, accompanied by cinematic soundscapes. The work challenges the supremacy of a singular, authoritative truth, aligning with postcolonial

critiques of absolutes and Bakhtin's theories of polyphony and dialogism. Syncretism operates not only as a cultural reference to Brazilian traditions and religion but also as an artistic and narrative device that negotiates multiple perspectives within a parallax structure—both a technical and artistic mechanism. This research is framed within an artistic paradigm that employs a heuristic approach, integrating tacit and explicit knowledge in the development of the fictional narrative, its structure, and stylistic treatments. The methodology consists of designer's journals, iterative assembly, overviewing and testing, and the strategic use of feedback. The project contributes to polyvocality and dialogical storytelling, expanding the possibilities of interactivity and immersion within a sequential, print-based format and fostering a distinctive transcultural narrative through practice.

Introduction

This article articulates a practice-oriented research project within its contextual framework, methodologies, and design applications. It provides a summary of key ideas and reflects on the study's contributions to knowledge.

The research, presented in 2019 as a PhD, comprises an exegetical document alongside an artefact. This interplay between theory, methods, and practice is explored through the development of *Saints of Paradox* (fig. 1), an illustrated, fictional love story in the form of a picture book. *Saints of Paradox* tells the story of Elza, an elderly

woman who mourns the death of her lover (Euclides), who disappeared during the 1964 Brazilian coup d'état. During the subsequent forty years she has been immersed in grief, and her home has become an accumulation of magically real objects, odd religious items, and cobbled together memories that move in strange ways.

Augmented Reality (AR) technology and parallax (fig. 2) serve as both technical and conceptual devices, constructing the narrative and illustrated spreads while enabling multiple potential readings of the story (fig. 3).

Contextually, *Saints of Paradox* draws on narratology, literary theory, *realismo maravilhoso*, and the principles of syncretism and photomontage. The work particularly engages with religious syncretism, demonstrating how multiple worldviews can coexist and challenge one another within a single text. It explores the fluid boundaries between reality and imagination, where the dynamics of the magically real are normalised and accepted. Meaning emerges through an interplay of rational and irrational perspectives, unfolding in an unreliable and sometimes paradoxical manner through polyvocal narration.



Figure 1. Interactive page from *Saints of Paradox*. When pages are scanned, the user can select narrations from three different Saints: The Mother of Benevolence, the Father of Pragmatism or the Father of Orthodoxy. Each saint has a distinctive monologue, soundscape, video, and animated interpretation that plays out over the printed picture.

Saints of Paradox is framed within an artistic paradigm and employs a heuristic inquiry, activated through methods such as reflective journaling, iterative assembly, testing, strategic feedback, and collaboration. This approach fosters an unstable yet fertile ground for tacit knowledge, enabling high levels of discovery.

This article concludes by outlining the rationale and significance of the research, reflecting on the contributions to knowledge and how practice-oriented inquiry has informed the creative process, methodological approach, and overall design of the work.



Figure 2. Diagram illustrating a parallax as an interactive device for an AR platform. A composite illustration is made up of multiple levels layered into the same image. These discrete levels can move against each other, revealing elements behind them that might normally be masked. The technique allows for a 3D sense of space (that is triggered by movement), to occur within the 2D layering of an illustration.



Figure 3. The top image constitutes an environment in potentia. It may be understood as a vacant set awaiting each saint's interpretation of an episode in the story. The plates below are stills taken from each saint's narration of the story. They demonstrate how each populates the scene with divergent interpretations of both the environment and events that play out within it.

Review of contextual knowledge [1423]

This chapter offers a review of knowledge contextualising *Saints of Paradox*. A consideration of four realms of theory are useful in understanding the manner

in which the artistic project has been resourced. These include: narrative structure and discourse, through Bakhtin's (1965, 1984b) concepts of

polyphony and dialogism, and Genette's (1980) positioning of the narrator; Parallax; Magical realism and *realismo maravilhoso*; and Syncretism.

Polyphonic-dialogic and levels of narration

In *Problems of Dostoevsky's Poetics* (1984a), Bakhtin offers two ideas — polyphony and dialogism — that are useful particularly helpful in discussing how the three narrators (Saints) in the story function dialogically. A polyphonic melody is considered a musical text consisting of two or more independent voices, pitting and adjusting against each other, to reach harmony in a completed whole. In such storytelling, narrators and characters embody distinct, individual truths and moral positions, contributing to a “plurality of independent and unmerged voices and consciousness” (p. 6). Bakhtin’s concept of dialogism enriches this approach, describing a storytelling method in which diverse tones or viewpoints may interact, and even contradict, yet remain integral to the text’s overall interpretation. He sees dialogism as a dynamic, relational and limitless process. He describes it as, “the dialogic nature of consciousness. The dialogic nature of human life itself. The single adequate form for verbally expressing authentic human life is the open-ended dialogue” (Bakhtin, 1984a, p. 293).

Because of the wide application of Bakhtin’s writing in cultural studies (Cohen, 1998; Farmer, 1998; Hirschkop and Shepherd, 2001; Irving and Young, 2002), polyvocality and dialogism can be explored in relation to later theories that have also shaped my work, including transculturation and syncretism. In applying Bakhtin’s concept of dialogism to language as an open-ended and

ever-evolving process, Nielsen (1995) uses it to explain the exchange involved in the “discursive process” of transculturation (p. 818). This process, Nielsen argues, leads to the creation of hybrids when different lifeworlds come into contact, resulting in new cultural forms (ibid., 1995, p. 826). Gatti (2016) also explores Bakhtin’s dialogism, but in relation to cultural practices of syncretism, describing it as a “melting pot that never melts” (p. 68). Gatti (2016) argues that syncretism cannot be understood through dialectical operations, as it is a discourse dependent on contingent relationships of power and history. The elements of this dialogue are partial or precarious, mutually modifying one another in the encounter, and reconstituting a strategic conflict of positions (p. 68).

In addition, Genette’s work on levels of narration has proven valuable in unpacking the relationships between narrators, characters, and events within *Saints of Paradox*. Gerard Genette’s (1980) seminal work, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, applies narrative techniques to Proust’s *Remembrance of Things Past*, focusing on “relationships between narrative and story, between narrative and narrating, and [...] between story and narrating” (p. 29). Genette’s insights have been instrumental in understanding how the narrators in *Saints of Paradox* interact with the characters and the events, revealing the complex dynamics within the story’s structure.

Parallax

The concept of parallax have been expanded into artistic, technical and conceptual applications in the fields of photography (Benjamin, 1972 and Kavuri-Bauer, 2018), literature (Heusel, 1983; Wollaeger, 2001 and Giles, 2016) and postcolonial and critical theory (Byrd, 2011; Fawaz, 2012). Žižek (2009) uses the term parallax to describe a form of dialects, where the synthesis of a discourse is only accomplished through a parallax movement. Žižek (2009) uses the term parallax to describe a form of dialectic, where the synthesis of a

discourse is achieved only through a parallax movement. He argues that the “parallaxal gap” represents a space where no negotiation is possible, linked by an “impossible short circuit of levels which, for structural reasons, can never meet” (ibid., p. 3). This idea underscores the tension and unresolved contradictions that define parallax, offering a way to think about perspectives that cannot be reconciled but must exist in dynamic relation to one another.

Magical realism and realism maravilhoso

Magical realism is commonly described as a fictional literary genre in which binary modes of textual representation of the magical and the real are naturalised, with magical elements presented as ordinary occurrences. While there is a substantial body of writing that treats magical realism as a literary genre, the term has expanded across diverse media, including film, animation, theatre, painting, and illustration. In these works, reality and magic merge, and “the unreal happens as part of reality” (Flores, 1955, p. 112). Slemon (1988) suggests that magical realism texts present “two worlds [that are] incompatible; neither one can fully come into being, and each remains suspended, locked in a continuous dialectic with the ‘other’; a situation which creates disjunction within each of the separate discursive systems, rending them with gaps, absences, and silences” (pp. 10-11). In the context of Latin America, Carpentier (1972) used the term *lo real maravilloso*

(marvellous real) to assert an original Latin American voice for magical realism, proposing that specific historical and geographic conventions distinguish it from other forms of magical realism. In Brazil, the term *realismo maravilhoso* is a direct translation from the Spanish term, and Young (1995) argues that it may be applied to many forms of fantastic literature produced by Brazilian authors, especially works dealing with the processes and nature of transculturation. Dias and Nascimento (2014) link transculturation in Brazil to narratives of national identity and racial democracy, highlighting themes such as regional identity, cultural hybridism, mythic thinking tied to indigenous and Afro-ancestral connections, and syncretism. They suggest that transculturation is particularly relevant to Brazilian narratives that celebrate the “impurity” or “entre-lugar” resulting from experiences of colonisation and immigration.

Syncretism

Syncretism can be described as the merging or attempted reconciliation of different belief or religious systems. Stewart (2011) suggests that syncretism often involves “dual systems,” where individuals practice two religions side by side, in alternation, or in complementary ways (p. 50). Bastide (1960) posits that syncretism in Brazil emerged during the periods of slavery and colonisation, when African deities were forced to

conceal themselves behind the statues of Catholic saints or the Virgin Mary. He argues that syncretic practices were initially seen as “merely a mask, a means of distracting the white man’s attention and evading his watchful eye” (p. 260). This idea underscores the strategic role syncretism played in protecting African cultural practices during periods of intense colonial and religious oppression.

Methodology (1500)

This chapter unpacks the research design underpinning the development of *Saints of Paradox*. Situated within an artistic research paradigm, the project employed a heuristic inquiry realised through a range of practice-oriented, reflective, and collaborative methods. Within artistic research, ongoing debates surrounding the nature of 'practice-led' and 'practice-based research' have been instrumental in articulating

both research practices in the creative arts and the process of their institutionalisation (Jones, 2002). These discussions have emerged due to the distinctive processes and ways of understanding research employed by artists, designers, writers, and performers—approaches that have given rise to new concepts and methods for generating original knowledge (Candy, 2006, p. 2).

Methodologically, this project employs a framework that activates a heuristic approach to discovery and the refinement of ideas. This approach is particularly suited for a thesis that is less concerned with service-oriented research and more focused on the productive use of nebulous and unstable processes of exploratory experimentation.

Heuristic inquiry

In this study, the research questions were initially imaginary, exploratory, and reflective. They served to foster an internal dialogue between the practitioner and the potential outcomes of the project. Consequently, I employed a heuristic inquiry, with generative and reflective methods used to explicate the process. A number of writers note that, within heuristic inquiries, the researcher is often uncertain about the course of the research (Douglass and Moustakas, 1985; Ings, 2011; Kleining and Witt, 2000; Moustakas, 1990; Sela-Smith, 2002).

Heuristic inquiry was chosen because of its mutability and inherent flexibility. Ings (2011) suggests that heuristic inquiry is particularly

useful for addressing design problems where no existing formulas or standard approaches for resolution exist. Moustakas (1990) argues that it is subjective critique that offers “a clear sense of the direction in which the theme or question is moving” (p. 48). In this approach, the researcher engages with sophisticated levels of tacit knowing, which Moustakas describes as a:

... deep structure that contains the unique perceptions, feelings, intuitions, beliefs, and judgments housed in the internal frame of reference of a person. [Such knowledge] governs behaviour and determines how we interpret experience (1990, p. 32).

Indwelling

Indicative of heuristic inquiry is a process that Douglass and Moustakas describe as “indwelling” (1985, p. 47). In this process, the researcher internalises the question, allowing it to permeate their thoughts and experience its nature and potential. It was within this largely imaginative space that the fictional world of *Saints of Paradox* began to take rudimentary form. Douglass and Moustakas (1985) suggest that this state can be a deeply resourceful one, wherein the researcher is able to “touch with innumerable perceptions and awareness that are purely [one’s] own, without the interference of restrictions or judgments, with total disregard for conformity or congruence” (p. 47). During this process, the researcher “might be captivated by a particular image, sensation, or realization and pause to

explore its meaning or significance more fully” (ibid., p. 48). The authors view such indwelling as a vital aspect of heuristic inquiry, as it “carries the sense of total involvement in a research theme or question in such a way that the whole world is centred in it for a while” (ibid., p. 47).

In this research, indwelling has been utilised as a form of imagined experience of the characters and the diegesis of the story. It became the foundation for the core narrative and its imagined backstory. I found Elza in a historical context and dwelt with her, feeling her reactions and coming to understand the motivations behind her actions. Through this process of indwelling, I was able to experience the forces that shaped her, gaining a deeper insight into her character and the world she inhabits.

Explicitness

In a state of indwelling, I gradually brought forward the story and the details of the world with increasing clarity. These elements emerged from a nebulous set of impressions, which I made sense of through iterative explorations and gradual moves toward explicitness. This process of ‘making solid’ may be likened to Douglass and Moustakas’ observation that, in heuristic inquiry, “vague and formless wanderings are characteristic in the beginning, but a growing sense of meaning and direction

emerges as the perceptions and understandings of the researcher grow and the parameters of the problem are recognized” (1985, p. 47).

The process of ‘making explicit’ was multifaceted. I explored various storylines and media, translating what was imagined into visualized scenes and spatial relationships within the story. As I arranged the components of this imagined world, I engaged in intuitive exercises of aesthetic and operational judgment. This led to an iterative solidifying of both the narrative and the world in which it was situated.

Methods

Research methods can be understood as “specific techniques and tools for exploring, gathering, and analysing information” (Gray and Malins, 2004, p. 17). For this research, I employed the following methods (and sub-methods) as outlined in figure 4. In this context, I was engaging in what Donald Schön describes as ‘discovery-in-action’. This is a process of “move testing,” where the researcher “does things in order to see what happens: [she] takes action in order to produce an intended change” (1983, p. 146). While constructing and testing the work, I was ‘thinking through’, dwelling within, or making decisions inside the canvas of the world.

Schön (ibid., p. 132) argues that during such engagements, “unintended changes [can] give the situation new meanings. The situation talks back, the practitioner listens, and as they appreciate what they hear, they reframe the situation once again.” This process proved invaluable for expanding potential ways of thinking about the book. However, it was time-consuming and resulted in numerous unsuccessful experiments. Despite these challenges, it enabled the continuous evolution of the research, pushing forward through iterative exploration.

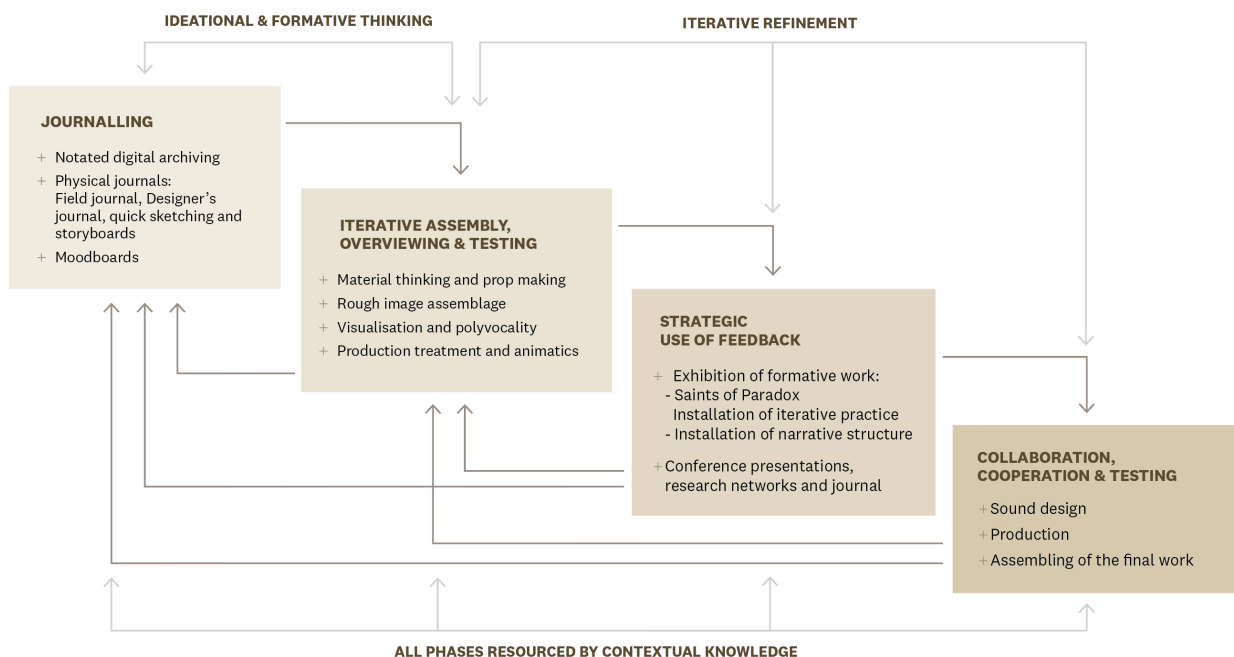


Figure 4. A diagrammatic rendering of methods, sub-methods, and phases of research. Methods are not discrete; they occur as cyclical processes that move incrementally forward in the refinement of the work. These processes involve a variety of digital and physical journals, iterative assembly, overviewing and testing, strategic feedback to provide external critical input on the work, and finally collaboration towards the completion of the final work.it.

Critical commentary

The chapter offers a critical commentary on the practical work. In it, I discuss key concepts that have influenced the design and construction of the final artefact, including the structure of the sequential narrative and the world of the story. I then proceed with a consideration of interactivity, augmented reality (AR), parallax, *realismo maravilhoso*, syncretism, and photomontage.

Polyphonic-dialogist narration

Saints of Paradox is told through three monologues, each presenting a different version of the same story. The voice-over narrations often contradict one another, and while the saints do not directly address each other's interpretations, their positions are clearly divergent. The narrative is constructed not as a singular, 'authoritative' account but rather as an open-ended, relational, and arguably inconclusive dialogue. These monologues exhibit distinct characteristics and points of convergence that can be described as a form of polyphonic-dialogic narration.

The subversive nature of this storytelling approach produces a world that is layered, carnivalesque, relational, and open-ended. In this narrative, both the narrators (the saints) and protagonists (Elza and Euclides) are complex, unfinished, and interconnected. While the saints exist as individual entities, they are also deeply embedded in relation to various facets of the story. Wall (1984, p. 45) argues that characters in a polyphonic-dialogic world are "in constant interaction with other characters, each of which posits the image of a current passing through the whole of the text, currents which have countless possibilities of confluence and branching apart."

The story is shaped by the saints' moral values and personalities, yet their opinions and perceptions hold equal weight. This absence of hierarchy in the

narration generates a form of carnivalesque order, where the narrators are unstable and ambivalent entities that challenge the supremacy of a stable, reliable monologue. However, Elza and Euclides are still subordinated to the saints' interpretations. Consequently, the polyphonic layers of narration introduce complex perspectives within the story.

Time in *Saints of Paradox* is structured into arcs. The most basic of these is drawn from the Aristotelian tradition of story-events, which proposes a formal structure for narratives with a beginning, middle, and end (mythos). This framework suggests a chronological and formally structured progression, including actions, peaks, and resolutions to events in the narrative. In 2013, Cohn proposed a grammar for sequential, visual narratives, within which he identified five phases. His framework suggested an 'arc' that connects individual moments within a narrative, moving from an "Establisher (E) [that sets up an interaction without acting upon it]; to an Initial (I) [that initiates the tension of the narrative arc]; to a Prolongation (L) [that marks a medial state of extension, often the trajectory of a path]; to a Peak (P) [that marks the height of narrative tension and point of maximal event structure]; to an eventual Release (R) [that releases the tension of the interaction]" (2013, p. 421). We can see this in a single environment where sequential cause and effect actions occur (fig. 5).



Figure 5. Key frames from the Father of Orthodoxy's AR activated monologue. In the space of one minute, the moving image sequence transitions from (E) Establisher (the static position), through initiated moving tension and prolongation (I and L), to (P), where we reach a narrative peak, and then encounters a release (R) (the resumption of a static position). In the AR sequences, the release (R) is often disproportionately long. This is because, with the action and monologue completed, we are given time to dwell inside the illustration, noting small details that cumulatively provide further insight into the nature of the saint telling the story.

Genette's work relating to levels of narration has also been useful when unpacking the manner in which relationships between narrators, characters, and events function within the diegesis of *Saints of Paradox*. In addition, I draw on more recent thinking that engages with the nature of narrative navigation in interactive digital narratives and non-linear forms of storytelling. Genette's positioning of a narrator in relation to a story is particularly

helpful in explaining how stories are narrated in *Saints of Paradox*, given the distinctive nature between the narrators (saints — who are largely extradiegetic) and characters in the story (who are intradiegetic). This framework allows for a nuanced understanding of the interaction between the narrators' external, omniscient perspectives and the more immersive, internal perspectives of the characters within the narrative.

AR applications and hypertext

Saints of Paradox enables a reader within the AR platform to make choices. Our decision to engage with this flexibility requires us to 'learn' aspects of navigation. Because the spreads contain complex layers of subtlety, as we engage with the book, we are rewarded for dwelling in the surrounding environment after monologues and character movements have occurred. Scanning the physical artefact provides an entry into a magical, fictional world. The dynamics between the book and the AR environments produce a sense of mixed reality (actual and virtual). The narrative experience resides primarily in an unstable virtual world, and the printed

book functions as an enigmatic unoccupied vessel. Because of this, we encounter a sense of ontological reversal, where the 'virtual' answers the ambiguities that are presented by the real (the book). Martins (2018, p. 200) notes that in such instances, the relationship between the actual and virtual creates a situation where the "actual space welcomes the fictional one through the emergence of the story world, providing it a 'case' using its 'real features'." The technology available through a handheld digital device allows the virtual environment of *Saints of Paradox* to be participant-driven. This enables access to interactivity with, and control

over, something not only sensorial but also diverse in its constructions of meaning. We encounter a form of multi-linear, interactive computer-based literature that allows for a number of options and sequences when reading a story (fig. 6). Such media is defined as hypertext. Hypertext stories

normally have fixed fragments of written text that are connected by hyperlinks to additional written text, images, sounds, or videos. In *Saints of Paradox*, this form of storytelling amplifies the narrative's multi-dimensionality, inviting readers to explore various paths, interpretations, and perspectives.

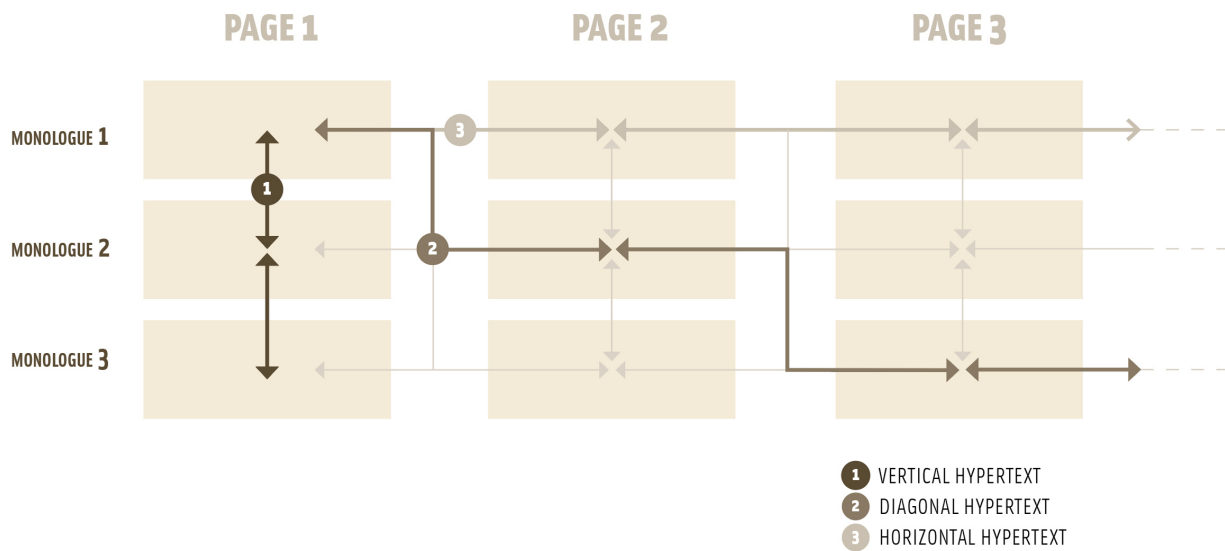


Figure 6. Hypertextual interaction between monologues in *Saints of Paradox*, showing three alternative routes for experiencing the polyvocal narrative. long. This is because, with the action and monologue completed, we are given time to dwell inside the illustration, noting small details that cumulatively provide further insight into the nature of the saint telling the story.

Parallax as a narrative structure

In *Saints of Paradox*, parallax functions as both a technical, artistic, and conceptual device. Technically, parallax serves as an interactive tool within the AR platform, while conceptually, it reflects the multivocal, multilayered approach to the narrative. The story unfolds through multiple narrating voices and moral perspectives, presented in a dialectical, 'parallaxical' manner. As such, the voices never fully converge, creating a parallaxical gap where each narrative thread remains distinct, forced to narrate independently. In the context of the narrative, parallax can be understood as a disruption of hierarchy and

stability, shaping how the story is told. In *Saints of Paradox*, the three saints offer interpretations that intersect with their surroundings, but none of their voices dominates the others. Each monologue presents itself as a complete interpretation, yet when experienced in relation to the others, its completeness is called into question. These conflicting versions of events form layers within the story, which, when revisited and tilted in our memory, reveal deeper meanings. From the contradictions and overlapping perspectives, we attempt to make meaning of something beneath the surface of the narrative.

The real, magical and the syncretic in story design

In *Saints of Paradox*, *realismo maravilhoso* is presented as a dynamic interplay between the real and the magical, where the impossible becomes normalised. Magical realism underpins both the content and narrative discourse of *Saints of Paradox* where, polyphonic narrators and characters experience magical events as normal occurrences. They are not disconcerted by the marvellous or uncanny. The imagery engages with a sense of wonder in a renegotiation of a space with the incongruities of both the carnivalesque and grotesque. These concepts are used in creating the conceptual diegesis of the world, consciously reversing hierarchical orders (Bakhtin, 1984a) and creating a dialogue between the magical and the real (Gesicka, 2003).

In the narrative, *realismo maravilhoso* serves as a platform for exploring the semantic dimensions

of magical realism as a language of Latin America (Chiampi, 1980, p. 91; trans. T. Tavares). Spindler (1993, p. 80) posits that “bringing into operation secret or occult controlling principles of Nature... [and] is strongly associated with Latin American fiction.” Within this context, cultures give rise to a dual voice, juxtaposing the ‘primitive’ (magic) and the ‘civilised’ (realistic), emphasising themes of “violence, deformity and exaggeration” (ibid., p. 81). Given that *realismo maravilhoso* is inherently linked to postcolonial literature, it is unsurprising that the fundamental storyline of the book addresses the thematic conflict between a local community and an imperial authority (Aldea, 2011, p. 6). In this narrative, the imperial authority represents the absolute voice of a repressive dictatorship, while the city reflects “the aesthetic of the Third World” (ibid., p. 107), characterised by decay and poverty (fig. 7).



Figure 7. The city depicting poverty, prostitution and religiosity in the Father of Orthodoxy's interpretation of the story.

Syncretism and Photomontage

In *Saints of Paradox*, I explore syncretism and photomontage as interconnected artistic processes, examining their roles in reshaping preexisting ideas and the ideological tensions and mysteries that arise from their decontextualization and recontextualization. The saints in *Saints of Paradox* are syncretic, merging religious and secular iconography with the grotesque to create a unique form of imagery. Photomontage is used as a visual interpretative device to communicate the fluid or uneasy reconciliation of diverse religious iconography or concepts. Being cognisant of

its historical context as a medium of political commentary, I have employed photomontage to disturb continuities, open the potentials for multiple readings (Ulmer, 1985), and create a disjointed sense of reality that is used to intensify the magical real nature of the narrative. In this context, the political and socio-cultural dimensions of photomontage act as markers for postcolonial subversions of both syncretism and magical realism, reflecting a period of political upheaval and the inherent discordance of an absolute narrative.

Key contributions

Rationale

The rationale behind this research lies in challenges and opportunities inherent in emerging interactive technology (Barba, MacIntyre, and Mynatt, 2012; Bolter, 2014). Ongoing discussions have explored the impact of new media on society, as well as its influence on culture and aesthetic experience (Benjamin, 1963; Engberg and Bolter, 2014; McLuhan, 1994). Currently, artists working with AR face challenges to expand the medium beyond medium specificity (Engberg and Bolter, 2014) and engage with it as a “cultural and aesthetic practice” rather than merely as a technological tool (Manovich, 2006, p. 219). In this study, the process of remediation is particularly relevant, as it positions new media as an extension of older media platforms, particularly the traditional

conventions of literature and cinema (Luckhurst, 2016; Manovich, Malina, and Cubitt, 2011).

However, the rationale for this research also engages with ongoing considerations of non-Western epistemologies as a form of decolonising thought (Mignolo and Escobar, 2010). By designing a new way of producing and reading a narrative, the study artistically explores *realismo maravilhoso* as an approach to storytelling that might function across and between Western European and Latin American frameworks. Thus, the project asserts a political attitude by incorporating the living nature of non-Western storytelling into a technologically enabled, contemporary media form.

Significance

First, the project contributes to the practice of polyvocal and dialogic storytelling by constructing a fictional, interactive narrative. It demonstrates how the dynamics between events told by multiple narrators in an AR environment can unfold

while maintaining overall narrative intelligibility. The polyvocal aspect of the work expands the possibilities of interactivity and immersion (Laurel, 1991 [2014]; Ryan, 2001; Murray, 1997) within a sequential, print-based narrative.

The second significant contribution is the manner in which the research utilises the potential of a *realismo maravilhoso* to contribute to a culturally distinctive narrative text. Thus, a transcultural and decolonial device from a non-Western epistemology is applied to the creation of a contemporary story. By integrating this narrative mode with interactive technology, the project explores how storytelling traditions can be adapted and reimagined within emerging media environments, offering new ways of engaging with both cultural memory and digital interactivity. Third, the thesis demonstrates how parallax can be moved beyond a technical mechanism and applied as a conceptual device for spatially connecting polyvocality and *realismo maravilhoso*.

By employing parallax as a structuring principle, the project investigates how shifting perspectives within an interactive narrative can reinforce multiplicity and fluidity in storytelling, further challenging linear modes of representation.

Finally, the study applies the tenets of syncretism to an illustrative fusion of photomontage and parallax. In doing so, it transforms the concept of syncretism into an artistic mode where disparate elements are brought together to form new wholes and create meaning through 'impossible' connections. This approach not only reflects the hybrid nature of *realismo maravilhoso* but also extends its potential within digital and print-based visual storytelling.

Practice and research

Early in the development of this study, I became creatively concerned with the concept of paradox. Faris (2004), contends that magically real fictions are paradoxical. Aldea suggests that this is because such narratives are "paradoxically dependent on realism for both the creation and the resolution of the antinomy between the real and the magic" (Aldea, 2011, p. 146). In this sense, magical realism is reliant on external experiences of reality, against which it can assert its distinctiveness.

However, paradox extends beyond this literary framework. Etymologically, the word traces back to the Greek paradoxon, meaning 'contrary opinion'—a concept rich with possibilities for both opposition and construction. This research journey may be conceived of as a paradox. Within the structured rituals of academic inquiry, I have undertaken a critical exploration through uncertain and shifting ground. By working heuristically, I have pursued passion and possibility—not to disrupt systems for the sake of distinctiveness, but because I recognise disruption as a generative approach to creative thinking.

Thus, this thesis itself is an artistic disruption, shaped by both what can be accounted for and what remains elusive. Through processes of thought and experimentation, I have sought out new territories. Encounters with frustration, breakthroughs, and failures have deepened my understanding, revealing the exhilarating, unexpected moments that define the magic of discovery.

While this thesis has explored the story of a fictional woman, it has also become the story of a designer critically engaging with the marvellous through the lens of practice. By reassessing the potentials of design, new epistemologies, and alternative ways of thinking, I have woven together fragments of my past—my childhood, my culture, my language, my family—and a nation I love.

.... and in so doing, I have lifted a story into the light.

Desvendando o Maravilhoso: Uma Exploração Orientada à Prática do Realismo Maravilhoso

Palavras-chave

Realismo Maravilhoso, Realidade Aumentada,
Narrativa Interativa, Polivocal, Pesquisa
Orientada para a Prática.

Resumo

Este artigo descreve um projeto de pesquisa artística orientado para a 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* (Santos do Paradoxo), é um livro ilustrado impresso aprimorado com tecnologia de RA (Realidade Aumentada), que permite várias leituras de uma narrativa por meio de três narradores sincréticos distintos, ou santos. Esses narradores reinterpretam a história alterando o conteúdo ilustrativo e o monólogo, moldando a narrativa por meio da polivocalidade. Formatado como uma série de conjuntos pictóricos in potentia, o livro permite que os leitores leiam as páginas com um dispositivo móvel, revelando personagens animados em ambientes ilustrados, acompanhados por paisagens sonoras cinematográficas. A obra desafia a supremacia de

uma verdade singular e autoritária, alinhando-se às críticas pós-coloniais de absolutos e às teorias de polifonia e dialogismo de Bakhtin. O sincretismo opera não apenas como uma referência cultural às tradições e à religião brasileiras, mas também como um dispositivo artístico e narrativo que negocia várias perspectivas em uma estrutura de paralaxe - um mecanismo técnico e artístico. Esta pesquisa está enquadrada em um paradigma artístico que emprega uma abordagem heurística, integrando conhecimento tácito e explícito no desenvolvimento da narrativa ficcional, sua estrutura e tratamentos estilísticos. A metodologia consiste em diários do designer, montagem iterativa, visão geral e testes, além do uso estratégico de feedback. O projeto contribui para a polivocalidade e a narrativa dialógica, expandindo as possibilidades de interatividade e imersão em um formato sequencial baseado em impressão e promovendo uma narrativa transcultural distinta por meio da prática.

Introdução

Este artigo articula um projeto de pesquisa orientado para a prática em sua estrutura contextual, metodologias e aplicações de design. Ele apresenta um resumo das principais ideias e reflete sobre as contribuições do estudo para o conhecimento.

A pesquisa, apresentada em 2019 como um doutorado, inclui um documento exegético juntamente com um artefato. Essa interação entre teoria, métodos e prática é explorada por meio do desenvolvimento de *Saints of Paradox* (fig. 1), uma história de amor fictícia ilustrada na forma de um livro ilustrado. *Saints of Paradox* conta a história de Elza, uma mulher

idosa que chora a morte de seu amante (Euclides), que desapareceu durante o golpe de estado brasileiro de 1964. Durante os quarenta anos que se seguiram, ela ficou imersa em luto, e sua casa se tornou um acúmulo de objetos magicamente reais, itens religiosos estranhos e memórias remendadas que se movem de maneiras estranhas.

A tecnologia de Realidade Aumentada (RA) e a paralaxe (fig. 2) funcionam como dispositivos técnicos e conceituais, construindo a narrativa e as páginas ilustradas e, ao mesmo tempo, permitindo várias leituras possíveis da história (fig. 3).

Contextualmente, *Saints of Paradox* baseia-se em narratologia, teoria literária, realismo maravilhoso e nos princípios de sincretismo e fotomontagem. A obra se envolve particularmente com o sincretismo religioso, demonstrando como várias visões de mundo podem coexistir e desafiar umas às outras em um único texto. Ele explora os limites fluidos entre a realidade e a imaginação, onde a dinâmica do magicamente real é normalizada e aceita. O significado emerge por meio de uma interação de perspectivas racionais e irracionais, desdobrando-se de maneira não confiável e, às vezes, paradoxal por meio de uma narração polivocal.



Figura 1. Página interativa de *Saints of Paradox*. Quando as páginas são digitalizadas, o usuário pode selecionar narrações de três santos diferentes: A Mãe da Benevolência, o Pai do Pragmatismo ou o Pai da Ortodoxia. Cada santo tem um monólogo, uma paisagem sonora, um vídeo e uma interpretação animada distintos que são reproduzidos sobre a imagem impressa.

O Saints of Paradox está enquadrado em um paradigma artístico e emprega uma investigação heurística, ativada por meio de métodos como registro reflexivo em diário, montagem iterativa, testes, feedback estratégico e colaboração. Essa abordagem promove um terreno instável, porém fértil, para o conhecimento tácito, permitindo altos níveis de descoberta.

Este artigo conclui descrevendo a lógica e a importância da pesquisa, refletindo sobre as contribuições para o conhecimento e como a investigação orientada para a prática informou o processo criativo, a abordagem metodológica e o design geral do trabalho.



Figura 2. Diagrama que ilustra uma paralaxe como dispositivo interativo para uma plataforma de AR.

Uma ilustração composta é formada por vários níveis dispostos em camadas na mesma imagem. Esses níveis discretos podem se mover uns contra os outros, revelando elementos por trás deles que normalmente poderiam estar mascarados. A técnica permite que um senso de espaço 3D (que é acionado pelo movimento) ocorra dentro das camadas 2D de uma ilustração



Figura 3. A imagem superior constitui um ambiente em potencial. Ele pode ser entendido como um conjunto vago que aguarda a interpretação de cada santo sobre um episódio da história. As placas abaixo são imagens tiradas da narração da história de cada santo. Elas demonstram como cada um deles preenche a cena com interpretações divergentes do ambiente e dos eventos que ocorrem nele.

Revisão do conhecimento contextual [1423]

Este capítulo oferece uma análise do conhecimento que contextualiza *Saints of Paradox*. A consideração de quatro domínios da teoria é útil para

entender a maneira pela qual o projeto artístico recebeu recursos. Esses domínios incluem: estrutura narrativa e discurso, por meio dos conceitos de polifonia

e dialogismo de Bakhtin (1965, 1984b) e do posicionamento do narrador de Genette (1980); paralaxe; realismo mágico e realismo maravilhoso; e sincretismo.

Polifônico-dialógico e níveis de narração

Em *Problems of Dostoevsky's Poetics* (1984a), Bakhtin oferece duas ideias - polifonia e dialogismo - que são particularmente úteis para discutir como os três narradores (Santos) da história funcionam dialogicamente. Uma melodia polifônica é considerada um texto musical que consiste em duas ou mais vozes independentes, que se contrapõem e se ajustam umas às outras, para alcançar a harmonia em um todo completo. Nesse tipo de narrativa, os narradores e os personagens incorporam verdades e posições morais distintas e individuais, contribuindo para uma "pluralidade de vozes e consciências independentes e não mescladas" (p. 6). O conceito de dialogismo de Bakhtin enriquece essa abordagem, descrevendo um método de narração de histórias no qual diversos tons ou pontos de vista podem interagir, e até mesmo se contradizer, mas permanecem integrais à interpretação geral do texto. Ele vê o dialogismo como um processo dinâmico, relacional e ilimitado. Ele o descreve como "a natureza dialógica da consciência. A natureza dialógica da própria vida humana. A única forma adequada de expressar verbalmente a vida humana autêntica é o diálogo aberto" (Bakhtin, 1984a, p. 293).

Devido à ampla aplicação dos escritos de Bakhtin nos estudos culturais (Cohen, 1998; Farmer, 1998; Hirschkop e Shepherd, 2001; Irving e Young, 2002), a polivocalidade e o dialogismo podem ser explorados em relação a teorias posteriores que também moldaram meu trabalho, incluindo a transculturação e o sincretismo. Ao aplicar o conceito de dialogismo

de Bakhtin à linguagem como um processo aberto e em constante evolução, Nielsen (1995) o utiliza para explicar a troca envolvida no "processo discursivo" da transculturação (p. 818). Esse processo, argumenta Nielsen, leva à criação de híbridos quando diferentes mundos da vida entram em contato, resultando em novas formas culturais (ibid., 1995, p. 826). Gatti(2016) também explora o dialogismo de Bakhtin, mas em relação às práticas culturais de sincretismo, descrevendo-o como um "caldeirão que nunca derrete" (p. 68). Gatti(2016) argumenta que o sincretismo não pode ser compreendido por meio de operações dialéticas, pois é um discurso que depende de relações contingentes de poder e história. Os elementos desse diálogo são parciais ou precários, modificando-se mutuamente no encontro e reconstituindo um conflito estratégico de posições (p. 68).

Além disso, o trabalho de Genette sobre os níveis de narração se mostrou valioso para desvendar as relações entre narradores, personagens e eventos em *Saints of Paradox*. A obra seminal de Gerard Genette (1980), *Narrative Discourse: An Essay in Method*, de Gerard Genette (1980), aplica técnicas narrativas a *Remembrance of Things Past*, de Proust, concentrando-se nas "relações entre narrativa e história, entre narrativa e narração, e [...] entre história e narração" (p. 29). As percepções de Genette foram fundamentais para entender como os narradores em *Saints of Paradox* interagem com os personagens e os eventos, revelando a dinâmica complexa dentro da estrutura da história.

Paralaxe

O conceito de paralaxe foi expandido para aplicações artísticas, técnicas e conceituais nos campos da fotografia (Benjamin, 1972 e Kavuri-Bauer, 2018), da literatura (Heusel, 1983; Wollaeger, 2001 e Giles, 2016) e da teoria pós-colonial e crítica (Byrd, 2011; Fawaz, 2012). Žižek(2009) usa o termo paralaxe para descrever uma forma de dialetos, em que a síntese de um discurso só é realizada por meio de um movimento de paralaxe. Žižek (2009) usa o termo paralaxe para descrever uma forma de dialética, em que a síntese de um discurso é

alcançada somente por meio de um movimento de paralaxe. Ele argumenta que a "lacuna paralaxe" representa um espaço onde nenhuma negociação é possível, ligada por um "curto-circuito impossível de níveis que, por razões estruturais, nunca podem se encontrar" (ibid., p. 3). Essa ideia ressalta a tensão e as contradições não resolvidas que definem a paralaxe, oferecendo uma maneira de pensar sobre perspectivas que não podem ser reconciliadas, mas que devem existir em relação dinâmica umas com as outras.

Realismo mágico e realismo maravilhoso

O realismo mágico é comumente descrito como um gênero literário ficcional no qual os modos binários de representação textual do mágico e do real são naturalizados, com elementos mágicos apresentados como ocorrências comuns. Embora haja uma grande quantidade de textos que tratam o realismo mágico como um gênero literário, o termo se expandiu por diversas mídias, incluindo filmes, animações, teatro, pintura e ilustração. Nessas obras, a realidade e a magia se fundem, e “o irreal acontece como parte da realidade” (Flores, 1955, p. 112). Slemon (1988) sugere que os textos de realismo mágico apresentam “dois mundos [que são] incompatíveis; nenhum deles pode se tornar completamente existente, e cada um permanece suspenso, preso em uma dialética contínua com o ‘outro’; uma situação que cria disjunção dentro de cada um dos sistemas discursivos separados, rasgando-os com lacunas, ausências e silêncios” (pp. 10-11). No contexto da América Latina, Carpentier (1972)

usou o termo *lo real maravilloso* (real maravilhoso) para afirmar uma voz latino-americana original para o realismo mágico, propondo que convenções históricas e geográficas específicas o distinguem de outras formas de realismo mágico. No Brasil, o termo realismo maravilhoso é uma tradução direta do termo espanhol, e Young (1995) argumenta que ele pode ser aplicado a muitas formas de literatura fantástica produzidas por autores brasileiros, especialmente obras que lidam com os processos e a natureza da transculturação. Dias e Nascimento (2014) vinculam a transculturação no Brasil a narrativas de identidade nacional e democracia racial, destacando temas identidade regional, hibridismo cultural, pensamento mítico ligado a conexões indígenas e afro-ancestrais e sincretismo. Eles sugerem que a transculturação é particularmente relevante para as narrativas brasileiras que celebram a “impureza” ou o “entre-lugar” resultante das experiências de colonização e imigração.

Sincretismo

O sincretismo pode ser descrito como a fusão ou tentativa de reconciliação de diferentes sistemas religiosos ou de crenças. Stewart (2011) sugere que o sincretismo geralmente envolve “sistemas duplos”, em que os indivíduos praticam duas religiões lado a lado, em alternância ou de forma complementar (p. 50). Bastide (1960) postula que o sincretismo no Brasil surgiu durante os períodos de escravidão e colonização, quando as divindades africanas foram forçadas a se esconder atrás das

estátuas dos santos católicos ou da Virgem Maria. Ele argumenta que as práticas sincréticas eram inicialmente vistas como “uma mera máscara, um meio de distrair a atenção do homem branco e escapar de seu olhar vigilante” (p. 260). Essa ideia ressalta o papel estratégico que o sincretismo desempenhou na proteção das práticas culturais africanas durante os períodos de intensa opressão colonial e religiosa.

Metodologia (1500)

Este capítulo revela o projeto de pesquisa que sustenta o desenvolvimento do *Saints of Paradox*. Situado em um paradigma de pesquisa artística, o projeto empregou uma investigação heurística realizada por meio de uma série de métodos orientados para a prática, reflexivos e colaborativos. Na pesquisa artística, os debates em andamento sobre a natureza da “pesquisa orientada pela prática” e da “pesquisa

baseada na prática” têm sido fundamentais para articular as práticas de pesquisa nas artes criativas e o processo de sua institucionalização (Jones, 2002). Essas discussões surgiram devido aos processos e maneiras distintas de entender a pesquisa empregada por artistas, designers, escritores e intérpretes - abordagens que deram origem a novos conceitos e métodos para gerar conhecimento original (Candy, 2006, p. 2).

Metodologicamente, este projeto emprega uma estrutura que ativa uma abordagem heurística para a descoberta e o refinamento de ideias. Essa abordagem é particularmente adequada para uma tese que está menos preocupada com a pesquisa orientada a serviços e mais focada no uso produtivo de processos nebulosos e instáveis de experimentação exploratória.

Pesquisa heurística

Neste estudo, as perguntas da pesquisa eram inicialmente imaginárias, exploratórias e reflexivas. Elas serviram para promover um diálogo interno entre o profissional e os possíveis resultados do projeto. Consequentemente, empreguei uma pesquisa heurística, com métodos generativos e reflexivos usados para explicar o processo. Vários autores observam que, nas pesquisas heurísticas, o pesquisador geralmente não tem certeza sobre o curso da pesquisa (Douglass e Moustakas, 1985; Ings, 2011; Kleining e Witt, 2000; Moustakas, 1990; Sela-Smith, 2002).

A pesquisa heurística foi escolhida por causa de sua mutabilidade e flexibilidade inerente. Ings (2011) sugere que a investigação heurística é

particularmente útil para abordar problemas de design em que não existem fórmulas ou abordagens padrão para a resolução. Moustakas (1990) argumenta que é a crítica subjetiva que oferece “um senso claro da direção em que o tema ou a questão está se movendo” (p. 48). Nessa abordagem, o pesquisador se envolve com níveis sofisticados de conhecimento tácito, que Moustakas descreve como

... estrutura profunda que contém as percepções, os sentimentos, as intuições, as crenças e os julgamentos exclusivos, alojados no quadro interno de referência de uma pessoa. [Esse conhecimento] rege o comportamento e determina como interpretamos a experiência (1990, p. 32).

Interiorização

Um indicativo da investigação heurística é um processo que Douglass e Moustakas descrevem como “interiorização” (1985, p. 47). Nesse processo, o pesquisador internaliza a pergunta, permitindo que ela permeie seus pensamentos e experimente sua natureza e potencial. Foi dentro desse espaço amplamente imaginativo que o mundo fictício de *Saints of Paradox* começou a tomar uma forma rudimentar. Douglass e Moustakas (1985) sugerem que esse estado pode ser profundamente engenhoso, no qual o pesquisador é capaz de “entrar em contato com inúmeras percepções e consciências que são puramente [suas] próprias, sem a interferência de restrições ou julgamentos, com total desconsideração pela conformidade ou congruência” (p. 47). Durante esse processo, o pesquisador “pode ser cativado por uma determinada imagem, sensação ou percepção e parar para explorar seu significado ou importância de forma mais comple-

ta” (ibid., p. 48). Os autores consideram esse tipo de habitação como um aspecto vital da investigação heurística, pois “carrega a sensação de envolvimento total em um tema ou questão de pesquisa de tal forma que o mundo inteiro fica centrado nele por algum tempo” (ibid., p. 47)

Nesta pesquisa, a habitação interna foi utilizada como uma forma de experiência imaginada dos personagens e da diegese da história. Ela se tornou a base da narrativa central e de sua história de fundo imaginada. Encontrei Elza em um contexto histórico e morei com ela, sentindo suas reações e compreendendo as motivações por trás de suas ações. Por meio desse processo de habitação, pude vivenciar as forças que a moldaram, obtendo uma visão mais profunda de seu caráter e do mundo em que ela habita.

Explicitidade

Em um estado de habitação, eu gradualmente apresentei a história e os detalhes do mundo com clareza cada vez maior. Esses elementos surgiram de um conjunto nebuloso de impressões, que eu compreendi por meio de explorações iterativas e movimentos graduais em direção à explicitação. Esse processo de “tornar sólido” pode ser comparado à observação de Douglass e Moustakas de que, na investigação heurística, “vagueações vagas e sem forma são características no início, mas um senso crescente de significado e direção emerge à

medida que as percepções e os entendimentos do pesquisador aumentam e os parâmetros do problema são reconhecidos” (1985, p. 47)

O processo de “explicitação” foi multifacetado. Explorei várias histórias e mídias, traduzindo o que foi imaginado em cenas visualizadas e relações espaciais dentro da história. À medida que organizava os componentes desse mundo imaginado, eu me envolvia em exercícios intuitivos de julgamento estético e operacional. Isso levou a uma solidificação iterativa tanto da narrativa quanto do mundo em que ela se situava.

Métodos

Os métodos de pesquisa podem ser entendidos como “técnicas e ferramentas específicas para explorar, coletar e analisar informações” (Gray e Malins, 2004, p. 17). Para esta pesquisa, empreguei os seguintes métodos (e submétodos), conforme descrito na Figura 4. Nesse contexto, eu estava me engajando no que Donald Schön descreve como “descoberta na ação”. Esse é um processo de “teste de movimento”, em que o pesquisador “faz coisas para ver o que acontece: [Ela toma medidas para produzir uma mudança pretendida]” (1983, p. 146). Ao construir e testar o trabalho, eu estava “pensando”, habitando ou tomando decisões dentro da tela do mundo.

Schön (ibid., p. 132) argumenta que, durante esses compromissos, “mudanças não intencionais [podem] dar novos significados à situação. A situação responde, o profissional ouve e, à medida que aprecia o que ouve, reformula a situação mais uma vez”. Esse processo mostrou-se inestimável para expandir as possíveis formas de pensar sobre o livro. No entanto, ele consumiu muito tempo e resultou em vários experimentos malsucedidos. Apesar desses desafios, ele permitiu a evolução contínua da pesquisa, avançando por meio da exploração iterativa.

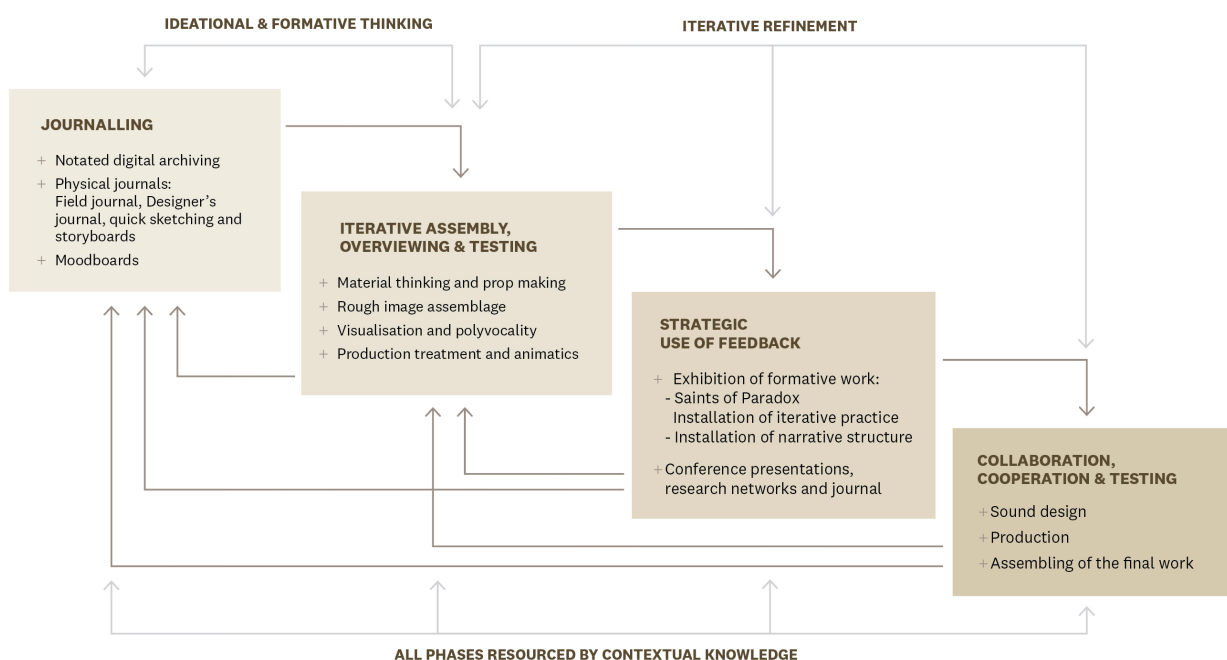


Figura 4. Uma representação diagramática dos métodos, submétodos e fases da pesquisa. Os métodos não são discretos; eles ocorrem como processos cíclicos que avançam de forma incremental no refinamento do trabalho. Esses processos envolvem uma variedade de periódicos digitais e físicos, montagem iterativa, visão geral e testes, feedback estratégico para fornecer informações críticas externas sobre o trabalho e, finalmente, colaboração para a conclusão do trabalho final

Comentário crítico

O capítulo oferece um comentário crítico sobre o trabalho prático. Nele, discuto os principais conceitos que influenciaram o design e a construção do artefato final, incluindo a estrutura da narrativa sequencial e o mundo da história. Em seguida, apresento considerações sobre interatividade, realidade aumentada (RA), paralaxe, realismo maravilhoso, sincretismo e fotomontagem.

Narração polifônica-dialogista

Saints of Paradox é contado por meio de três monólogos, cada um apresentando uma versão diferente da mesma história. As narrações em off frequentemente se contradizem e, embora os santos não abordem diretamente as interpretações uns dos outros, suas posições são claramente divergentes. A narrativa é construída não como um relato singular e “autoritário”, mas como um diálogo aberto, relacional e possivelmente inconclusivo. Esses monólogos apresentam características distintas e pontos de convergência que podem ser descritos como uma forma de narração polifônica-dialogista.

A natureza subversiva dessa abordagem de contar histórias produz um mundo em camadas, carnavalesco, relacional e aberto. Nessa narrativa, tanto os narradores (os santos) quanto os protagonistas (Elza e Euclides) são complexos, inacabados e interconectados. Embora os santos existam como entidades individuais, eles também estão profundamente inseridos em relação a várias facetas da história. Wall (1984, p. 45) argumenta que os personagens em um mundo polifônico-dialogista estão “em constante interação com outros personagens, cada um dos quais apresenta a imagem de uma corrente que passa por todo o texto, correntes que têm inúmeras possibilidades de confluência e ramificação”.

A história é moldada pelos valores morais e personalidades dos santos, mas suas opiniões e percepções têm o mesmo peso. Essa ausência de

hierarquia na narração gera uma forma de ordem carnavalesca, em que os narradores são entidades instáveis e ambivalentes que desafiam a supremacia de um monólogo estável e confiável. No entanto, Elza e Euclides ainda estão subordinados às interpretações dos santos. Consequentemente, as camadas polifônicas de narração introduzem perspectivas complexas na história.

O tempo em *Saints of Paradox* é estruturado em arcos. O mais básico deles é extraído da tradição aristotélica de eventos de história, que propõe uma estrutura formal para narrativas com começo, meio e fim (*mythos*). Essa estrutura sugere uma progressão cronológica e formalmente estruturada, incluindo ações, picos e resoluções para eventos na narrativa. Em 2013, Cohn propôs uma gramática para narrativas visuais sequenciais, na qual ele identificou cinco fases. Sua estrutura sugeriu um “arco” que conecta momentos individuais dentro de uma narrativa, passando de um “Estabelecedor (E) [que estabelece uma interação sem agir sobre ela]; para um Inicial (I) [que inicia a tensão do arco narrativo]; para uma Prolongação (L) [que marca um estado medial de extensão, geralmente a trajetória de um caminho]; para um Pico (P) [que marca o auge da tensão narrativa e o ponto de estrutura máxima do evento]; para uma eventual Liberação (R) [que libera a tensão da interação]” (2013, p. 421). Podemos ver isso em um único ambiente em que ocorrem ações sequenciais de causa e efeito (fig. 5).



Figura 5. Quadros-chave do monólogo ativado por AR do Pai da Ortodoxia. No espaço de um minuto, a sequência de imagens em movimento transita de (E) Establisher (a posição estática), passando por tensão e prolongamento em movimento iniciado (I e L), até (P), onde atingimos um pico narrativo e, em seguida, encontramos uma liberação (R) (a retomada de uma posição estática). Nas sequências de RA, a liberação (R) costuma ser desproporcionalmente longa. Isso se deve ao fato de que, com a ação e o monólogo concluídos, temos tempo para nos deter na ilustração, observando pequenos detalhes que, cumulativamente, fornecem mais informações sobre a natureza do santo que está contando a história

O trabalho de Genette relacionado aos níveis de narração também foi útil para desvendar a maneira como as relações entre narradores, personagens e eventos funcionam na diegese de *Saints of Paradox*. Além disso, eu me baseio em um pensamento mais recente que se envolve com a natureza da navegação narrativa em narrativas digitais interativas e formas não lineares de contar histórias. O posicionamento de Genette de um narrador em relação a uma

história é particularmente útil para explicar como as histórias são narradas em *Saints of Paradox*, dada a natureza distinta entre os narradores (santos - que são em grande parte extradiegéticos) e os personagens da história (que são intradieгéticos). Essa estrutura permite uma compreensão diferenciada da interação entre as perspectivas externas e oniscientes dos narradores e as perspectivas internas e mais imersivas dos personagens da narrativa.

Aplicativos de AR e hipertexto

O *Saints of Paradox* permite que o leitor faça escolhas dentro da plataforma de AR. Nossa decisão de nos envolver com essa flexibilidade exige que “aprendamos” aspectos da navegação. Como os spreads contêm camadas complexas de sutileza, à medida que nos envolvemos com o livro, somos recompensados por permanecer no ambiente circundante após a ocorrência de monólogos e movimentos de personagens.

A digitalização do artefato físico permite a entrada em um mundo mágico e fictício. A dinâmica entre o livro e os ambientes de AR produz uma sensação de realidade mista (real e virtual). A experiência narrativa reside principalmente em um mundo virtual instável, e o livro impresso funciona

como um enigmático recipiente desocupado. Por causa disso, encontramos uma sensação de inversão ontológica, em que o “virtual” responde às ambiguidades que são apresentadas pelo real (o livro). Martins (2018, p. 200) observa que, nesses casos, a relação entre o real e o virtual cria uma situação em que o “espaço real acolhe o ficcional por meio do surgimento do mundo da história, fornecendo-lhe um ‘caso’ usando suas ‘características reais’”.

A tecnologia disponível por meio de um dispositivo digital portátil permite que o ambiente virtual do *Saints of Paradox* seja orientado pelo participante. Isso permite o acesso à interatividade e ao controle de algo não apenas sensorial, mas também

diversificado em suas construções de significado. Encontramos uma forma de literatura multilinear e interativa baseada em computador que permite várias opções e sequências ao ler uma história (fig. 6). Essa mídia é definida como hipertexto. As histórias de hipertexto normalmente têm fragmen-

tos fixos de texto escrito que são conectados por hiperlinks a textos escritos, imagens, sons ou vídeos adicionais. Em *Saints of Paradox*, essa forma de contar histórias amplia a multidimensionalidade da narrativa, convidando os leitores a explorar vários caminhos, interpretações e perspectivas.

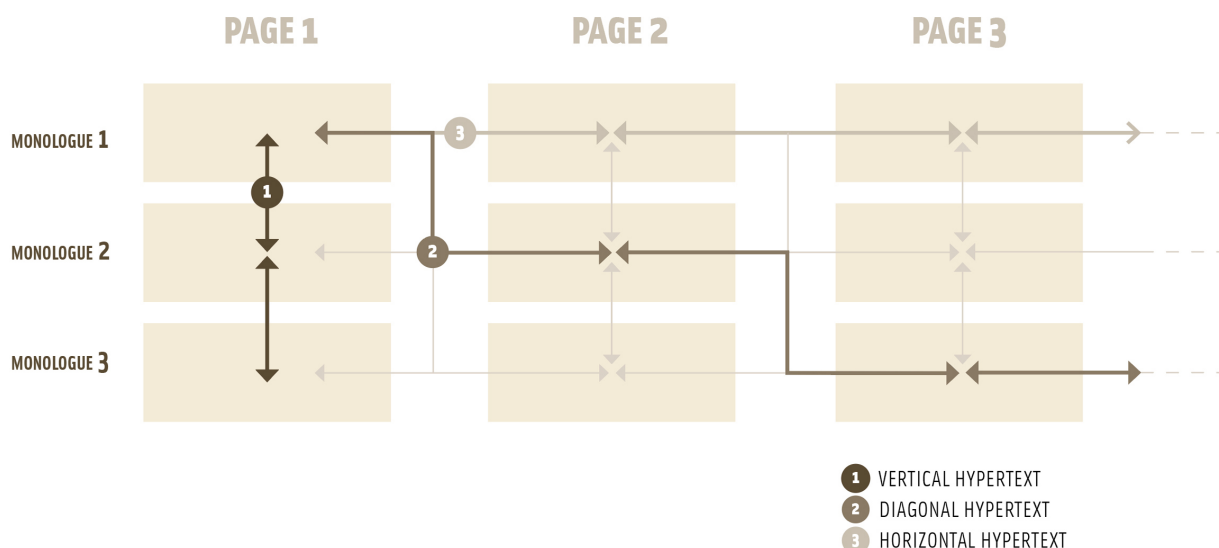


Figura 6. Interação hipertextual entre monólogos em *Saints of Paradox*, mostrando três rotas alternativas para experimentar a narrativa polifônica. Isso acontece porque, com a ação e o monólogo concluídos, somos convidados a permanecer na ilustração, observando pequenos detalhes que, de forma cumulativa, fornecem mais percepções sobre a natureza do santo que está contando a história.

Parallax como uma estrutura narrativa

Em *Saints of Paradox*, a paralaxe funciona como um dispositivo técnico, artístico e conceitual. Tecnicamente, a paralaxe serve como uma ferramenta interativa dentro da plataforma de AR, enquanto que, conceitualmente, ela reflete a abordagem multivocal e multicamadas da narrativa. A história se desenrola por meio de várias vozes narradoras e perspectivas morais, apresentadas de forma dialética e “paralaxe”. Dessa forma, as vozes nunca convergem totalmente, criando uma lacuna paralaxe em que cada fio narrativo permanece distinto, forçado a narrar independentemente. No contexto da narrativa, a paralaxe pode ser entendida como um rompimento da hierarquia e da estabilidade,

moldando a forma como a história é contada. Em *Saints of Paradox*, os três santos oferecem interpretações que se cruzam com seus arredores, mas nenhuma de suas vozes domina as outras. Cada monólogo se apresenta como uma interpretação completa, mas quando experimentado em relação aos outros, sua completude é questionada. Essas versões conflitantes dos eventos formam camadas dentro da história que, quando revisitadas e inclinadas em nossa memória, revelam significados mais profundos. A partir das contradições e perspectivas sobrepostas, tentamos dar sentido a algo que está abaixo da superfície da narrativa.

O real, o mágico e o sincrético no design de histórias

Em *Saints of Paradox*, o realismo maravilhoso é apresentado como uma interação dinâmica entre o real e o mágico, em que o impossível se torna normalizado. O realismo mágico sustenta tanto o conteúdo quanto o discurso narrativo de *Saints of Paradox*, em que narradores e personagens polifônicos vivenciam eventos mágicos como ocorrências normais. Eles não ficam desconcertados com o maravilhoso ou o estranho. As imagens se envolvem com um senso de admiração em uma renegociação de um espaço com as incongruências do carnavalesco e do grotesco. Esses conceitos são usados para criar a diegese conceitual do mundo, revertendo conscientemente as ordens hierárquicas (Bakhtin, 1984a) e criando um diálogo entre o mágico e o real (Gesicka, 2003).

Na narrativa, o realismo maravilhoso serve como uma plataforma para explorar as dimensões

semânticas do realismo mágico como uma linguagem da América Latina (Chiampi, 1980, p. 91; trans. T. Tavares). Spindler (1993, p. 80) postula que “colocar em operação princípios de controle secretos ou ocultos da natureza... [e] está fortemente associado à ficção latino-americana”. Nesse contexto, as culturas dão origem a uma voz dupla, justapondo o “primitivo” (mágico) e o “civilizado” (realista), enfatizando temas de “violência, deformidade e exagero” (ibid., p. 81). Como o realismo maravilhoso está intrinsecamente ligado à literatura pós-colonial, não é de surpreender que o enredo fundamental do livro aborde o conflito temático entre uma comunidade local e uma autoridade imperial (Aldea, 2011, p. 6). Nessa narrativa, a autoridade imperial representa a voz absoluta de uma ditadura repressiva, enquanto a cidade reflete “a estética do Terceiro Mundo” (ibid., p. 107), caracterizada pela decadência e pela pobreza (fig. 7).



Figura 7. A cidade retratando a pobreza, a prostituição e a religiosidade na interpretação da história feita pelo Pai da Ortodoxia.

Sincretismo e fotomontagem

Em *Saints of Paradox*, exploro o sincretismo e a fotomontagem como processos artísticos interconectados, examinando suas funções na reformulação de ideias preexistentes e as tensões ideológicas e os mistérios que surgem de sua descontextualização e recontextualização. Os santos em *Saints of Paradox* são sincréticos, mesclando iconografia religiosa e secular com o grotesco para criar uma forma única de imagem. A fotomontagem é usada como um dispositivo visual interpretativo para comunicar a reconciliação fluida ou incômoda de diversos conceitos ou iconografia

religiosa. Ciente de seu contexto histórico como um meio de comentário político, empreguei a fotomontagem para perturbar as continuidades, abrir os potenciais para múltiplas leituras (Ulmer, 1985)) e criar um senso de realidade desarticulado que é usado para intensificar a natureza mágica real da narrativa. Nesse contexto, as dimensões políticas e socioculturais da fotomontagem atuam como marcadores de subversões pós-coloniais tanto do sincretismo quanto do realismo mágico, refletindo um período de agitação política e a discordância inerente de uma narrativa absoluta.

Principais contribuições

Justificativa

A lógica por trás desta pesquisa está nos desafios e nas oportunidades inerentes à tecnologia interativa emergente (Barba, MacIntyre e Mynatt, 2012; Bolter, 2014). Discussões contínuas têm explorado o impacto das novas mídias na sociedade, bem como sua influência na cultura e na experiência estética (Benjamin, 1963; Engberg e Bolter, 2014; McLuhan, 1994). Atualmente, os artistas que trabalham com RA enfrentam desafios para expandir o meio além da especificidade do meio (Engberg e Bolter, 2014) e se envolver com ele como uma “prática cultural e estética” em vez de apenas como uma ferramenta tecnológica (Manovich, 2006, p. 219). Neste estudo, o processo de remediação é particularmente relevante, pois posiciona a nova mídia como uma extensão das plataformas de mídia mais antigas,

especialmente as convenções tradicionais da literatura e do cinema (Luckhurst, 2016; Manovich, Malina e Cubitt, 2011)

No entanto, a justificativa para esta pesquisa também se envolve com considerações atuais de epistemologias não ocidentais como uma forma de descolonização do pensamento (Mignolo e Escobar, 2010). Ao projetar uma nova maneira de produzir e ler uma narrativa, o estudo explora artisticamente o realismo maravilhoso como uma abordagem de contar histórias que pode funcionar entre as estruturas da Europa Ocidental e da América Latina. Assim, o projeto afirma uma atitude política ao incorporar a natureza viva da narração de histórias não ocidentais em uma forma de mídia contemporânea habilitada tecnologicamente.

Importância

Primeiro, o projeto contribui para a prática da narração polivocal e dialógica ao construir uma narrativa fictícia e interativa. Ele demonstra como a dinâmica entre os eventos contados por vários narradores em um ambiente de AR pode se

desenvolver, mantendo a inteligibilidade geral da narrativa. O aspecto polivocal do trabalho expande as possibilidades de interatividade e imersão (Laurel, 1991 [2014]; Ryan, 2001; Murray, 1997) em uma narrativa sequencial e impressa.

A segunda contribuição significativa é a maneira pela qual a pesquisa utiliza o potencial de um realismo maravilhoso para contribuir para um texto narrativo culturalmente distinto. Assim, um dispositivo transcultural e descolonial de uma epistemologia não ocidental é aplicado à criação de uma história contemporânea. Ao integrar esse modo narrativo à tecnologia interativa, o projeto explora como as tradições de narração de histórias podem ser adaptadas e reimaginadas em ambientes de mídia emergentes, oferecendo novas formas de envolvimento com a memória cultural e a interatividade digital.

Em terceiro lugar, a tese demonstra como a paralaxe pode ir além de um mecanismo técnico e ser aplicada como um dispositivo conceitual

para conectar espacialmente a polivocalidade e o realismo maravilhoso. Ao empregar a paralaxe como um princípio estruturante, o projeto investiga como a mudança de perspectivas em uma narrativa interativa pode reforçar a multiplicidade e a fluidez da narrativa, desafiando ainda mais os modos lineares de representação.

Por fim, o estudo aplica os princípios do sincretismo a uma fusão ilustrativa de fotomontagem e paralaxe. Ao fazer isso, ele transforma o conceito de sincretismo em um modo artístico em que elementos díspares são reunidos para formar novos conjuntos e criar significado por meio de conexões “impossíveis”. Essa abordagem não apenas reflete a natureza híbrida do realismo maravilhoso, mas também amplia seu potencial na narrativa visual digital e impressa.

Prática e pesquisa

No início do desenvolvimento deste estudo, preocupei-me criativamente com o conceito de paradoxo. Faris (2004) afirma que as ficções magicamente reais são paradoxais. Aldea sugere que isso ocorre porque essas narrativas são “paradoxalmente dependentes do realismo tanto para a criação quanto para a resolução da antinomia entre o real e a magia” (Aldea, 2011, p. 146). Nesse sentido, o realismo mágico depende de experiências externas da realidade, contra as quais ele pode afirmar sua distinção.

Entretanto, o paradoxo vai além dessa estrutura literária. Etimologicamente, a palavra remonta ao grego *paradoxon*, que significa “opinião contrária” - um conceito rico em possibilidades tanto de oposição quanto de construção. Esta jornada de pesquisa pode ser concebida como um paradoxo. Dentro dos rituais estruturados da pesquisa acadêmica, empreendi uma exploração crítica em um terreno incerto e instável. Ao trabalhar de forma heurística, busquei a paixão e a possibilidade - não para romper sistemas em nome da distinção, mas

porque reconheço a ruptura como uma abordagem geradora de pensamento criativo. Assim, esta tese em si é uma ruptura artística, moldada tanto pelo que pode ser contabilizado quanto pelo que permanece indescritível. Por meio de processos de pensamento e experimentação, busquei novos territórios. Encontros com frustrações, avanços e fracassos aprofundaram minha compreensão, revelando os momentos estimulantes e inesperados que definem a magia da descoberta.

Embora esta tese tenha explorado a história de uma mulher fictícia, ela também se tornou a história de uma designer que se envolve criticamente com o maravilhoso por meio das lentes da prática. Ao reavaliar os potenciais do design, novas epistemologias e formas alternativas de pensar, juntei fragmentos do meu passado - minha infância, minha cultura, meu idioma, minha família - e uma nação que amo.

.... e, ao fazer isso, trouxe uma história à luz.

Desvelar lo maravilloso:

Una exploración práctica del Realismo Maravilloso

Palabras clave

Realismo Maravilhoso, Realidad Aumentada, Narrativa Interactiva, Polivocal, Investigación orientada a la práctica.

Resumen

Este artículo esboza un proyecto de investigación artística orientado a 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 una historia para examinar los límites entre realidad e imaginación en el marco del Realismo Maravilhoso? El resultado del diseño, *Saints of Paradox* (Santos de la paradoja), es un libro ilustrado impreso mejorado con tecnología de realidad aumentada, que permite múltiples lecturas de una narración a través de tres narradores sincréticos distintos, o santos. Estos narradores reinterpretan la historia alterando tanto el contenido ilustrativo como el monólogo, dando forma a la narración a través de la polivocalidad. Formateado como una serie de conjuntos pictóricos in potentia, el libro permite a los lectores escanear las páginas con un dispositivo móvil, revelando personajes animados dentro de entornos ilustrados, acompañados de paisajes sonoros cinematográficos. La obra cuestiona la supremacía de una verdad singular y autoritaria,

en consonancia con las críticas poscoloniales a los absolutos y las teorías de Bajtin sobre la polifonía y el dialogismo. El sincretismo opera no sólo como referencia cultural a las tradiciones y la religión brasileñas, sino también como dispositivo artístico y narrativo que negocia múltiples perspectivas dentro de una estructura de paralaje, un mecanismo tanto técnico como artístico. Esta investigación se enmarca en un paradigma artístico que emplea un enfoque heurístico, integrando el conocimiento tácito y explícito en el desarrollo de la narrativa de ficción, su estructura y tratamientos estilísticos. La metodología consiste en diarios del diseñador, montajes iterativos, revisiones y pruebas, y el uso estratégico de la retroalimentación. El proyecto contribuye a la polivocalidad y a la narración dialógica, ampliando las posibilidades de interactividad e inmersión dentro de un formato secuencial basado en la impresión y fomentando una narrativa transcultural distintiva a través de la práctica

Introducción

Este artículo articula un proyecto de investigación orientado a la práctica dentro de su marco contextual, metodologías y aplicaciones de diseño. Presenta un resumen de las ideas clave y reflexiona sobre las aportaciones del al conocimiento.

La investigación, presentada en 2019 como doctorado, comprende un documento exegético junto con un artefacto. Esta interacción entre teoría, métodos y práctica se explora a través del desarrollo de Santos de la paradoja (fig. 1), una historia de amor ilustrada y ficticia en forma de libro ilustrado. *Saints of Paradox* cuenta la historia de Elza, una

anciana que llora la muerte de su amante (Euclides), desaparecido durante el golpe de estado brasileño de 1964. Durante los cuarenta años siguientes ha estado sumida en el dolor, y su casa se ha convertido en una acumulación de objetos mágicamente reales, extraños objetos religiosos y recuerdos improvisados que se mueven de formas extrañas.

La tecnología de Realidad Aumentada (RA) y el paralaje (fig. 2) sirven como dispositivos técnicos y conceptuales, construyendo la narrativa y los pliegos ilustrados al tiempo que permiten múltiples lecturas potenciales de la historia (fig. 3).

Contextualmente, *Saints of Paradox* se basa en la narratología, la teoría literaria, el realismo maravilhoso y los principios del sincretismo y el fotomontaje. La obra aborda en particular el sincretismo religioso, demostrando cómo múltiples visiones del mundo pueden coexistir y desafiarse mutuamente dentro de un mismo texto. Explora los fluidos límites entre realidad e imaginación, donde la dinámica de lo mágicamente real se normaliza y se acepta. El significado surge de la interacción de perspectivas racionales e irracionales, que se desarrollan de forma poco fiable y a veces paradójica a través de una narración polivocal.



Figura 1. Página interactiva de *Saints of Paradox*. Al escanear las páginas, el usuario puede seleccionar narraciones de tres Santos diferentes: La Madre de la Benevolencia, el Padre del Pragmatismo o el Padre de la Ortodoxia. Cada santo tiene un monólogo distintivo, un paisaje sonoro, un vídeo y una interpretación animada que se reproduce sobre la imagen impresa.

This is a highly detailed and surreal collage artwork. The central focus is a religious scene, possibly the Nativity, featuring figures that resemble the Virgin Mary and the Christ Child, surrounded by various symbolic elements like a bull's head, a small house, and a portrait of a man. The foreground is dominated by a man in a brown robe, likely a priest, who is holding a book and pointing towards the right. To his right, a woman in a red dress sits on a large, ornate chair. The background is dark and textured, with a grid pattern on the left and right sides. The overall style is a mix of religious iconography and modern, surreal elements.

LEVEL 5

LEVEL 4

LEVEL 3

LEVEL 2

LEVEL 1

This is a highly detailed and surreal collage artwork. The central focus is a religious scene, possibly the Nativity, featuring figures that resemble the Virgin Mary and the Christ Child, surrounded by various symbolic elements like a bull's head, a small house, and a portrait of a man. The foreground is dominated by a man in a brown robe, likely a priest, who is holding a book and pointing towards the right. To his right, a woman in a red dress sits on a large, ornate chair. The background is dark and textured, with a grid pattern on the left and right sides. The overall style is a mix of religious iconography and modern, surreal elements.



Figura 3. La imagen superior constituye un entorno in potentia. Puede entenderse como un conjunto vacante que espera la interpretación de cada santo de un episodio de la historia. Las láminas siguientes son fotogramas de la narración de cada santo. Demuestran cómo cada uno puebla la escena con interpretaciones divergentes tanto del entorno como de los acontecimientos que se desarrollan en él.

Revisión de los conocimientos contextuales [1423]

Este capítulo ofrece una revisión de los conocimientos que contextualizan Santos de la Paradoja. La consideración de cuatro ámbitos teóricos resulta útil para comprender la

manera en que se ha dotado de recursos al proyecto artístico. Estos son: la estructura narrativa y el discurso, a través de los conceptos de polifonía y dialogismo de Bajtin (1965,

1984b), y el posicionamiento del narrador de Genette (1980); el paralenguaje; el realismo mágico y el realismo maravilloso; y el sincretismo.

Polifónico-dialógico y niveles de narración

En Problemas de la poética de Dostoievski (1984a), Bajtín ofrece dos ideas -polifonía y dialogismo- que resultan especialmente útiles para analizar cómo funcionan dialógicamente los tres narradores (Santos) de la historia. Una melodía polifónica se considera un texto musical compuesto por dos o más voces independientes, que se enfrentan y ajustan entre sí, para alcanzar la armonía en un todo completo. En este tipo de narración, los narradores y los personajes encarnan verdades y posturas morales distintas e individuales, contribuyendo a una “pluralidad de voces y conciencias independientes y no fusionadas” (p. 6). El concepto de dialogismo de Bajtín enriquece este enfoque, describiendo un método de narración en el que diversos tonos o puntos de vista pueden interactuar, e incluso contradecirse, pero siguen siendo parte integrante de la interpretación global del texto. Para él, el dialogismo es un proceso dinámico, relacional e ilimitado. Lo describe como “la naturaleza dialógica de la conciencia. La naturaleza dialógica de la propia vida humana. La única forma adecuada de expresar verbalmente la auténtica vida humana es el diálogo abierto” (Bajtín, 1984a, p. 293).

Debido a la amplia aplicación de los escritos de Bajtín en los estudios culturales (Cohen, 1998; Farmer, 1998; Hirschkop y Shepherd, 2001; Irving y Young, 2002), la polivocalidad y el dialogismo pueden explorarse en relación con teorías posteriores que también han dado forma a mi trabajo, incluidas la transculturación y el sincretismo. Al aplicar el concepto de dialogismo de Bajtín al lenguaje como

proceso abierto y en constante evolución, Nielsen (1995) lo utiliza para explicar el intercambio que se produce en el “proceso discursivo” de la transculturación (p. 818). Según Nielsen, este proceso conduce a la creación de híbridos cuando entran en contacto mundos vitales diferentes, lo que da lugar a nuevas formas culturales (ibíd., 1995, p. 826). Gatti(2016) también explora el dialogismo de Bajtín, pero en relación con las prácticas culturales del sincretismo, describiéndolo como un “crisol que nunca se derrite” (p. 68). Gatti(2016) sostiene que el sincretismo no puede entenderse mediante operaciones dialécticas, ya que es un discurso que depende de relaciones contingentes de poder y de la historia. Los elementos de este diálogo son parciales o precarios, modificándose mutuamente en el encuentro y reconstituyendo un conflicto estratégico de posiciones (p. 68).

Además, la obra de Genette sobre los niveles de narración ha resultado valiosa para desentrañar las relaciones entre narradores, personajes y acontecimientos en Santos de la paradoja. La obra seminal de Gerard Genette (1980), *Narrative Discourse: An Essay in Method*, aplica técnicas narrativas a *Remembrance of Things Past* de Proust, centrándose en “las relaciones entre narración e historia, entre narración y narrar, y [...] entre historia y narrar” (p. 29). Las reflexiones de Genette han sido fundamentales para entender cómo los narradores de Los santos de la paradoja interactúan con los personajes y los acontecimientos, revelando la compleja dinámica de la estructura del relato.

Parallax

El concepto de paralaje se ha ampliado a aplicaciones artísticas, técnicas y conceptuales en los campos de la fotografía (Benjamin, 1972 y Kavuri-Bauer, 2018), la literatura (Heusel, 1983; Wollaeger, 2001 y Giles, 2016) y la teoría poscolonial y crítica (Byrd, 2011; Fawaz, 2012). Žižek(2009) utiliza el término paralaje para describir una forma de dialectos, donde la síntesis de un discurso sólo se logra a través de un movimiento de paralaje. Žižek (2009) utiliza el término paralaje para describir una forma de dialéctica, donde la

síntesis de un discurso se logra sólo a través de un movimiento de paralaje. Sostiene que la “brecha paraxial” representa un espacio en el que no hay negociación posible, unido por un “cortocircuito imposible de niveles que, por razones estructurales, nunca pueden encontrarse” (ibíd., p. 3). Esta idea subraya la tensión y las contradicciones no resueltas que definen el paralaje, ofreciendo una forma de pensar sobre perspectivas que no pueden reconciliarse, sino que deben existir en relación dinámica entre sí.

Realismo mágico y realismo maravilhoso

El realismo mágico suele describirse como un género literario de ficción en el que se naturalizan los modos binarios de representación textual de lo mágico y lo real, y en el que los elementos mágicos se presentan como sucesos ordinarios. Aunque existe un corpus considerable de escritos que tratan el realismo mágico como género literario, el término se ha extendido a diversos medios, como el cine, la animación, el teatro, la pintura y la ilustración. En estas obras, la realidad y la magia se funden, y “lo irreal sucede como parte de la realidad” (Flores, 1955, p. 112). Slemon (1988) sugiere que los textos del realismo mágico presentan “dos mundos [que son] incompatibles; ninguno de ellos puede llegar a existir plenamente, y cada uno permanece suspendido, encerrado en una dialéctica continua con el ‘otro’; una situación que crea disyunción dentro de cada uno de los sistemas discursivos separados, rasgándolos con lagunas, ausencias y silencios” (pp. 10-11). En el contexto de América Latina, Carpentier (1972) utilizó el término lo real

maravilloso para afirmar una voz latinoamericana original para el realismo mágico, proponiendo que las convenciones históricas y geográficas específicas lo distinguen de otras formas de realismo mágico. En Brasil, el término realismo maravilhoso es una traducción directa del término español, y Young (1995) sostiene que puede aplicarse a muchas formas de literatura fantástica producida por autores brasileños, especialmente a obras que tratan de los procesos y la naturaleza de la transculturación. Dias y Nascimento (2014) vinculan la transculturación en Brasil a las narrativas de la identidad nacional y la democracia racial, destacando temas como la identidad regional, el hibridismo cultural, el pensamiento mítico vinculado a las conexiones indígenas y afro-ancestrales, y el sincretismo. Sugieren que la transculturación es particularmente relevante para las narrativas brasileñas que celebran la “impureza” o “entre-lugar” resultante de las experiencias de colonización e inmigración.

Sincretismo

El sincretismo puede describirse como la fusión o el intento de reconciliación de diferentes creencias o sistemas religiosos. Stewart (2011) sugiere que el sincretismo suele implicar “sistemas duales”, en los que los individuos practican dos religiones de forma paralela, alterna o complementaria (p. 50). Bastide (1960) sostiene que el sincretismo en Brasil surgió durante los periodos de esclavitud y colonización, cuando las deidades africanas se vieron obligadas

a ocultarse tras las estatuas de santos católicos o de la Virgen María. Sostiene que, en un principio, las prácticas sincréticas se consideraban “una mera máscara, un medio de distraer la atención del hombre blanco y eludir su ojo vigilante” (p. 260). Esta idea subraya el papel estratégico que desempeñó el sincretismo en la protección de las prácticas culturales africanas durante los periodos de intensa opresión colonial y religiosa.

Metodología (1500)

En este capítulo se expone el diseño de la investigación en la que se basó el desarrollo de *Saints of Paradox*. Situado dentro de un paradigma de investigación artística, el proyecto empleó una investigación heurística realizada a través de una serie de métodos orientados a la práctica, reflexivos y colaborativos. Dentro de la investigación artística, los debates en curso en torno a la naturaleza de la “investigación orientada a la práctica” y la “investigación basada en la prácti-

ca” han sido fundamentales para articular tanto las prácticas de investigación en las artes creativas como el proceso de su institucionalización (Jones, 2002). Estos debates han surgido debido a los distintos procesos y formas de entender la investigación empleados por artistas, diseñadores, escritores e intérpretes, enfoques que han dado lugar a nuevos conceptos y métodos para generar conocimientos originales (Candy, 2006, p. 2).

Metodológicamente, este proyecto emplea un marco que activa un enfoque heurístico del descubrimiento y el refinamiento de ideas. Este enfoque es especialmente adecuado para una tesis menos preocupada por la investigación orientada al servicio y más centrada en el uso productivo de procesos nebulosos e inestables de experimentación exploratoria.

Investigación heurística

En este estudio, las preguntas de investigación eran inicialmente imaginarias, exploratorias y reflexivas. Sirvieron para fomentar un diálogo interno entre el profesional y los posibles resultados del proyecto. En consecuencia, empleé una investigación heurística, con métodos generativos y reflexivos para explicar el proceso. Varios autores señalan que, en las indagaciones heurísticas, el investigador suele tener dudas sobre el curso de la investigación (Douglass y Moustakas, 1985; Ings, 2011; Kleining y Witt, 2000; Moustakas, 1990; Sela-Smith, 2002).

Se eligió la indagación heurística por su mutabilidad y flexibilidad inherentes. Ings (2011) sugiere que la indagación heurística es

especialmente útil para abordar problemas de diseño en los que no existen fórmulas ni enfoques estándar para su resolución. Moustakas (1990) sostiene que es la crítica subjetiva la que ofrece “un sentido claro de la dirección en la que se mueve el tema o la pregunta” (p. 48). En este enfoque, el investigador se compromete con sofisticados niveles de conocimiento tácito, que Moustakas describe como:

... estructura profunda que contiene las percepciones, sentimientos, intuiciones, creencias y juicios únicos alojados en el marco de referencia interno de una persona. [Ese conocimiento] rige el comportamiento y determina cómo interpretamos la experiencia (1990, p. 32).

Vivienda

Indicativo de la investigación heurística es un proceso que Douglass y Moustakas describen como “interiorización” (1985, p. 47). En este proceso, el investigador interioriza la pregunta, permitiendo que impregne sus pensamientos y experimente su naturaleza y potencial. El mundo ficticio de los Santos de la Paradoja empezó a tomar forma rudimentariamente en este espacio, en gran medida imaginativo. Douglass y Moustakas (1985) sugieren que este estado puede ser profundamente ingenioso, en el que el investigador es capaz de “tocar con innumerables percepciones y conciencias que son puramente [propias], sin la interferencia de restricciones o juicios, con total desprecio por la conformidad o la congruencia” (p. 47). Durante este proceso, el investigador “puede quedar cautivado por una imagen, sensación o realización en particular y detenerse a explorar su significado o importancia más a fondo” (ibíd., p.

48). Los autores consideran que esta morada es un aspecto vital de la indagación heurística, ya que “conlleva la sensación de implicación total en un tema o cuestión de investigación, de tal forma que todo el mundo se centra en él durante un tiempo” (ibíd., p. 47)

En esta investigación, la morada se ha utilizado como una forma de experiencia imaginada de los personajes y la diégesis de la historia. Se convirtió en la base de la narración principal y de su trasfondo imaginario. Encontré a Elza en un contexto histórico y habité con ella, sintiendo sus reacciones y llegando a comprender las motivaciones de sus acciones. A través de este proceso de morada, pude experimentar las fuerzas que la moldearon, adquiriendo una visión más profunda de su carácter y del mundo que habita.

Explicitud

En un estado de morada, fui presentando la historia y los detalles del mundo con creciente claridad. Estos elementos surgieron de un conjunto nebuloso de impresiones, a las que di sentido mediante exploraciones iterativas y movimientos graduales hacia la explicitud. Este proceso de “solidificación” puede compararse con la observación de Douglass y Moustakas de que, en la investigación heurística, “al principio son característicos los vagabundeos vagos y sin forma, pero a medida que aumentan las percepciones y la

comprensión del investigador y se reconocen los parámetros del problema, surge un sentido y una dirección crecientes” (1985, p. 47)

El proceso de “explicitación” fue polifacético. Exploré diversos argumentos y medios, traduciendo lo imaginado en escenas visualizadas y relaciones espaciales dentro de la historia. A medida que organizaba los componentes de este mundo imaginado, realizaba ejercicios intuitivos de juicio estético y operativo. Esto me llevó a una solidificación iterativa tanto de la narración como del mundo en el que se situaba

Métodos

Los métodos de investigación pueden entenderse como “técnicas y herramientas específicas para explorar, recopilar y analizar información” (Gray y Malins, 2004, p. 17). Para esta investigación, empleé los siguientes métodos (y submétodos), como se indica en la figura 4. En este contexto, participé en lo que Donald Schön describe como “descubrimiento en acción”. Se trata de un proceso de “prueba de movimiento”, en el que el investigador “hace cosas para ver qué pasa: Actúa para producir un cambio previsto” (1983, p. 146). Mientras construía y ponía a prueba el trabajo, “pensaba”, habitaba o tomaba decisiones dentro del lienzo del mundo.

Schön (ibíd., p. 132) afirma que durante este tipo de intervenciones, “los cambios imprevistos [pueden] dar nuevos significados a la situación. La situación responde, el profesional escucha y, a medida que aprecia lo que oye, vuelve a replantear la situación”. Este proceso resultó inestimable para ampliar las posibles formas de pensar sobre el libro. Sin embargo, requirió mucho tiempo y dio lugar a numerosos experimentos infructuosos. A pesar de estas dificultades, permitió una evolución continua de la investigación, que avanzó gracias a la exploración iterativa.

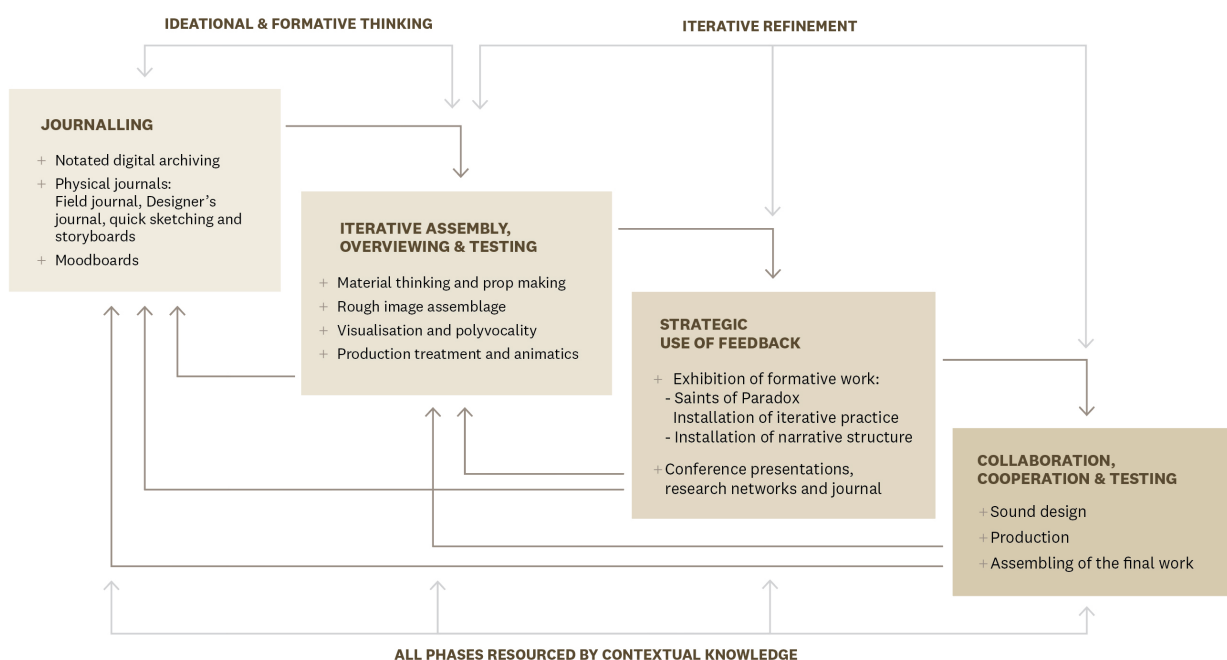


Figura 4. Representación esquemática de los métodos, submétodos y fases de la investigación. Los métodos no son discretos, sino que se producen como procesos cíclicos que avanzan gradualmente en el perfeccionamiento del trabajo. Estos procesos implican una variedad de revistas digitales y físicas, montaje iterativo, revisión y pruebas, retroalimentación estratégica para proporcionar una aportación crítica externa sobre el trabajo y, por último, colaboración hacia la finalización del trabajo final.

Comentario crítico

El capítulo ofrece un comentario crítico sobre el trabajo práctico. En él, discuto conceptos clave que han influido en el diseño y la construcción del artefacto final, incluida la estructura de la narrativa secuencial y el mundo de la historia. A continuación, examino la interactividad, la realidad aumentada (RA), el paralaje, el realismo maravilloso, el sincretismo y el fotomontaje.

Narración polifónica-dialogística

Saints of Paradox se narra a través de tres monólogos, cada uno de los cuales presenta una versión diferente de la misma historia. Las narraciones en off a menudo se contradicen entre sí, y aunque los santos no se dirigen directamente a las interpretaciones de los demás, sus posturas son claramente divergentes. La narración no se construye como un relato singular y “autorizado”, sino más bien como un diálogo abierto, relacional y posiblemente inconcluso. Estos monólogos presentan distintas características y puntos de convergencia que pueden describirse como una forma de narración polifónica-dialogística.

La naturaleza subversiva de este enfoque narrativo produce un mundo estratificado, carnavalesco, relacional y abierto. En esta narración, tanto los narradores (los santos) como los protagonistas (Elza y Euclides) son complejos, inacabados y están interconectados. Aunque los santos existen como entidades individuales, también están profundamente arraigados en relación con diversas facetas de la historia. Wall (1984, p. 45) sostiene que los personajes de un mundo polifónico-dialogístico están “en constante interacción con otros personajes, cada uno de los cuales plantea la imagen de una corriente que atraviesa todo el texto, corrientes que tienen innumerables posibilidades de confluencia y bifurcación”.

La historia está moldeada por los valores morales y las personalidades de los santos, aunque sus opiniones y percepciones tienen el mismo peso. Esta ausencia de jerarquía en la narración genera una

forma de orden carnavalesco, donde los narradores son entidades inestables y ambivalentes que desafían la supremacía de un monólogo estable y fiable. Sin embargo, Elza y Euclides siguen subordinados a las interpretaciones de los santos. En consecuencia, las capas polifónicas de la narración introducen perspectivas complejas dentro de la historia.

En *Los santos de la paradoja*, el tiempo se estructura en arcos. El más básico de ellos procede de la tradición aristotélica de la narración de acontecimientos, que propone una estructura formal para las narraciones con un principio, un nudo y un desenlace (mythos). Este marco sugiere una progresión cronológica y formalmente estructurada, que incluye acciones, picos y resoluciones de los acontecimientos de la narración. En 2013, Cohn propuso una gramática para las narrativas visuales secuenciales, dentro de la cual identificó cinco fases. Su marco sugería un “arco” que conecta momentos individuales dentro de una narración, moviéndose desde un “Establecedor (E) [que establece una interacción sin actuar sobre ella]; a un Inicial (I) [que inicia la tensión del arco narrativo]; a una Prolongación (L) [que marca un estado medio de extensión, a menudo la trayectoria de un camino]; a un Pico (P) [que marca la cumbre de la tensión narrativa y el punto de máxima estructuración del acontecimiento]; a una Eventual Liberación (R) [que libera la tensión de la interacción]” (2013, p. 421). Podemos ver esto en un único entorno en el que se producen acciones secuenciales de causa y efecto (fig. 5).



Figura 5. Fotogramas clave del monólogo activado por RA del Padre de la Ortodoxia. En el espacio de un minuto, la secuencia de imágenes en movimiento pasa de (E) Establecimiento (la posición estática), a través de la tensión y la prolongación iniciadas en movimiento (I y L), a (P), donde alcanzamos un pico narrativo, y luego se encuentra con una liberación (R) (la reanudación de una posición estática). En las secuencias AR, la liberación (R) suele ser desproporcionadamente larga. Esto se debe a que, una vez terminada la acción y el monólogo, se nos da tiempo para detenernos en la ilustración, observando pequeños detalles que, acumulados, proporcionan una mayor comprensión de la naturaleza del santo que cuenta la historia.

El trabajo de Genette sobre los niveles de narración también ha sido útil para desentrañar el modo en que las relaciones entre narradores, personajes y acontecimientos funcionan en la diégesis de *Los santos de la paradoja*. Además, me baso en reflexiones más recientes sobre la naturaleza de la navegación narrativa en las narraciones digitales interactivas y las formas no lineales de contar historias. El posicionamiento de Genette de un narrador en relación con una

historia es particularmente útil para explicar cómo se narran las historias en *Saints of Paradox*, dada la naturaleza distintiva entre los narradores (santos, que son en gran medida extradiegéticos) y los personajes de la historia (que son intradieгéticos). Este marco permite una comprensión matizada de la interacción entre las perspectivas externas y omniscientes de los narradores y las perspectivas internas y más inmersivas de los personajes de la narración.

Aplicaciones de RA e hipertexto

Saints of Paradox permite al lector tomar decisiones dentro de la plataforma de RA. Nuestra decisión de comprometernos con esta flexibilidad nos obliga a “aprender” aspectos de la navegación. Dado que las tiradas contienen complejas capas de sutileza, a medida que nos adentramos en el libro, se nos recompensa por habitar en el entorno circundante después de que se hayan producido los monólogos y los movimientos de los personajes.

Escanear el artefacto físico permite entrar en un mundo mágico y ficticio. La dinámica entre el libro y los entornos de realidad aumentada 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 un enigmático recipiente desocupado.

Debido a esto, nos encontramos con una sensación de inversión ontológica, donde lo “virtual” responde a las ambigüedades que presenta lo real (el libro). Martins (2018, p. 200) señala que, en tales casos, la relación entre lo real y lo virtual crea una situación en la que el “espacio real da la bienvenida al ficticio a través de la aparición del mundo de la historia, proporcionándole un “caso” utilizando sus “características reales”.

La tecnología disponible a través de un dispositivo digital portátil permite que el entorno virtual de *Saints of Paradox* esté dirigido por los participantes. Esto permite el acceso a la interactividad y el control de algo no sólo sensorial, sino también diverso en sus construcciones de significado. Nos encontramos con una forma de literatura

informática interactiva y multilineal que permite diversas opciones y secuencias a la hora de leer una historia (fig. 6). Estos medios se definen como hipertexto. Las historias hipertextuales suelen tener fragmentos fijos de texto escrito conectados por hipervínculos a otros textos

escritos, imágenes, sonidos o vídeos. En *Los santos de la paradoja*, esta forma de narrar amplifica la multidimensionalidad de la narración, invitando a los lectores a explorar varios caminos, interpretaciones y perspectivas.

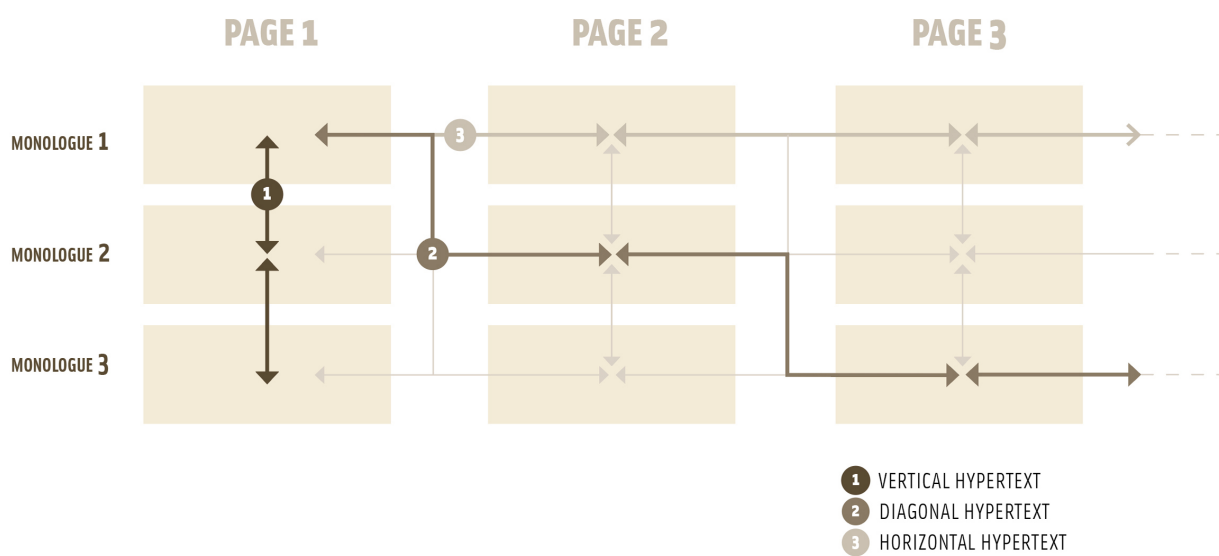


Figura 6. Interacción hipertextual entre monólogos en *Saints of Paradox*, que muestra tres rutas alternativas para experimentar la narración polivocal.

Parallax como estructura narrativa

En *Saints of Paradox*, el paralaje funciona como dispositivo técnico, artístico y conceptual. Técnicamente, el paralaje sirve como herramienta interactiva dentro de la plataforma de realidad aumentada, mientras que conceptualmente refleja el enfoque multivocal y multicapa de la narración. La historia se desarrolla a través de múltiples voces narradoras y perspectivas morales, presentadas de forma dialéctica y “paralaxial”. De este modo, las voces nunca convergen del todo en , lo que crea una brecha paralaxial en la que cada hilo narrativo permanece distinto, obligado a narrar de forma independiente. En el contexto de la narración, el paralaje puede entenderse como una alteración de la jerarquía

y la estabilidad, que da forma a la manera de contar la historia. En *Saints of Paradox*, los tres santos ofrecen interpretaciones que se entrecruzan con su entorno, pero ninguna de sus voces domina a las demás. Cada monólogo se presenta como una interpretación completa, pero cuando se experimenta en relación con los demás, se cuestiona su integridad. Estas versiones contradictorias de los hechos forman capas dentro de la historia que, al ser revisitadas e inclinadas en nuestra memoria, revelan significados más profundos. A partir de las contradicciones y las perspectivas superpuestas, intentamos dar sentido a algo que se esconde bajo la superficie de la narración.

Lo real, lo mágico y lo sincrético en el diseño de historias

En *Saints of Paradox*, el realismo maravilloso se presenta como una interacción dinámica entre lo real y lo mágico, donde lo imposible se normaliza. El realismo mágico sustenta tanto el contenido como el discurso narrativo de Santos de la Paradoja, donde los narradores polifónicos y los personajes viven los acontecimientos mágicos como hechos normales. No les desconcierta lo maravilloso ni lo insólito. La imaginación se compromete con un sentido de la maravilla en una renegociación de un espacio con las incongruencias tanto de lo carnales como de lo grotesco. Estos conceptos se utilizan para crear la diégesis conceptual del mundo, invirtiendo conscientemente los órdenes jerárquicos (Bajtín, 1984a) y creando un diálogo entre lo mágico y lo real (Gesicka, 2003).

En la narrativa, el realismo maravilloso sirve de plataforma para explorar las dimensiones

semánticas del realismo mágico como lenguaje de América Latina (Chiampi, 1980, p. 91; trad. T. Tavares). Spindler (1993, p. 80) postula que “poner en funcionamiento principios de control secretos u ocultos de la Naturaleza... [y] está fuertemente asociado a la ficción latinoamericana”. En este contexto, las culturas dan lugar a una voz dual, que yuxtapone lo “primitivo” (mágico) y lo “civilizado” (realista), haciendo hincapié en temas de “violencia, deformidad y exageración” (ibíd., p. 81). Dado que el realismo maravilloso está intrínsecamente ligado a la literatura poscolonial, no sorprende que el argumento fundamental del libro aborde el conflicto temático entre una comunidad local y una autoridad imperial (Aldea, 2011, p. 6). En esta narrativa, la autoridad imperial representa la voz absoluta de una dictadura represiva, mientras que la ciudad refleja “la estética del Tercer Mundo” (ibíd., p. 107), caracterizada por la decadencia y la pobreza (fig. 7).



Figura 7. La ciudad representa la pobreza, la prostitución y la religiosidad en la interpretación de la historia del Padre de la Ortodoxia

Sincretismo y fotomontaje

En *Saints of Paradox* exploro el sincretismo y el fotomontaje como procesos artísticos interconectados, examinando su papel en la remodelación de ideas preexistentes y las tensiones y misterios ideológicos que surgen de su descontextualización y recontextualización. Los santos de *Saints of Paradox* son sincréticos, fusionan la iconografía religiosa y secular con lo grotesco para crear una forma única de imaginaria. El fotomontaje se utiliza como dispositivo visual interpretativo para comunicar la reconciliación fluida o incómoda de diversos conceptos o iconografía religiosa. Consciente de su contexto

histórico como medio de comentario político, he empleado el fotomontaje para perturbar las continuidades, abrir las posibilidades a múltiples lecturas (Ulmer, 1985), y crear una sensación de realidad inconexa que se utiliza para intensificar la naturaleza mágico-real de la narración. En este contexto, las dimensiones políticas y socioculturales del fotomontaje actúan como marcadores de subversiones poscoloniales tanto del sincretismo como del realismo mágico, reflejando un periodo de agitación política y la discordancia inherente a una narrativa absoluta.

Principales contribuciones

Justificación

La razón de ser de esta investigación radica en los retos y oportunidades inherentes a la tecnología interactiva emergente (Barba, MacIntyre y Mynatt, 2012; Bolter, 2014). Los debates en curso han explorado el impacto de los nuevos medios en la sociedad, así como su influencia en la cultura y la experiencia estética (Benjamin, 1963; Engberg y Bolter, 2014; McLuhan, 1994). En la actualidad, los artistas que trabajan con RA se enfrentan al reto de expandir el medio más allá de la especificidad del mismo (Engberg y Bolter, 2014) y comprometerse con él como una “práctica cultural y estética” más que como una mera herramienta tecnológica (Manovich, 2006, p. 219). En este estudio, el proceso de remediación es especialmente relevante, ya que sitúa a los nuevos medios como una extensión de las plataformas mediáticas

más antiguas, en particular de las convenciones tradicionales de la literatura y el cine (Luckhurst, 2016; Manovich, Malina y Cubitt, 2011)

Sin embargo, la justificación de esta investigación también está relacionada con las consideraciones actuales sobre las epistemologías no occidentales como forma de descolonizar el pensamiento (Mignolo y Escobar, 2010). Al diseñar una nueva forma de producir y leer una narración, el estudio explora artísticamente el realismo maravilloso como un enfoque de la narración que podría funcionar a través y entre los marcos de Europa Occidental y América Latina. Así, el proyecto afirma una actitud política al incorporar la naturaleza viva de la narración no occidental a una forma mediática contemporánea habilitada tecnológicamente.

Significado

En primer lugar, el proyecto contribuye a la práctica de la narración polivocal y dialógica mediante la construcción de una narración ficticia e interactiva. Demuestra cómo puede desarrollarse la dinámica entre los acontecimientos contados por múltiples narradores en un entorno de RA, manteniendo

al mismo tiempo la inteligibilidad narrativa general. El aspecto polivocal de la obra amplía las posibilidades de interactividad e inmersión (Laurel, 1991 [2014]; Ryan, 2001; Murray, 1997) dentro de una narración secuencial impresa.

La segunda contribución significativa es la forma en que la investigación utiliza el potencial de un realismo maravilhoso para contribuir a un texto narrativo culturalmente distintivo. Así, un dispositivo transcultural y decolonial de una epistemología no occidental se aplica a la creación de una historia contemporánea. Al integrar este modo narrativo con la tecnología interactiva, el proyecto explora cómo las tradiciones narrativas pueden adaptarse y reimaginarse en entornos mediáticos emergentes, ofreciendo nuevas formas de relacionarse tanto con la memoria cultural como con la interactividad digital.

En tercer lugar, la tesis demuestra cómo el paralaje puede ir más allá de un mecanismo técnico y aplicarse como dispositivo conceptual

para conectar espacialmente la polivocalidad y el realismo maravilhoso. Al emplear el paralaje como principio estructurador, el proyecto investiga cómo el cambio de perspectivas dentro de una narrativa interactiva puede reforzar la multiplicidad y la fluidez en la narración, desafiando aún más los modos lineales de representación.

Por último, el estudio aplica los principios del sincretismo a una fusión ilustrativa de fotomontaje y paralaje. Al hacerlo, transforma el concepto de sincretismo en un modo artístico en el que elementos dispares se unen para formar nuevos conjuntos y crear significado a través de conexiones “imposibles”. Este enfoque no sólo refleja la naturaleza híbrida del realismo maravilhoso, sino que también amplía su potencial dentro de la narración visual digital e impresa.

Práctica e investigación

Al principio del desarrollo de este estudio, me preocupé creativamente por el concepto de paradoja. Faris (2004) sostiene que las ficciones mágicamente reales son paradójicas. Aldea sugiere que esto se debe a que tales narrativas son “paradójicamente dependientes del realismo tanto para la creación como para la resolución de la antinomia entre lo real y lo mágico” (Aldea, 2011, p. 146). En este sentido, el realismo mágico depende de experiencias externas de la realidad, frente a las que puede afirmar su carácter distintivo.

Sin embargo, la paradoja va más allá de este marco literario. Etimológicamente, la palabra se remonta al griego paradoxon, que significa “opinión contraria”, un concepto rico en posibilidades tanto de oposición como de construcción. Este viaje de investigación puede concebirse como una paradoja. Dentro de los rituales estructurados de la investigación académica, he emprendido una exploración crítica a través de un terreno incierto y movedizo. Al trabajar de forma heurística, he perseguido la pasión y la posibilidad, no para perturbar los sistemas en aras de la distinción, sino porque reconozco la perturbación como un enfoque generativo del pensamiento creativo.

Así pues, esta tesis es en sí misma una perturbación artística, conformada tanto por lo que se puede contabilizar como por lo que permanece elusivo. A través de procesos de pensamiento y experimentación, he buscado nuevos territorios. Los encuentros con la frustración, los avances y los fracasos han profundizado mi comprensión, revelando los momentos estimulantes e inesperados que definen la magia del descubrimiento.

Aunque esta tesis ha explorado la historia de una mujer ficticia, también se ha convertido en la historia de una diseñadora que se enfrenta críticamente a lo maravilloso a través de la lente de la práctica. Al reevaluar los potenciales del diseño, las nuevas epistemologías y las formas alternativas de pensar, he entretejido fragmentos de mi pasado -mi infancia, mi cultura, mi lengua, mi familia- y de una nación a la que amo.

.... y, al hacerlo, he sacado a la luz una historia.

References

- Aldea, E. (2011). *Magical Realism and Deleuze: The indiscernibility of difference in postcolonial literature*. London and New York: Continuum Literary Studies.
- Bakhtin, M. (1981). Discourse in the novel (C. E. a. M. Holquist, Trans.). In M. Holquist (Ed.), *The dialogic Imagination: Four essays by M. M. Bakhtin*. Unites States of America: University of Texas Press
- Bakhtin, M. (1984a). *Problems of Dostoevsky's poetics* (Vol. 8). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Bakhtin, M. (1984b). *Rabelais and his world*. Bloomington: Indiana University Press.
- Barba, E., MacIntyre, B., and Mynatt, E. D. (2012). Here we are! where are we? locating mixed reality in the age of the smartphone. *Proceedings of the IEEE*, 100(4), 929-936.
- Bastide, R. (1960). *Problems of Religious Syncretism* (H. Sebba, Trans.). Baltimore and London: the Johns Hopkins University Press.
- Benjamin, W. (1972). A Short History of Photography. *Screen*, 13(1), 5–26.
- Bolter, J. D., and Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*: MIT Press.
- Bolter, J., Engberg, M. and MacIntyre, B. (2013). Media studies, mobile augmented reality, and interaction design. *Interactions* 20(1): 36-45.
- Bolter, J. (2014). Augmented Reality. In L. E. M. Ryan, and B. J. Robertson (Ed.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. MD: Johns Hopkins University Press: Johns Hopkins University Press.
- Byrd, J. (2011). *The transit of empire: Indigenous critiques of colonialism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide. Creativity and Cognition Studios*, 1.
- Carpentier, A. (1972). *El reino de este mundo*. Barcelona: Editorial Seix Barral.
- Cohen, T. (1998). *Ideology and inscription: "Cultural studies" after Benjamin, de Man, and Bakhtin*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Cohn, N. (2013). Visual narrative structure. *Cogn Sci*, 37(3), 413-452.
- Dias, D., and Nascimento, M. T. (2014). *Hibridismo: Característica da identidade e representação em capitães da areia, de Jorge Amado*. Abralic.
- Douglass, B. G., and Moustakas, C. (1985). Heuristic Enquiry. *Journal of Humanistic Psychology*, 25(3), 39-55.
- Engberg, M. (2011). Writing on the world: Augmented reading environments. *Sprache und Literatur*, 42(2), 67-78.
- Engberg, M., and Bolter, J. D. (2014). *Cultural expression in augmented and mixed reality*: London, England: SAGE Publications
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary enchantments: Magical realism and the remystification of narrative*. Nashville, TN: Vanderbilt University Press, 2004.
- Farmer, F. (1998). Dialogue and critique: Bakhtin and the cultural studies writing classroom. *College Composition and Communication*(2), 186.
- Fawaz, R. (2012). Settling Scores: Claiming Ground for Native and Indigenous Critique in the Americas. *Anthropological Quarterly*, 85(1), 257-272.
- Gatti, J. (2016). Dialogism and syncretism: (Re)definitions. Bakhtiniana: *Revista de estudos do discurso*, 11(3), 62-81.
- Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method*. (Vol. 3). New York: Cornell University Press
- Gesicka, B. (2003). On the carnivalesque in magical realism: Reflexions on Robert Kroetsch's What the Crow Said. *Canadian Review of Comparative Literature*, 30(2), 393-409.
- Giles, P. (2016). Ulysses: Burlesque Modernism and Antipodean Parallax. *Affirmations: of the modern*, 4(1), 15-39.
- Gray, C., & Malins, J. P. (2004). *Visualizing research: A guide to the research process in art and design*. Surrey, England: Ashgate Publishing.

- Heusel, B. S. (1983). Parallax as a metaphor for the structure of "Ulysses". *Studies in the Novel*, 15(2), 135-146.
- Hirschkop, K., and Shepherd, D. (2001). *Bakhtin and cultural theory*. Manchester, UK: Manchester University Press.
- Ings, W. (2011). Managing heuristics as a method of Inquiry In autobiographical graphic design theses. *International Journal of Art & Design Education*, 30(2), 226-241.
- Irving, A., and Young, T. (2002). Paradigm for pluralism: Mikhail Bakhtin and social work practice. *Social Work*, 47(1), 19-29.
- Jones, T. E. (2002). *The PhD in Art and Design Symposium conducted at the meeting of the ELIA Comhar Conference*, Dublin.
- Kavuri-Bauer, S. (2018). The parallax view: the art of envisioning the South Asian American diaspora. *South Asian Diaspora*, 10(1), 45-63. doi:10.1080/19438192.2017.1420477
- Kleining, G., and Witt, H. (2000). The Qualitative Heuristic Approach: A Methodology for Discovery in Psychology and the Social Sciences. Rediscovering the Method of Introspection as an Example. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research [On-line Journal]* 1(1).
- Laurel, B. (1991 [2014]). *Computers as Theatre*. Indiana: Addison-Wesley.
- Luckhurst, R. (2016). *Modern literature and technology*. Retrieved 2nd March, 2019 from <https://www.bl.uk/20th-century-literature/articles/modern-literature-and-technology>
- Manovich, L. (2006). The poetics of augmented space. *Visual Communication*, 5(2), 219-240. doi:10.1177/1470357206065527
- Manovich, L., Malina, R. F., and Cubitt, S. (2001). *The language of new media*. Cambridge :MIT press.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Mignolo, W. (2007). Delinking: The rhetoric of modernity, the logic of coloniality and the grammar of de-coloniality. *Cultural Studies*, 21(2-3), 449-514.
- Moustakas, C. (1990). *Heuristic research: Design, methodology, and applications*. Newbury Park, CA: SAGE. doi:10.4135/9781412995641
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Nielsen, G. (1995). Bakhtin and Habermas: Toward a transcultural ethics. *Theory and Society*, 24(6), 803-835.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality 2: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, Maryland: John Hopkins University Press.
- Schön, D. (1983). *The reflexive practitioner: How professionals think in action*. New York: Basic Books.
- Sela-Smith, S. (2002). Heuristic research: A review and critique of Moustakas's method. *Journal of Humanistic Psychology*, 42(3), 53-88.
- Slemon, S. (1988). *Magic Realism as post-colonial discourse*. Canadian Literature, 116, 9-24.
- Spindler, W. (1993). Magic realism: A typology. *Forum for Modern Language*, 34(1), 75-85.
- Stewart, C. (2011). Creolization, Hybridity, Syncretism, Mixture. *Portuguese Studies*(1), 48. doi: 10.5699/port-studies.27.1.0048
- Wollaeger, M. (2001). Joyce in the Postcolonial Tropics. *James Joyce Quarterly* 39(1): 69-92.
- Young, T. R. (1995). Um Realismo Mágico no Brasil?: Um levantamento. *Mester*, 24(1), 75-86.
- Žižek, S. (2009). *The parallax view*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

HOW TO QUOTE (APA)

Tavares, T. (2025). Unveiling the Marvellous: A Practice-oriented Exploration of Realismo Maravilhoso. *LINK Praxis Journal of Practice-led Research*, 3 (1), 41-88. <https://doi.org/10.24135/link-praxis.v3i1.38>