



EFEITOS VISUAIS
ENTRETENIMENTO DIGITAL
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



DESENHANDO METAVERSOS

Matteo Moriconi - VFXR.io



Visgraf
Vision and
Graphics
Laboratory

**"SOMOS CHAMADOS A SER OS ARQUITETOS DO
FUTURO, NÃO SUAS VÍTIMAS."
BUCKMINSTER FULLER**

METAVERSOS BY VFXRIO

Metaversos

by VFXRio Collective 🌟🎮👤



HQ



NEXI



RoofTops

ESTUDOS INICIAIS [DEZ – 2021 VFXRio Live]



SPATIAL TEMPLATE



ENHANCED VIEW

APRENDENDO COM OS ERROS



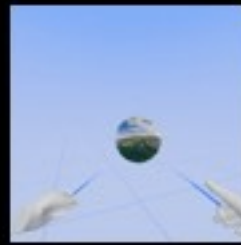
IMPORTANTE TER UM METODO

MÉTODO

- ELEMENTOS ARQUITETÔNICOS



AMBIENTE



ESFERA

- IMAGINÁRIO



ACESSÓRIOS



LUZ

A HISTÓRIA DA ARTE DOS METAVERSOS [PANDORA'S BOX]



Através do Espelho: Metaversos na Arte do
Passado
[Parte 1]



Metaversos do espaço: Arquitetura e a Suspensão
Voluntária da Descrença
[Parte 2]



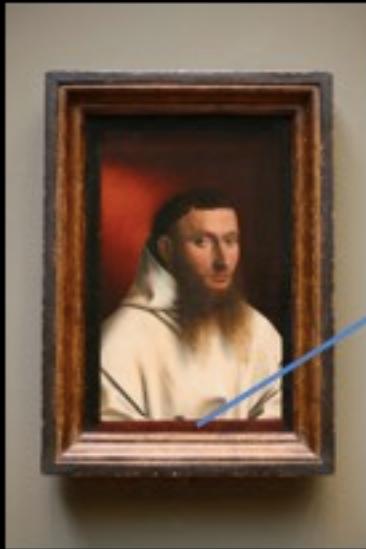
Metaversos na Humanização dos Avatares e a
Cultura do Presente
[Parte 3]

A Parte 1 examina os metaversos na história da arte e do pensamento. A Parte 2 analisa como a cultura popular atraiu públicos de fora do campo do entretenimento e como e por que atraiu também a ciência – particularmente a realidade virtual (VR) e a inteligência artificial (AI). A Parte 3 analisa a humanização dos avatares, versões virtuais de nós mesmos.



A HISTÓRIA DA ARTE DOS METAVERSOS
ATRAVÉS DO ESPELHO: METAVERSOS NA ARTE DO PASSADO
POR: MATTEO MORICONI E NOAH CHARNEY

HISTÓRIA DA ARTE IMERSIVA



Retrato de um Carthusio (1444)
Petrus Christus



o monge é retratado como se estivesse em uma janela com um pequeno cômodo visível atrás dele. A moldura parece ser o parapeito de uma janela. Mas a moldura não é realmente uma moldura – ela é pintada. E, na parte inferior da moldura pintada, há uma mosca que nós, espectadores, mal podemos resistir a tentar afastar.

LEMBRANDO o historiador romano Plínio, o Velho.

Ele escreveu sobre como a arte grega clássica colocou ênfase no naturalismo, a capacidade de um pintor de pintar de forma tão realista a ponto de fazer as pessoas acreditarem que estão vendo algo real.

HISTÓRIA DA ARTE IMERSIVA



Um ourives em sua oficina (1449)
Petrus Christus



Um casal está de pé dentro de uma loja, conversando com o ourives, que está sentado à sua bancada de trabalho, de frente para nós, enquanto olhamos a pintura. Um espelho convexo, em cima de sua bancada, reflete a rua do lado fora e dois homens olhando para dentro da loja – nós

CONTROLANDO A LUZ

**A EXPERIÊNCIA DO
ESPECTADOR**



CAPELA SISTINA – MICHELANGELO (1512)

CONTROLANDO A LUZ

**A EXPERIÊNCIA DO
ESPECTADOR**



CARAVAGGIO - INVOCACÃO DE SÃO MATEUS



CONTROLANDO A LUZ

A EXPERIÊNCIA DO ESPECTADOR



BERNINI era capaz de capturar o momento como um flash



A Deseja Lucretia Albetoni' (1675)
Gian Lorenzo Bernini

Bernini explorava a ideia de que o espectador é um participante necessário para sua obra e posicionou suas esculturas cuidadosamente, para manipular o que o espectador poderia ver. Seu trabalho compõe o que hoje poderíamos chamar de instalações artísticas: capelas multimídias que reúnem esculturas, pinturas, mosaicos, arquitetura e iluminação cuidadosamente controlada.

JANELAS E ESPELHOS

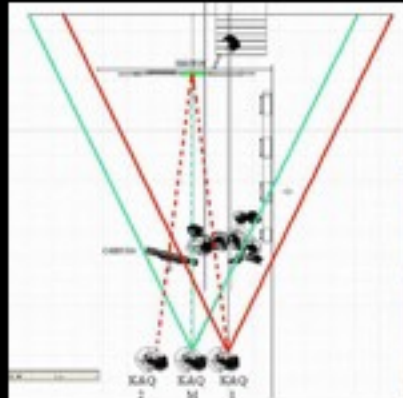


as Meninas, 1656 (detal) by Diego Velázquez

JANELAS E ESPELHOS



as Meninas, 1656 (detail) by Diego Velázquez



A HISTÓRIA DA ARTE DOS METAVERSOS

METAVERSOS DO ESPAÇO: ARQUITETURA E A SUSPENSÃO VOLUNTÁRIA DA DESCRENÇA

POR: MATTEO MORICONI E NOAH CHARNEY

metaversos representam a mais recente vanguarda na união da interação humana com o espaço e a suspensão voluntária da descrença.

CENÁRIOS DE FILMES COMO PROTOMETAVERSOS



"The Shining" Warner Bros.

Stanley Kubrick serve como um bom paralelo cinematográfico. Ele costumava criar os espaços – os cenários de seus filmes – bem antes da chegada dos atores, produzindo emoções por meio da cenografia, que é um tipo particular de arquitetura temporária.

CENÁRIOS DE FILMES COMO PROTOMETAVERSOS



Meu Tio (1958), de Jacques Tati



Jacques Tati, estava mais interessado em como os edifícios reais podem influenciar seus moradores e na extensão da "Teoria ecológica da percepção" de James Gibson, do que em tentar prever como os seres humanos viveriam no futuro. A teoria de Gibson é aquela em que o observador "envolve-se produtivamente com o ambiente por meio do movimento e da percepção visual... o ambiente não é mais percebido como um objeto observado ou uma "coisa", mas como "a possibilidade de um estímulo que tem a qualidade de oferecer significado ao observador, incentivando-o a responder produtivamente e a se engajar com o ambiente. Gibson desenvolveu essa teoria enquanto trabalhava com pilotos de caça na II Guerra Mundial

CENÁRIOS DE FILMES COMO PROTOMETAVERSOS



Carne e Areia, ganhador do Oscar 2017 Alejandro G. Iñárritu. Nesse curta-metragem, ele utilizou a realidade virtual para humanizar refugiados, ao permitir que o público entrasse no mundo dos refugiados como avatares – personagens virtuais que eles “interpretam”. É a versão literal do ditado “calçar o sapato do outro”.

A HISTÓRIA DA ARTE DOS METAVERSOS

EM BUSCA DO HOMEM VITRUMANO: METAVERSOS NA HUMANIZAÇÃO DOS AVATARES
E A CULTURA DO PRESENTE

POR: MATTEO MORICONI E NOAH CHARNEY



To be continued....