



UNL • FACULTAD DE
ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO



introducción a los medios digitales

ARGUMENTO - GUION - NARRATIVA



JTP María Georgina Bredanini

imdbredanini@yahoo.com.ar

TP3 · METAVERSO: PAISAJES DE DATOS/TIPOS 3D

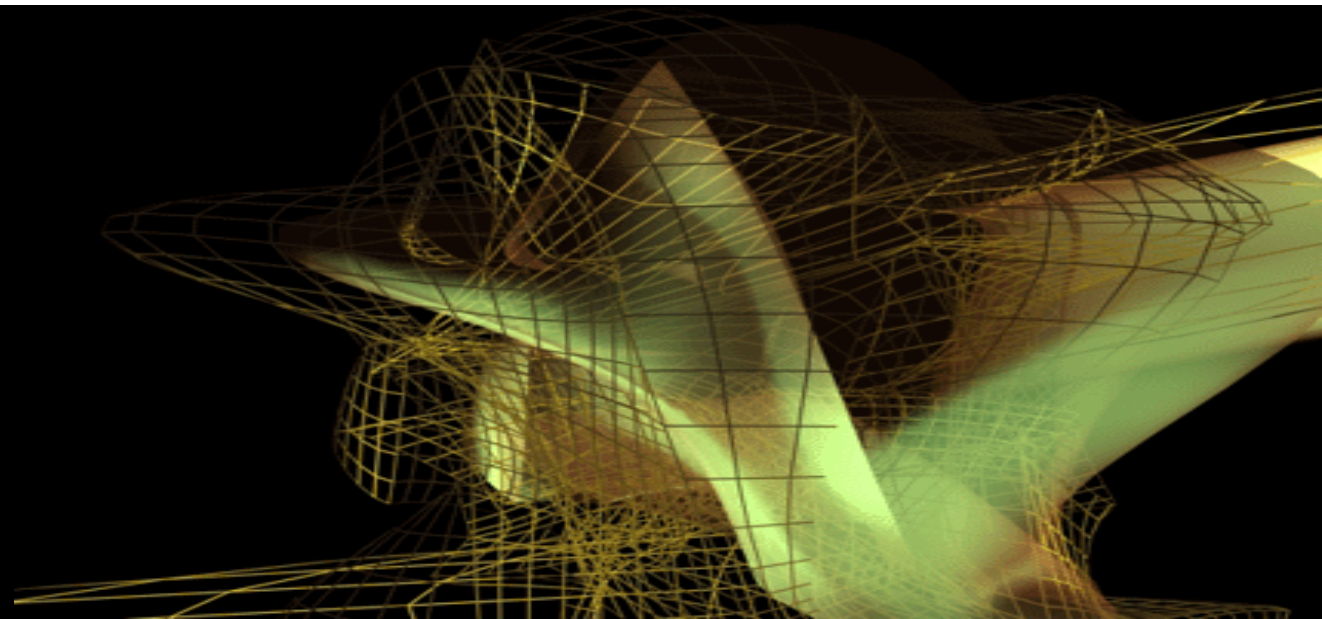
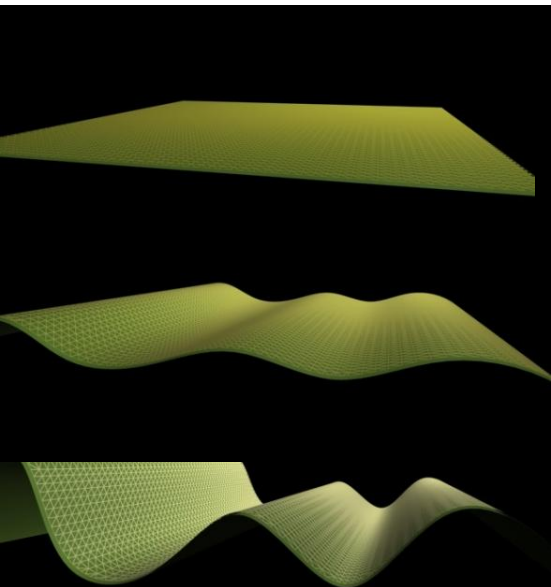
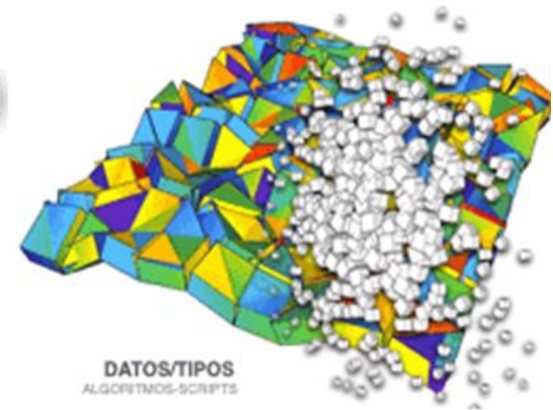
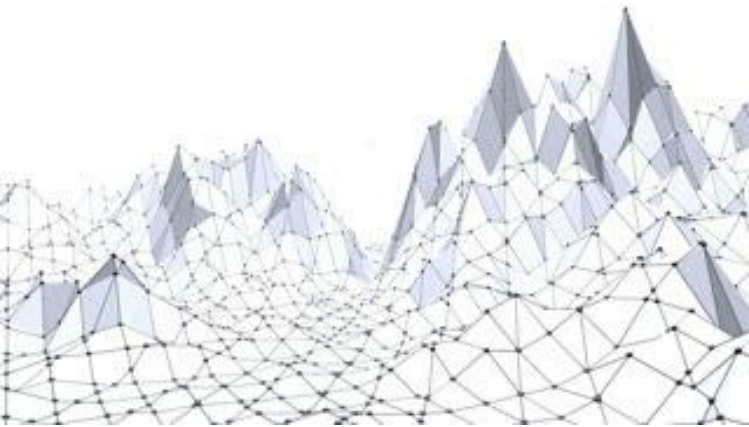
RED INTERCONECTADA DE EXPERIENCIAS HÍBRIDAS (RA + RV)

*Composición espacial compleja, que relacionada desde su génesis en su expresión o figuración con el concepto de **Metaverso**.*

- Modelado 3D / generación de formas y agrupamiento
- Tratamientos perceptivos
- Comunicación y representación
- Publicación en el sitio web/blog

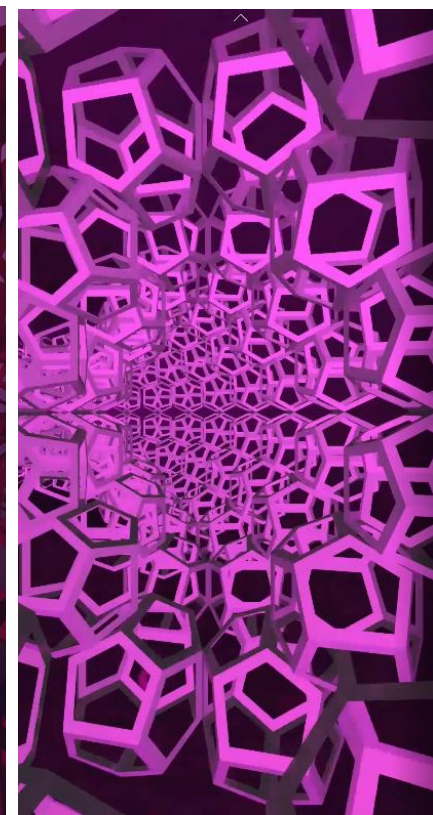
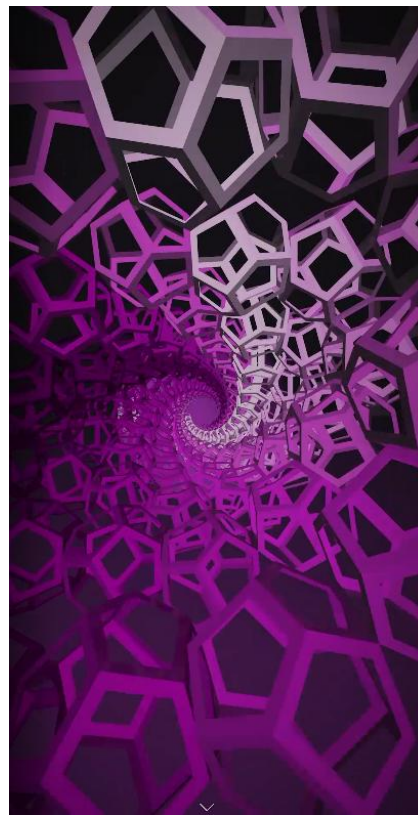
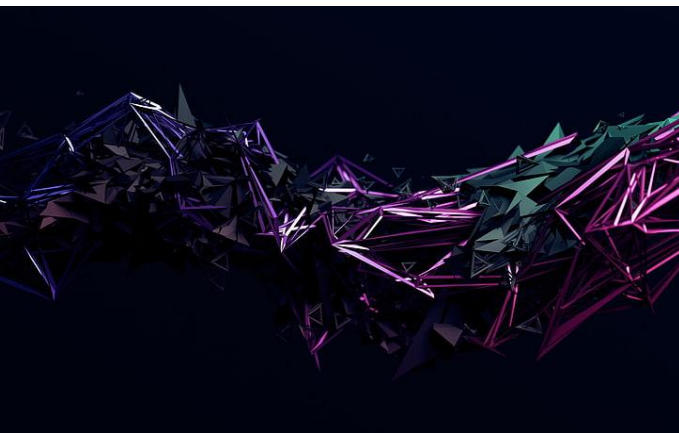
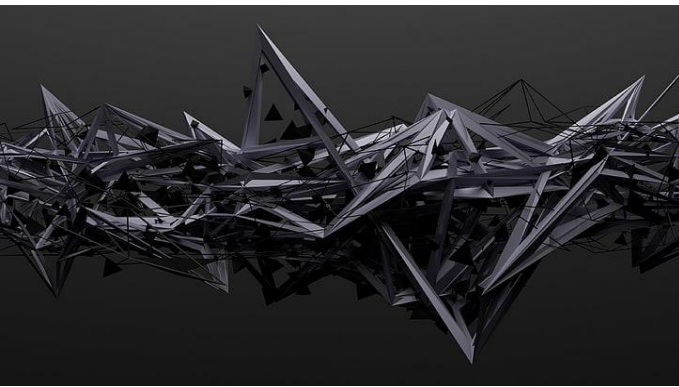
- **Modelado 3D** (con registro del proceso)

Generación de formas / mallas poligonales / acciones de transformación y distribución



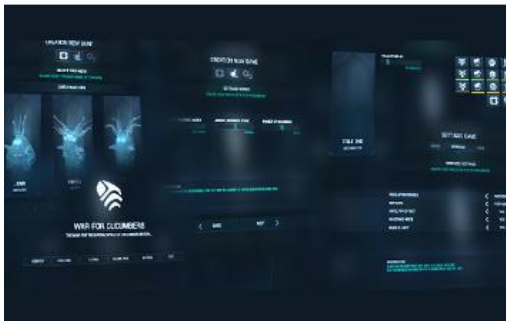
- **Tratamientos perceptivos**

Cualificar las formas del espacio digital (colores, opacidades/transparencias, escala, sombras, etc.) / Explorar el espacio / Recorridos inmersivos



Comunicación y Representación

Definición de **Argumento / Narrativa / Storyboard /**
Representación multimedia...



1 Comienzo
La producción inicia con la interfaz gráfica del videojuego en donde se realizan ajustes y se da inicio a la partida



2 Introducción
Iniciada la partida, comienza la introducción de la misma con una escena de dos personas que se colocan los cascos de VR



3 Primer nivel
Luego de la introducción llega un corte en la música y se da inicio al nivel



4 Recorrido
A medida que va avanzando el nivel se van mostrando diversos recorridos generados por el GEN C, con la utilización de diversos colores



5 Corte
A modo de reducir la repetición, se agrega un corte con la aparición de uno de los personajes de la introducción



6 Regreso
Luego del pequeño corte, se retoma con los recorridos, llegando a la parte final del mismo



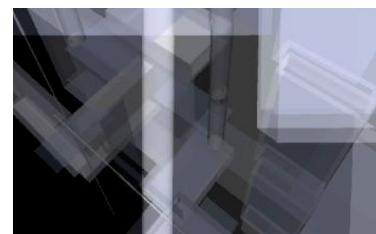
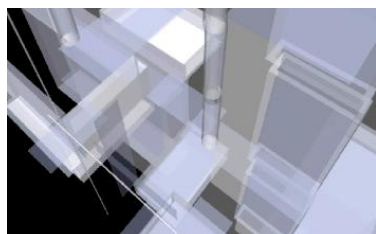
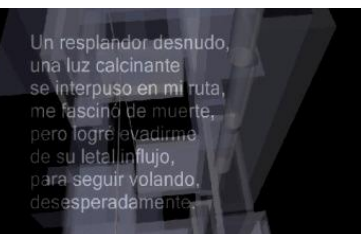
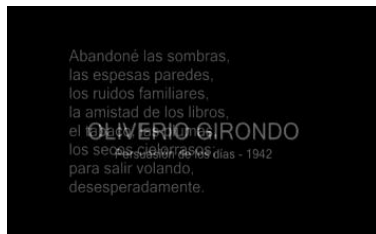
7 Final
Se llega al final del recorrido en donde el jugador supera el nivel y se le presenta un mensaje de felicitación

8 Conexión
Se forma una conexión entre la VR y el mundo real, en donde se ve la interfaz gráfica del videojuego en un televisor real

- **Comunicación y Representación**

Argumento / Guión / Narrativa

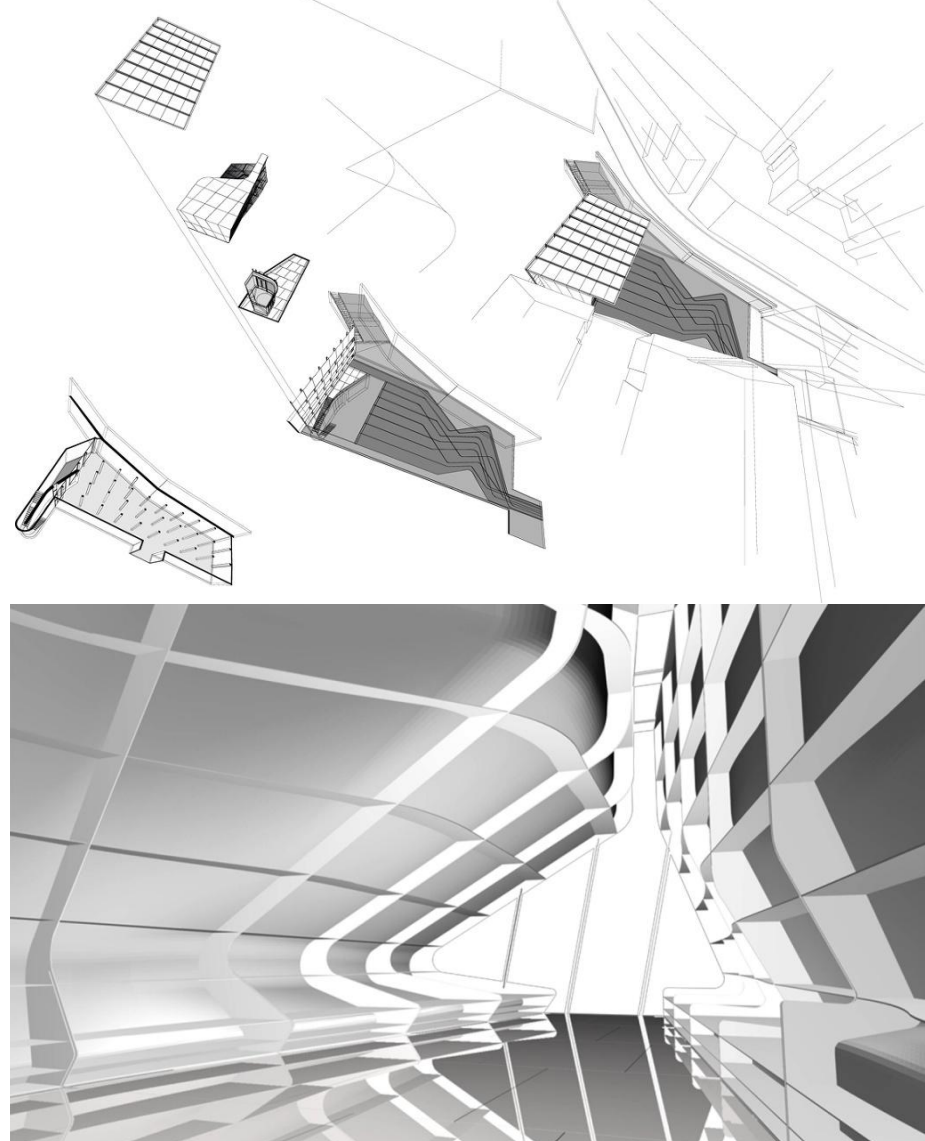
En la ETAPA 2 del TP3,
para **representar los espacios digitales** diseñados se
debe generar un **producto multi / hiper media** que tendrá
como **condición indispensable** un **argumento** y una
narrativa que entrelace las imágenes en secuencia y/o
animaciones.



■ ¿Por qué para describir (contar) un espacio es necesaria una **NARRATIVA**?

Partimos del hecho, en primer lugar, de que **un espacio es algo que necesariamente debe ser experimentado “temporalmente” en una secuencia o recorrido**, y su representación acaba por demandar cierta **narrativa que simule o sugiera esa experiencia vivencial**, a partir de videos e imágenes.

NTFism Virtual Gallery en el metaverso,
diseñada por **Zaha Hadid architects**





<https://worldarchitecture.org/article-links/emcpz/zaha-hadid-architects-presents-a-virtual-gallery-exploring-nft-architecture-and-the-metaverse.html>

NTFism Virtual Gallery, diseñada por Zaha Hadid architects



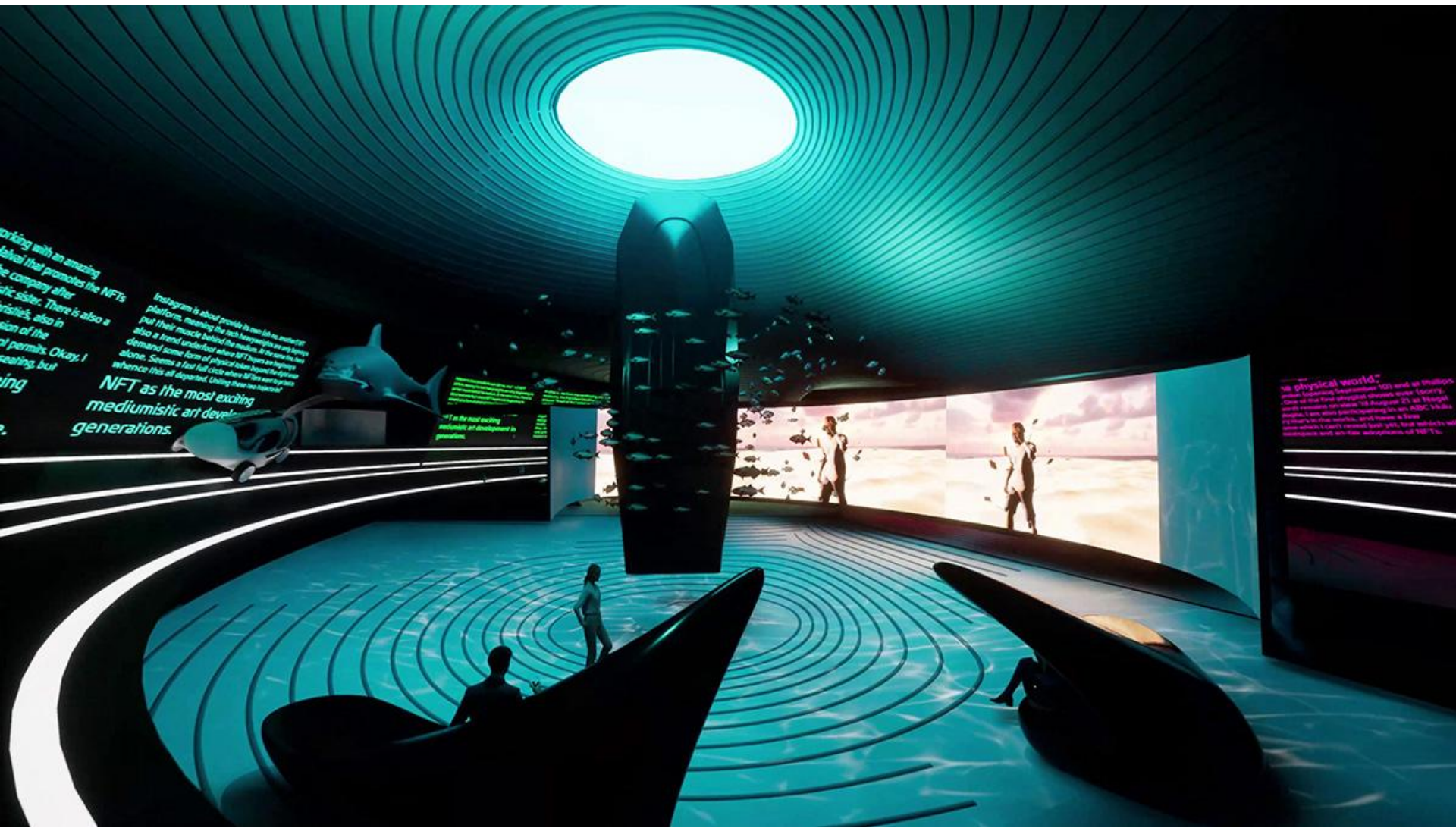
<https://worldarchitecture.org/article-links/emcpz/zaha-hadid-architects-presents-a-virtual-gallery-exploring-nft-architecture-and-the-metaverse.html>

NTFism Virtual Gallery, diseñada por Zaha Hadid architects



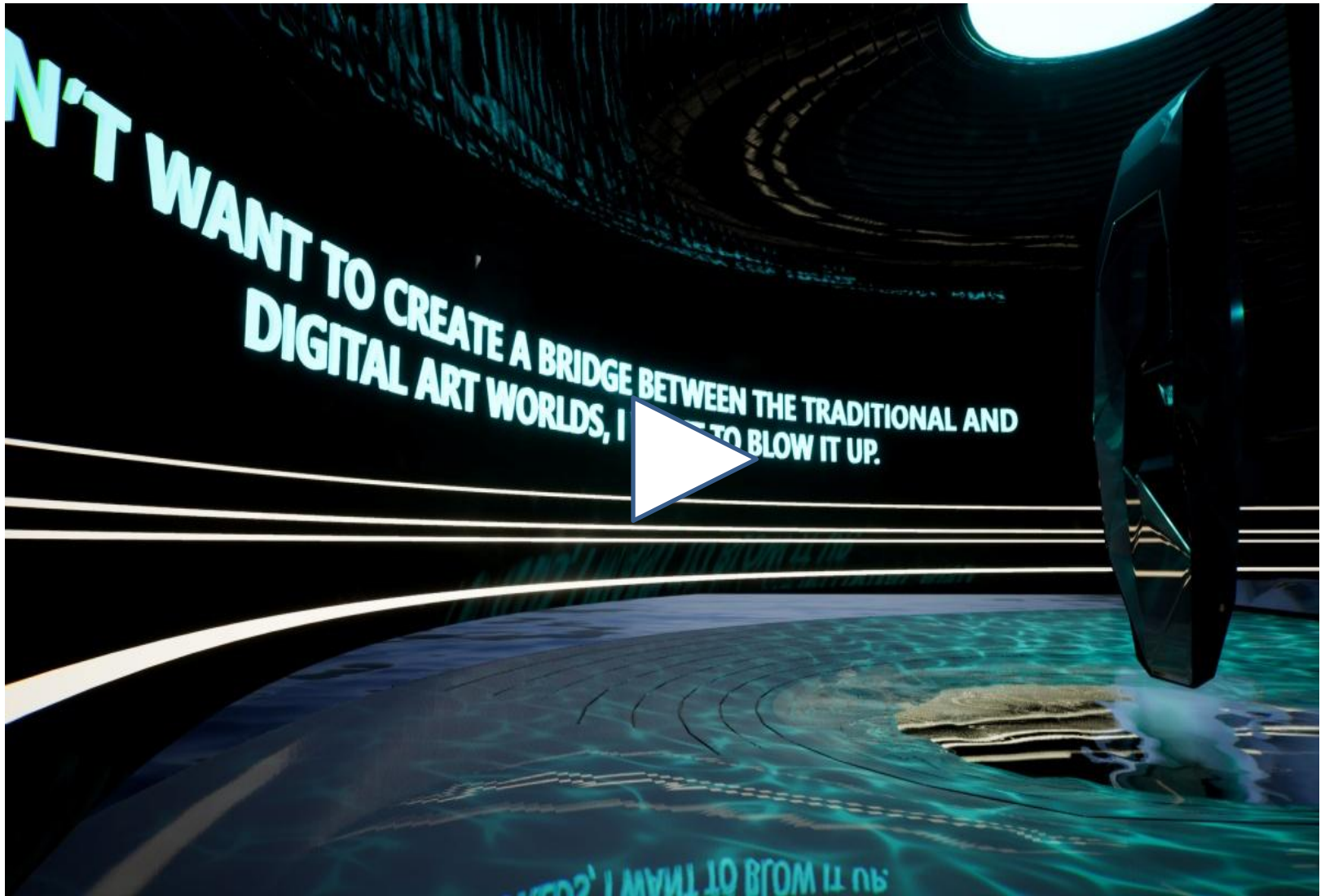
<https://worldarchitecture.org/article-links/emcpz/zaha-hadid-architects-presents-a-virtual-gallery-exploring-nft-architecture-and-the-metaverse.html>

NTFism Virtual Gallery, diseñada por Zaha Hadid architects



<https://worldarchitecture.org/article-links/emcpz/zaha-hadid-architects-presents-a-virtual-gallery-exploring-nft-architecture-and-the-metaverse.html>

NTFism Virtual Gallery, diseñada por Zaha Hadid architects

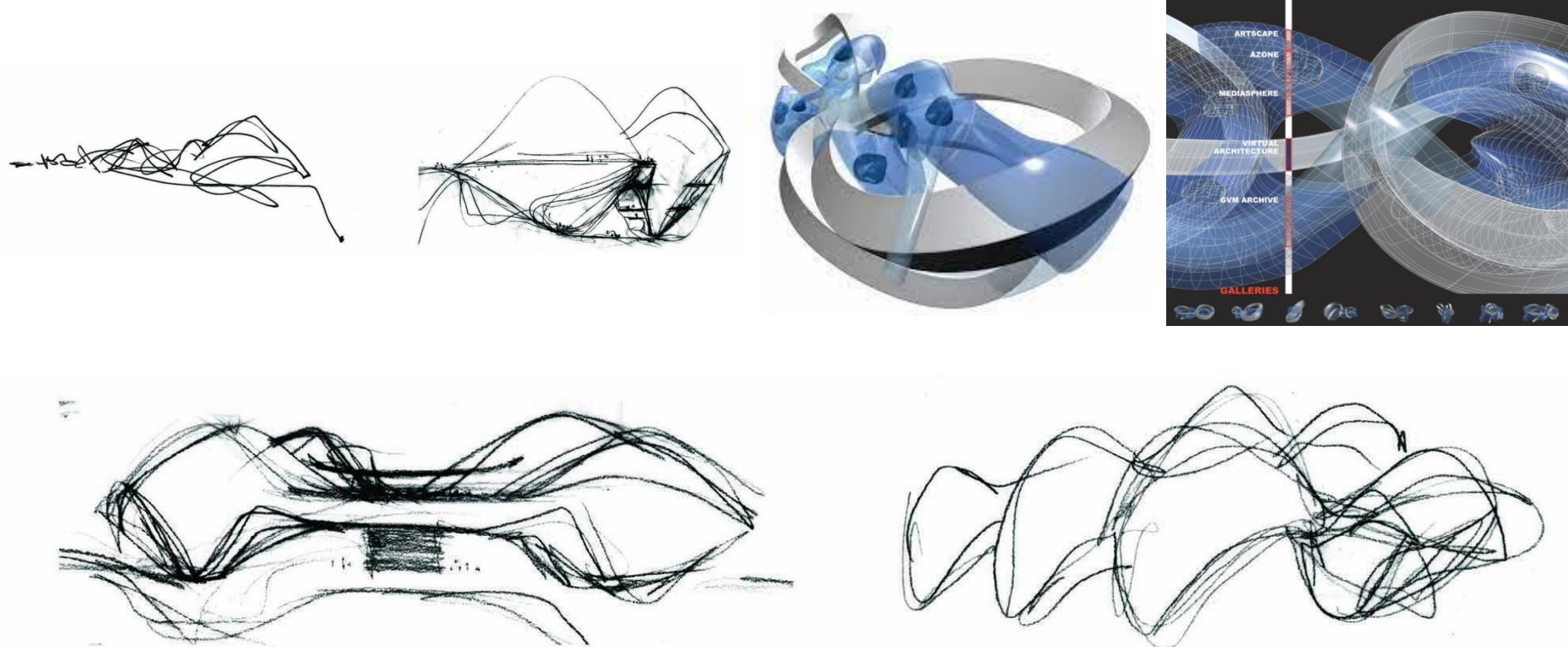


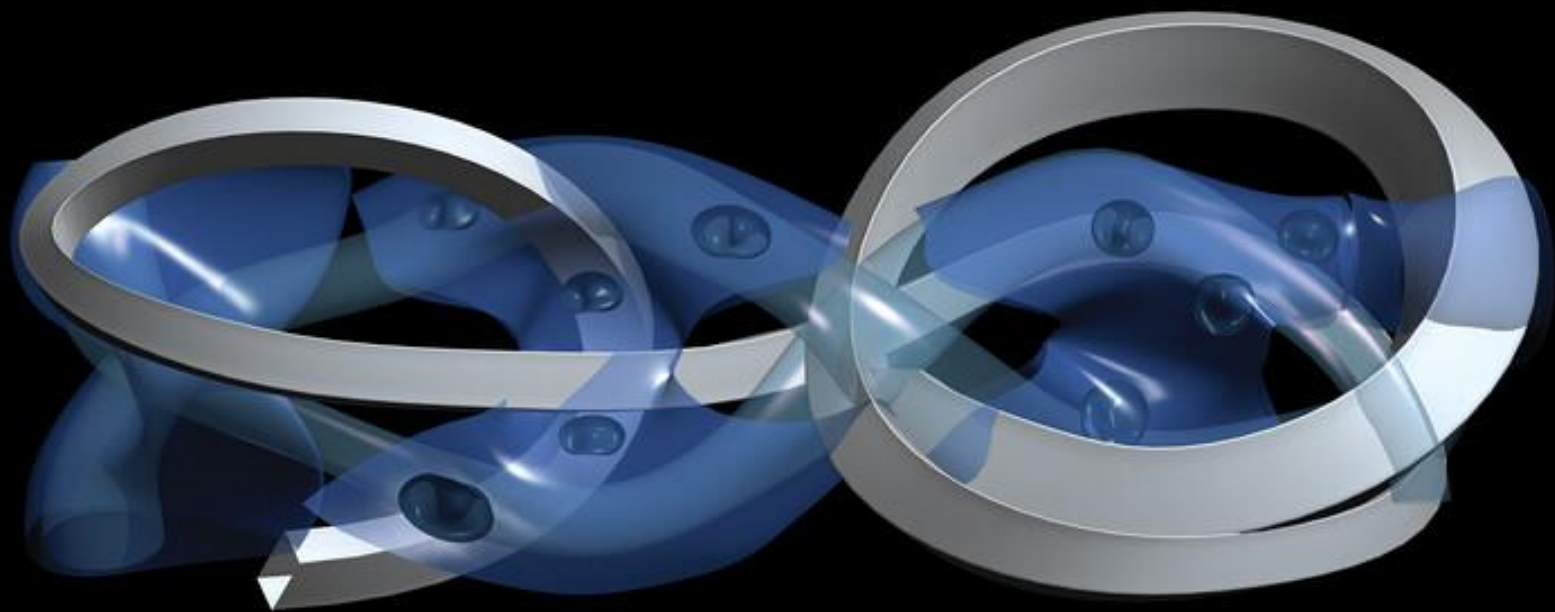
https://www.youtube.com/watch?v=h0XOYNjSB50&ab_channel=HENITalks

NTFism Virtual Gallery, diseñada por Zaha Hadid architects

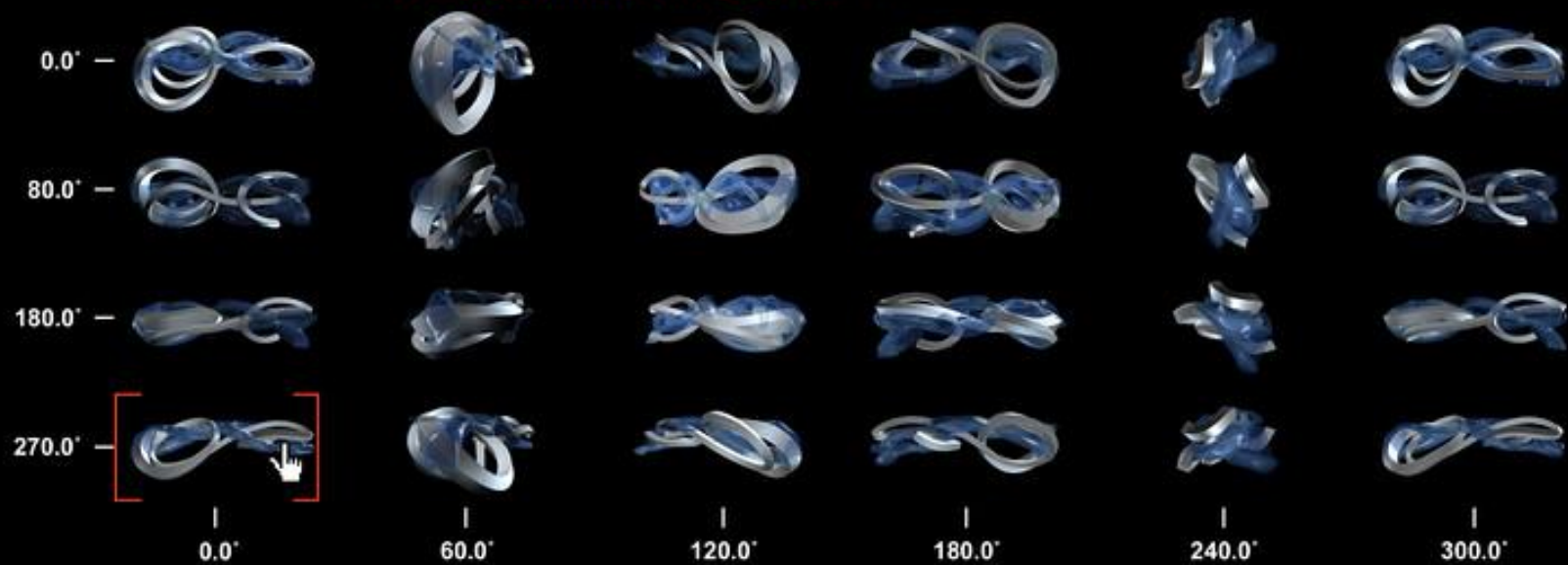
■ ¿Por qué para describir (contar) un espacio es necesaria una **NARRATIVA**?

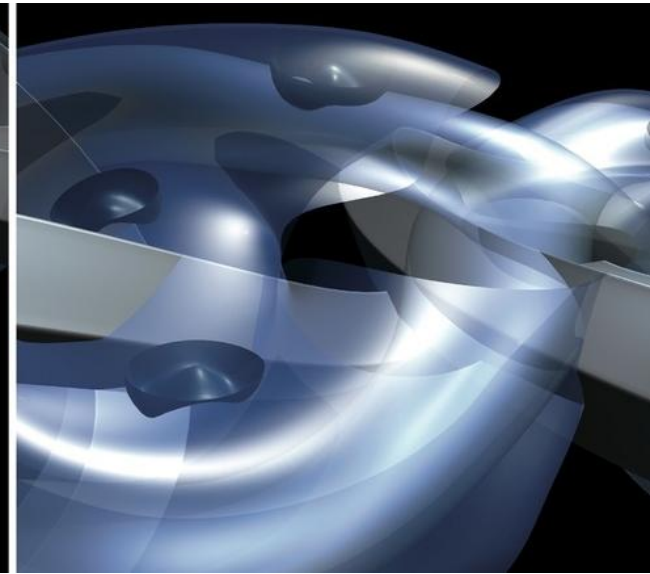
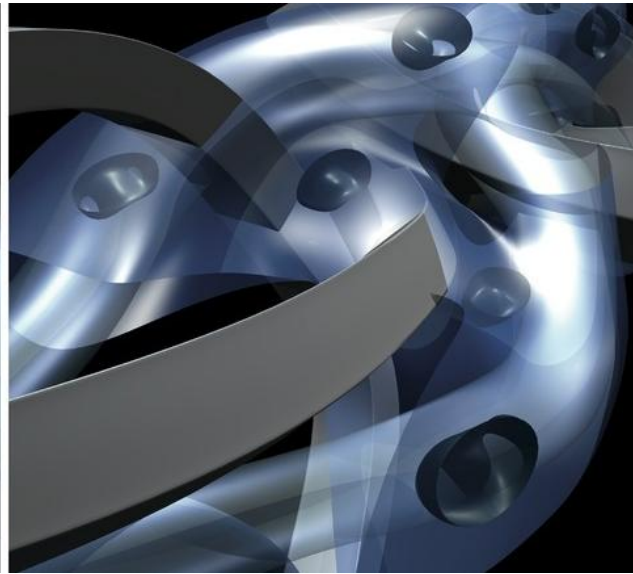
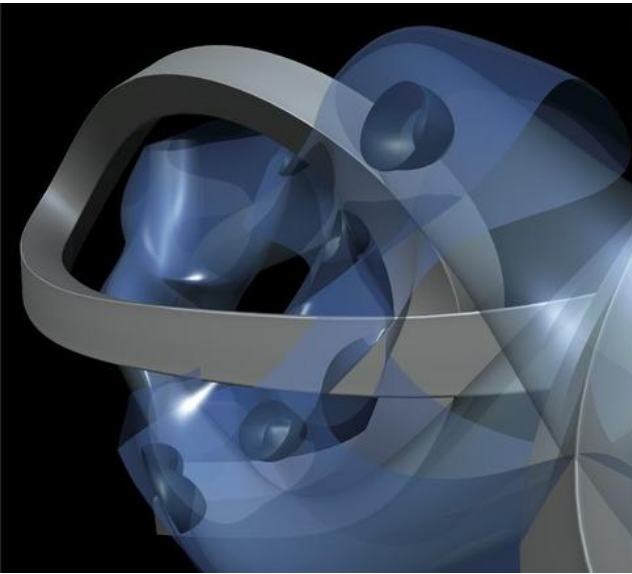
En segundo lugar, la **complejidad** de un espacio digital hace que su **comprensión demande múltiples representaciones y medios**, que deberán ser montados u **organizados en una secuencia o guion**.





>GALLERIES / VIRTUAL ARCHITECTURE GALLERIES





Virtual Guggenheim Museum
Diseñado por el Estudio Asymptote



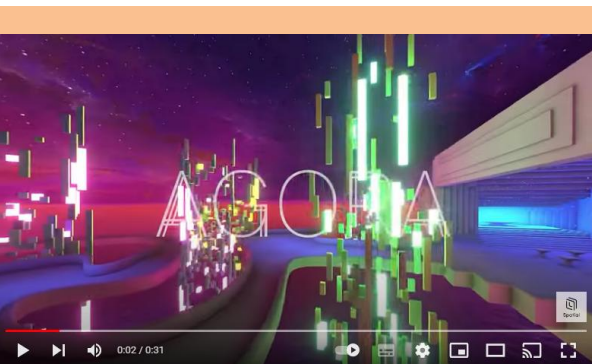
Virtual Guggenheim Museum

Diseñado por el Estudio Asymptote

■ ¿Por qué para describir (contar) un espacio es necesaria una **NARRATIVA**?

Así la representación de un espacio, siempre precisa ser “narrada”, y esa **narración dependerá del medio utilizado**, que permitirá otorgarle a la comunicación, diferentes énfasis, posibilidades y matices.

Se aspira a **integrar** en nuestras **Re-presentaciones Espaciales** los **instrumentos y lenguajes** disponibles en los Medios Digitales. Toda **Re-Representación Multimedia o Hipermedia** debe tener una **Narrativa** basada en “...*la combinación de la capa informática con la capa cultural...*” (Manovich 2005; Pp. 93)



Video de recorrido: Parte 2a



Panorama 360°



Video 360°

■ ¿Por qué para describir (contar) un espacio es necesaria una **NARRATIVA**?

Entre los medios posibles, indudablemente un **hipermedio** que integre **imágenes, videos, animaciones y otros recursos audiovisuales** posibles, permitirá incorporar en la comunicación el **tiempo, el movimiento y la interacción**, ampliando el espectro de lo que puede ser representado simulando una **experiencia inmersiva y vivencial del espacio**.



Realidad Virtual



Realidad Aumentada – Parte 2b



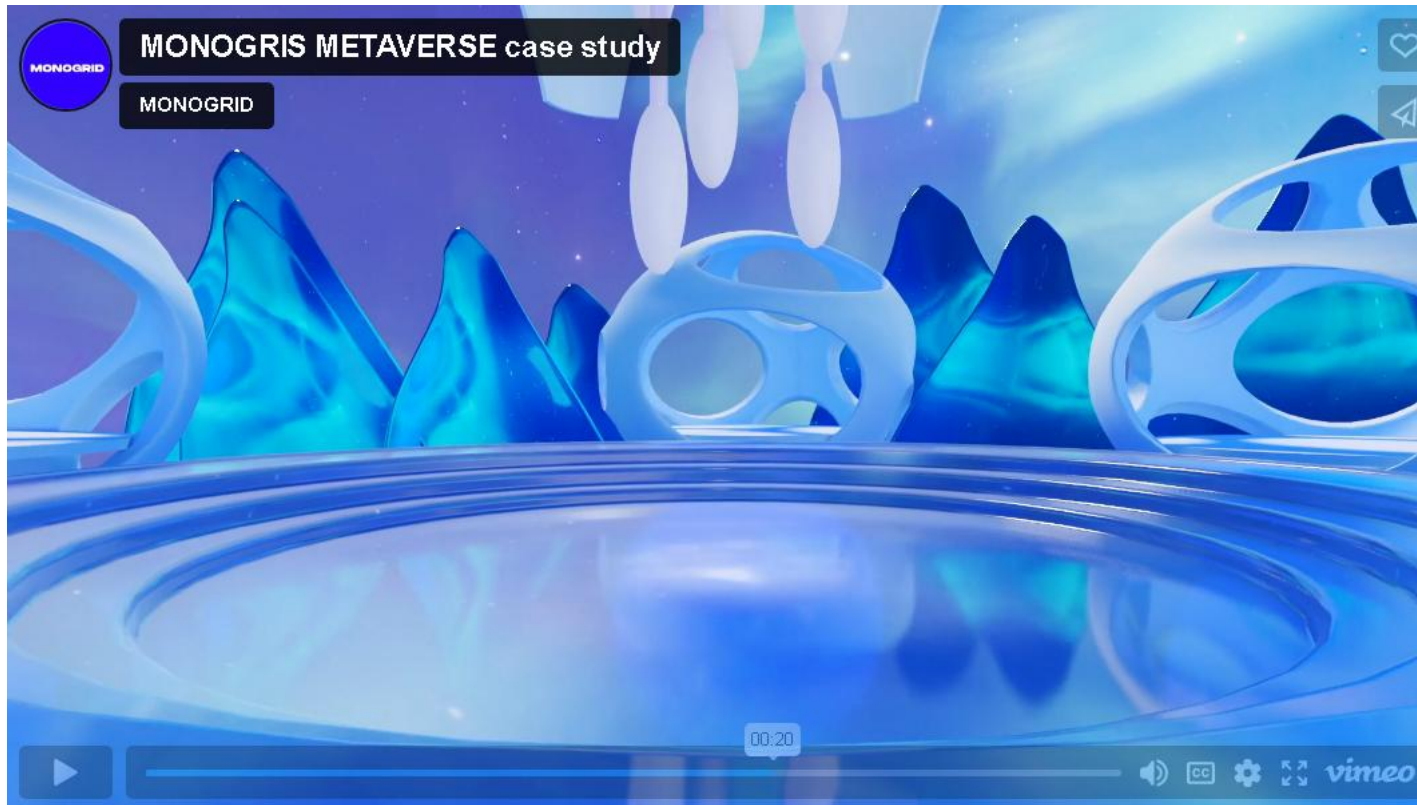
- **Antecedentes**

METAVERSO / Spatial.io

Ejemplo: <https://www.agora.io/en/blog/implementing-spatial-audio-chat-in-unity-using-agera/>

Sitio web: <https://spatial.io/> / Instagram: @spatial_io

Video: https://www.youtube.com/watch?v=9eFFRWVr5z0&ab_channel=Spatial



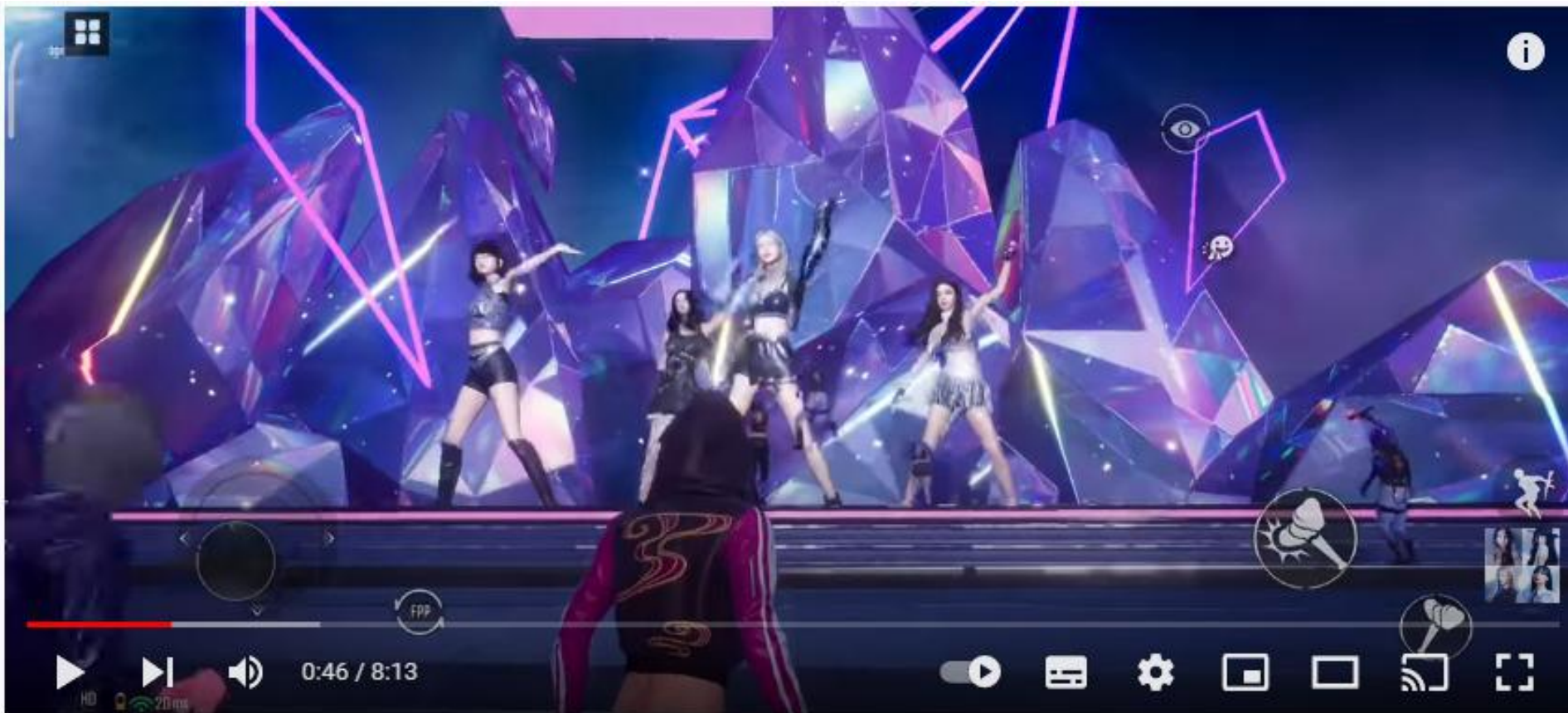
- **Antecedentes**

METAVERSO / mono-grid.com

Ejemplo: <https://mono-grid.com/>

Video: <https://mono-grid.com/project/monogrid-space>

MTV VMA 2022 – Best metaverse performance



#blackpink #pubgmobile #thevirtual

BLACKPINK - 'THE VIRTUAL' FULL CONCERT HD

https://www.youtube.com/watch?v=J6OlB93Srs&t=14s&ab_channel=%CA%8F%E1%B4%8F%E1%B4%9C%C9%B4%C9%A2%CA%80%E1%B4%8F



**NECESITAMOS CALLES, SUELOS, CAMINOS, PAREDES,
VENTANAS, ESCALERAS, PUERTAS,
CORTINAS, TEXTURAS.....?**

- Nuevas herramientas
- Nuevas maneras de diseñar

construct.03

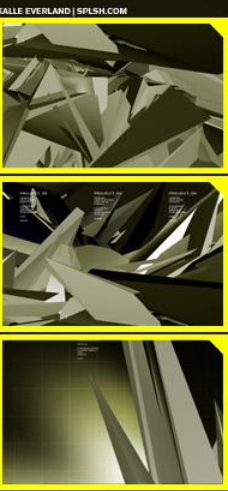
42

389 PERCEPTION

generation X
next GENERATION

gen X

8.5
Xtract



KALLE EVERLAND | SPLSH.COM

type587

type479

type173

type715

type387

type634

574

832

597

365

574

597

365

PROJECT 03

PROJECT 04

PROJECT 05

PROJECT 06

PROJECT 07

PROJECT 01

Dr. oXG. RÖDres AzS

INSIGHT MEDIA

INSIGHT MEDIA

VISION APP

type715

type387

PROJECT 08

PROJECT 09

PROJECT 10

PROJECT 11

PROJECT 12

PROJECT 13

PROJECT 14

PROJECT 15

PROJECT 16

PROJECT 17

PROJECT 18

PROJECT 19

PROJECT 20

PROJECT 21

PROJECT 22

PROJECT 23

PROJECT 24

PROJECT 25

PROJECT 26

PROJECT 27

PROJECT 28

PROJECT 29

PROJECT 30

PROJECT 31

PROJECT 32

PROJECT 33

PROJECT 34

PROJECT 35

PROJECT 36

PROJECT 37

PROJECT 38

PROJECT 39

PROJECT 40

PROJECT 41

PROJECT 42

PROJECT 43

PROJECT 44

PROJECT 45

PROJECT 46

PROJECT 47

PROJECT 48

PROJECT 49

PROJECT 50

No Barriers
the act of creating the impossible

NO HAY DIAS - NO HAY NOCHES
NO HAY CIELOS - NI SUELOS
NO HAY GRAVEDAD



ILLUSIONNEWMEDIA
the art of shaping a dream

transforming fantasy into reality

02

NO HAY ARRIBA

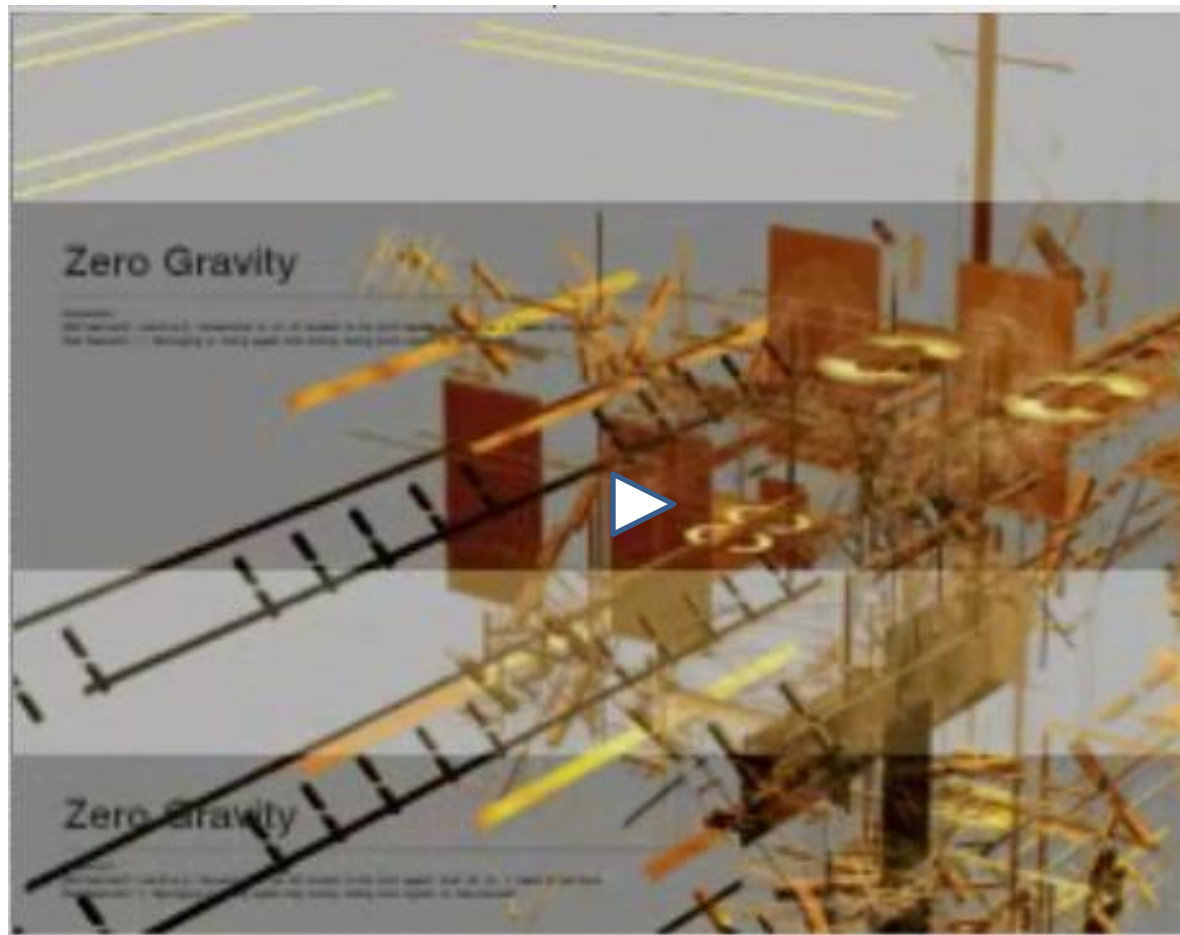
NO HAY ABAJO



EL METAVERSO

medio propicio para trascender lo corpóreo





Ejemplos publicidades, secuencias de títulos y créditos en 3D:

- <https://www.youtube.com/playlist?list=PL2MsJ-bhJQ1VuqK8iDJe69pUdMzvuo-nY>
- https://drive.google.com/drive/folders/1TVPd33bb02og_5MnwxqWdPYPhYJYZAfk?usp=sharing

■ ¿Cómo se relacionan el Argumento, Narrativa, Guión y Storyboard?

Mientras el **ARGUMENTO** define la idea o concepto (en nuestro caso referido al “metaverso”)...

la **NARRATIVA** audiovisual determina la **estructura del relato**, y articula los significados que dependen de encadenamientos materiales de varios lenguajes (visual y auditivo), incorporando **el uso de la imagen, el manejo del tiempo, el punto de vista, el ritmo y, por supuesto, la banda sonora.**

■ ¿Cómo se relacionan el Argumento, Narrativa, Guion y Storyboard?

Esta estructura narrativa toma forma a través de:

- un **GUIÓN** (relato escrito de las escenas)
- y un **STORYBOARD** (secuencias de imágenes que marcan ideas y momentos claves del guión).

En el **storyboard** de producciones audiovisuales, **se representa gráficamente el posicionamiento de cámara, el encuadre de las escenas claves**, el ambiente, las paletas de color y ángulos de los momentos más importantes del guion y que determinan la narrativa de la historia. Tanto el guion como el storyboard, constituyen dos escalones indispensables en el proceso de realización audiovisual para determinar qué hacer, cuándo, cómo y con qué duración, para que el producto final se llegue a materializar con éxito.

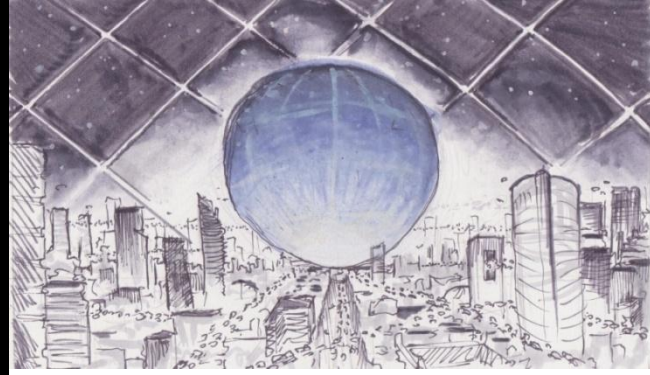


- **Ejemplo:**
Película / Ready Player One 2018

Argumento:

Año 2045. El adolescente Wade Watts es solo una de las millones de personas que se evaden del sombrío mundo real para sumergirse en un mundo utópico virtual donde todo es posible: OASIS. Wade participa en la búsqueda del tesoro que el creador de este mundo imaginario dejó oculto en su obra. No obstante, hay gente muy peligrosa compitiendo contra él.

Storyboard:



Storyboard: Jurassic Park

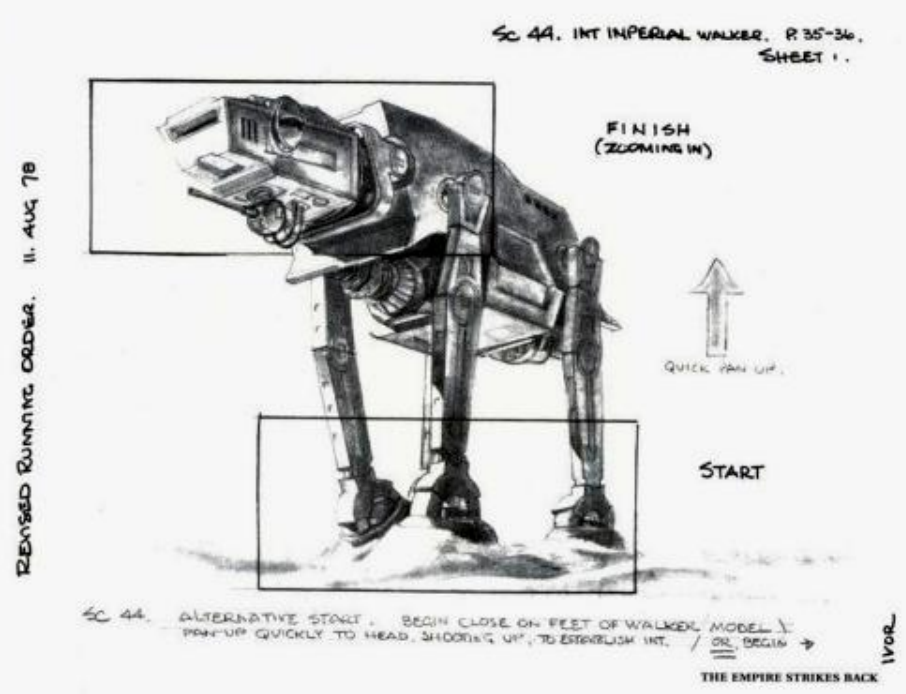
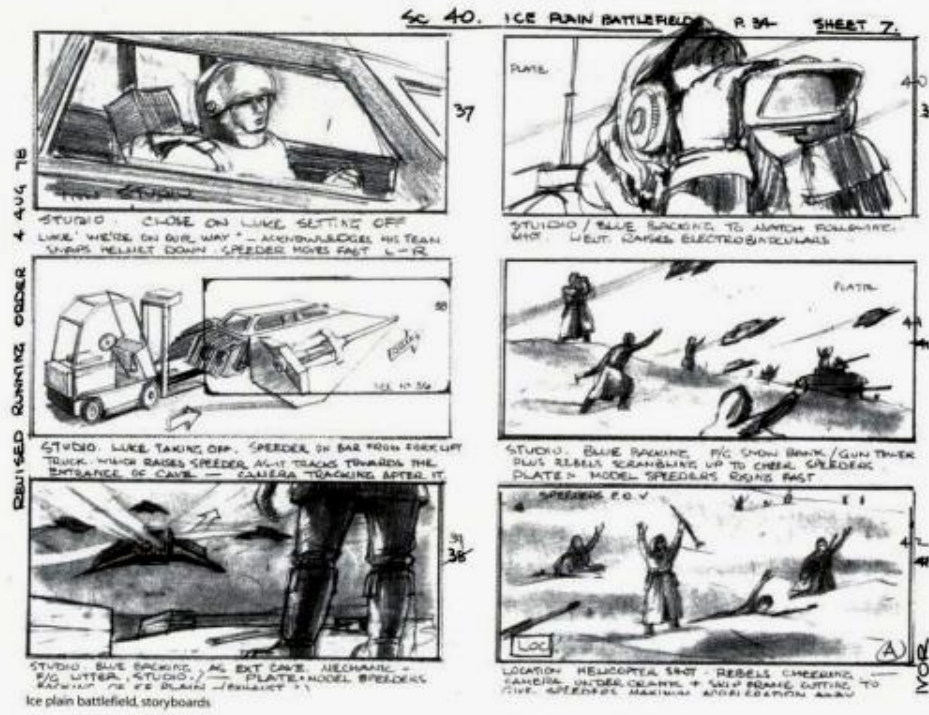


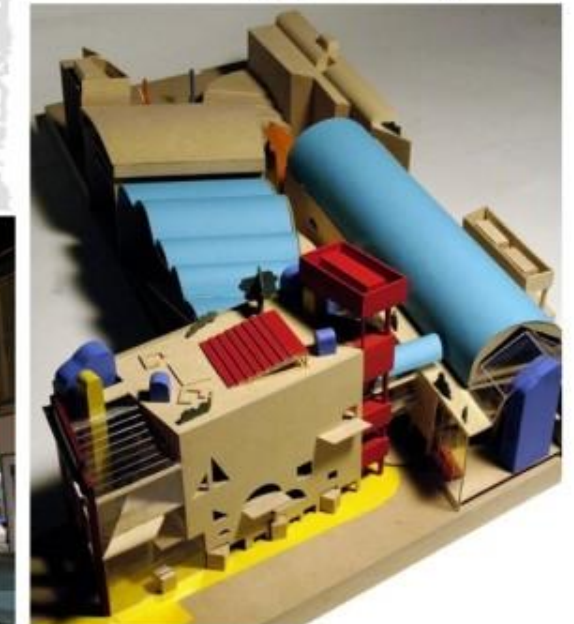
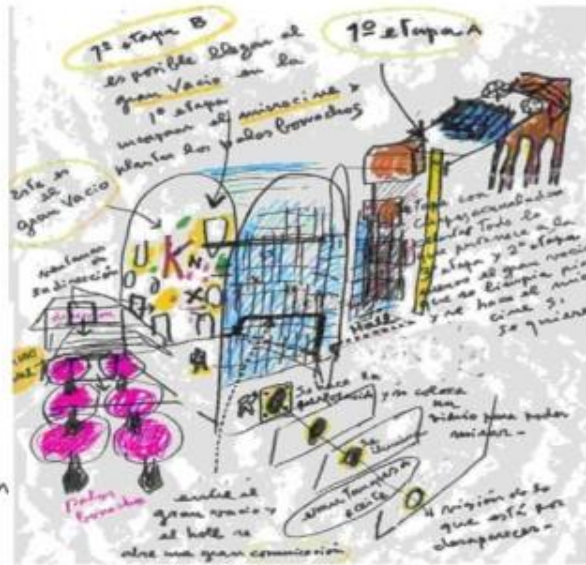
THE T. REX STEPS OVER THE BARRIER ONTO THE

-Jurassic Park. Steven Spielberg. 1993. Storyboard

(Stipech, 2020)

Storyboard: El imperio contrataca





-STORYBOARD Proceso de Diseño Proyecto Ciudad Cultural KONE X. Testa, C. 2004

(Stipech, 2020)

- **Comunicación y Representación**

Definición de **Argumento / Narrativa / Storyboard /**
Representación multimedia...

Claramente **no se trata de un exportar un simple video del modelo**, sino que se deberá componer una **narrativa** en un soporte digital que incorpore **elementos multimedia**: video, imágenes, textos, gráficos, animaciones, música-sonido, etc., investigando para su **montaje distintos recursos y lenguajes**, con especial interés en los aspectos visuales y lo expresivo disciplinar.