

Camino a la Luna

16 FEBRERO

Albert Loma Fernández



Idea inicial

La idea inicial para este nivel era seguir una estética arquitectónica hindú, para ello se tomó como referencia una de las 7 maravillas del mundo: El Taj Mahal.

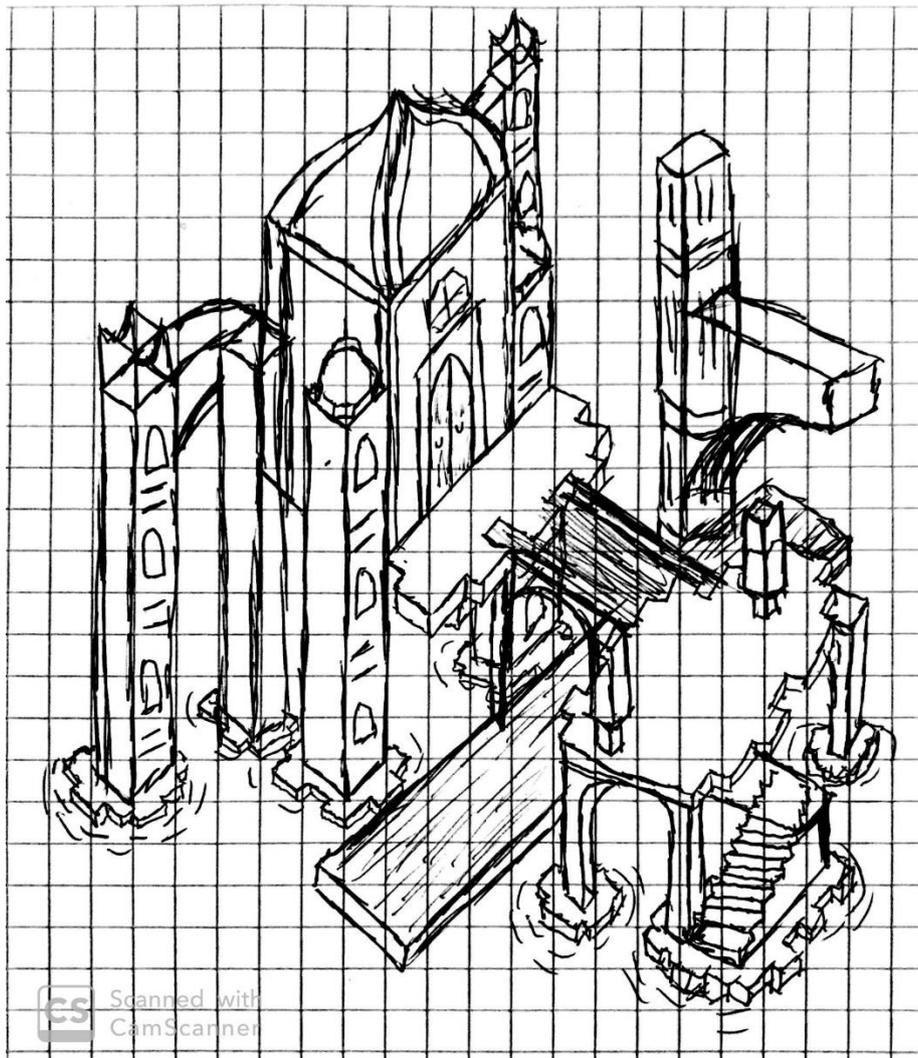
Es un templo con unas características increíbles como, por ejemplo, gracias a las propiedades del mármol blanco y dependiendo de la intensidad del sol y momento del día, los colores de las paredes del Taj Mahal se transforman, logrando hasta 10 tonalidades diferentes, incluso durante la noche.



El boceto

Como se puede observar, tanto las ventanas como las cúpulas o los arcos recuerdan a componentes de los niveles ya existentes de Monument Valley. Sin embargo, la estructura horizontal de este monumento no se ajusta a la verticalidad buscada en nuestro nivel. Por este motivo, se decidió partir la construcción en un bloque principal que alberga la gran cúpula sostenido por dos largas torres con cúpulas mas pequeñas.

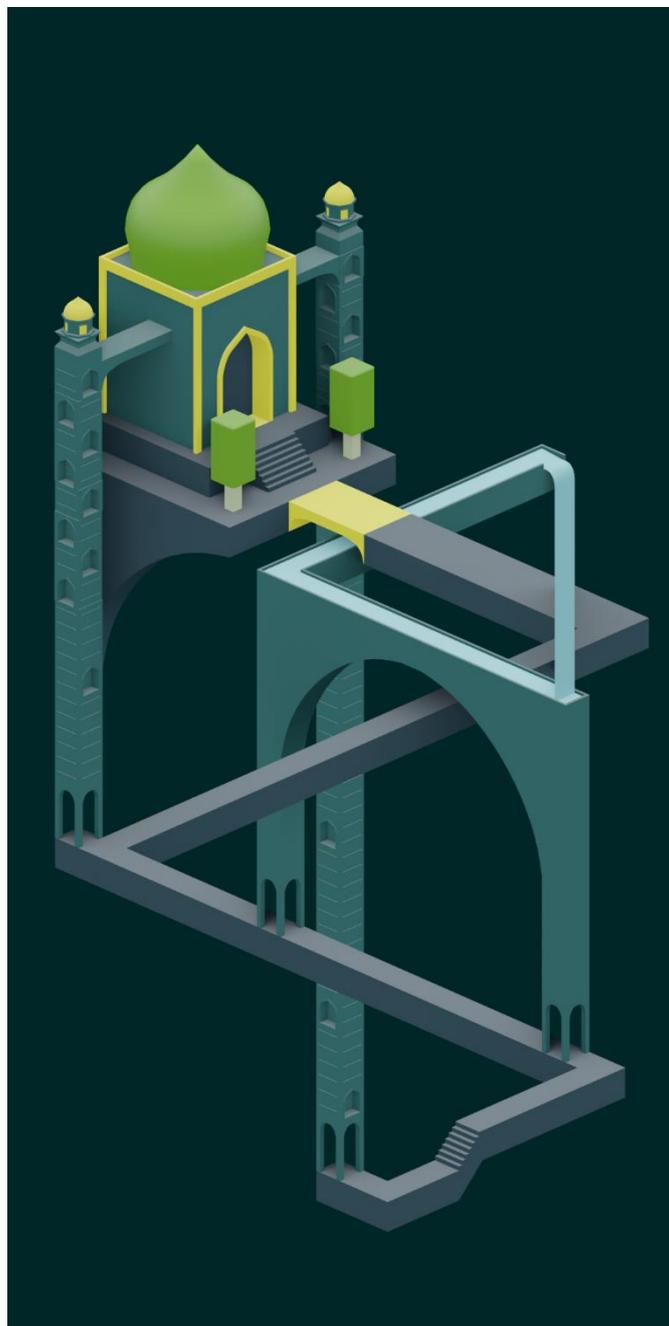
Me pareció interesante mantener el rio que podemos ver en la foto y de esta manera hacer que se accediera a la construcción a través de un puente para darle mas énfasis.



Justificación de la idea

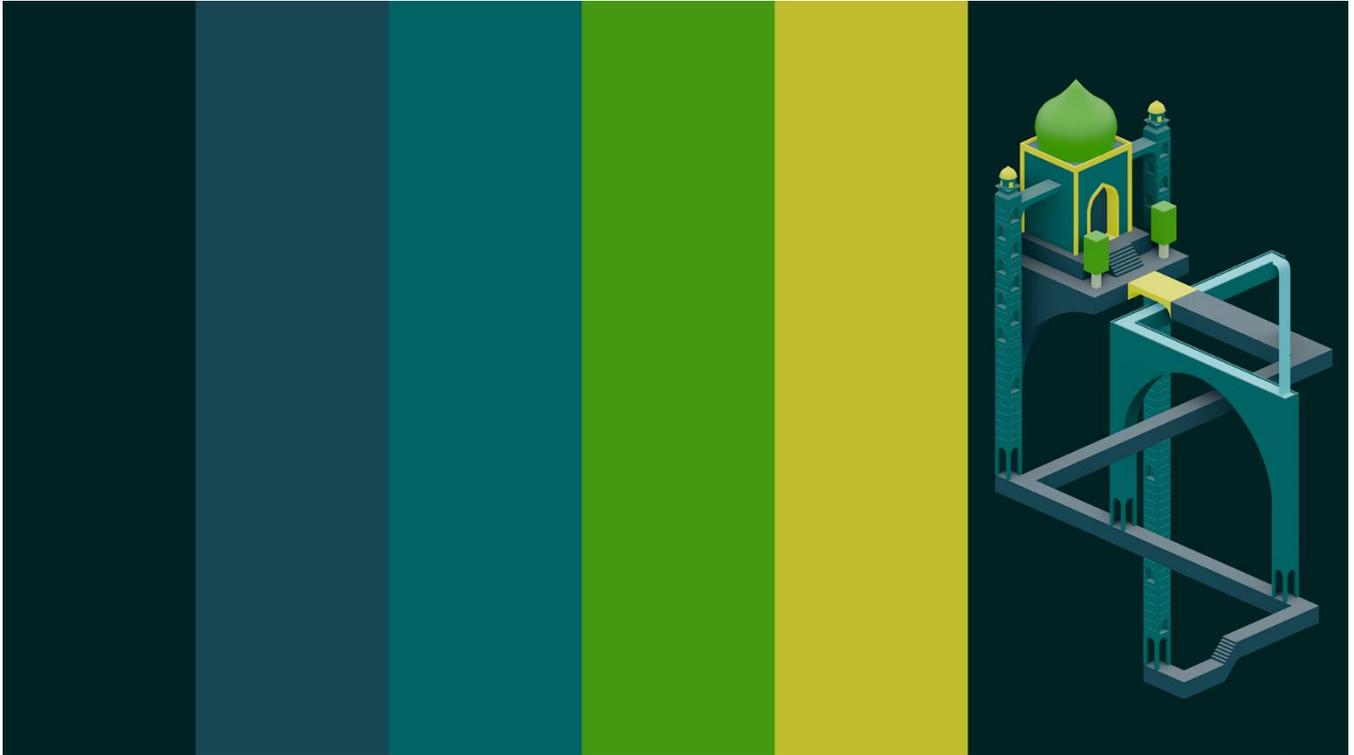
He escogido la el Taj Mahal y la cultura Hindú por una festividad de esta misma llamada '*La luna creciente de Shiva*'. Se dice que durante esta fase lunar de crecimiento es difícil de controlar la mente y los sentidos, es por este motivo que vemos ilusiones ópticas que no se corresponden con el mundo real.

Ademas, vemos ciclos (por ejemplo la cascada infinita), esto simboliza a Shiva, considerada la diosa que se ocupa de la destrucción/regeneración en el cíclico proceso del universo.



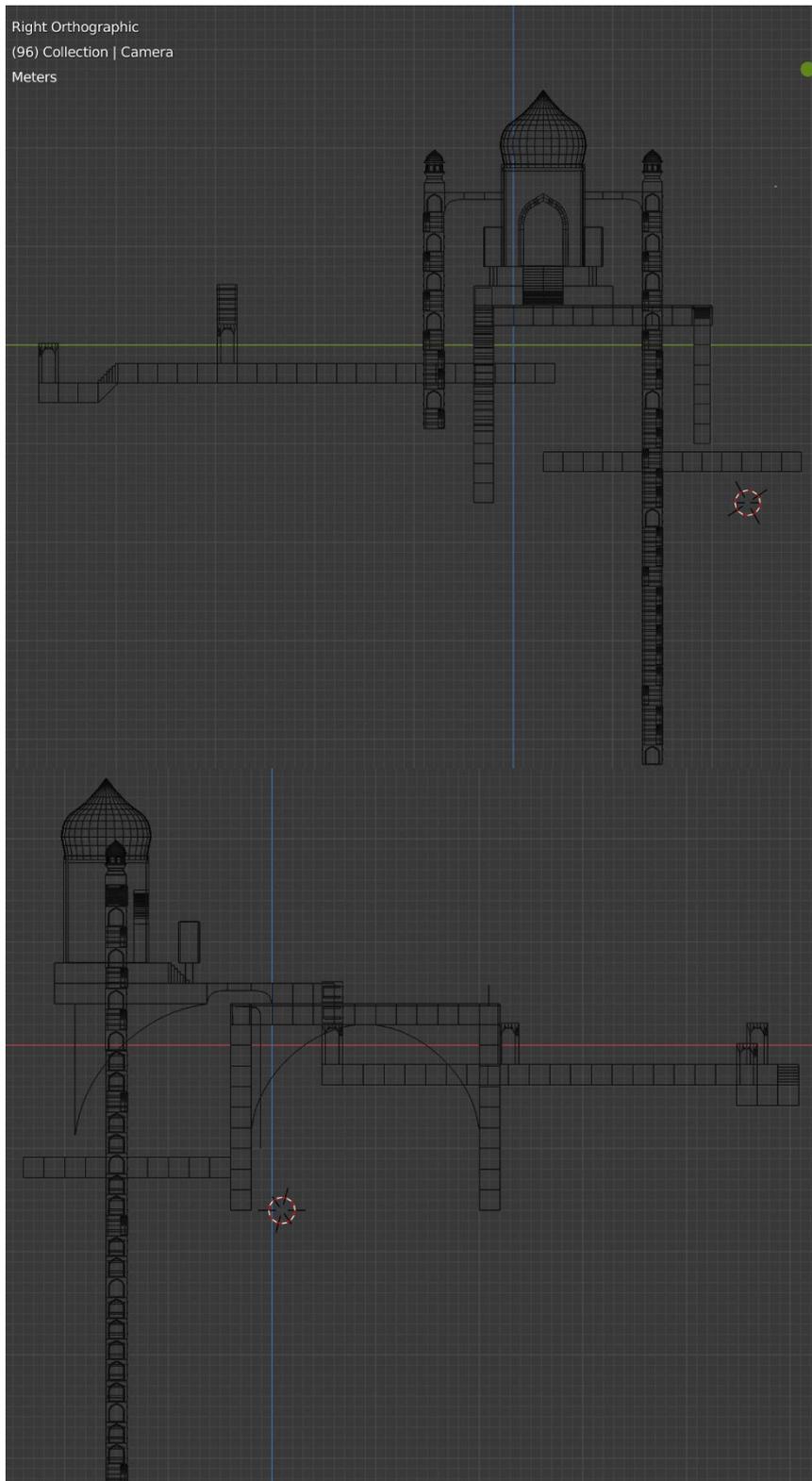
Paleta de Colores

Es importante que la paleta de colores recordara a la noche, es por esto que he escogido tonos azules fríos y, como contraste y para destacar el templo un verde y amarillo vivos.

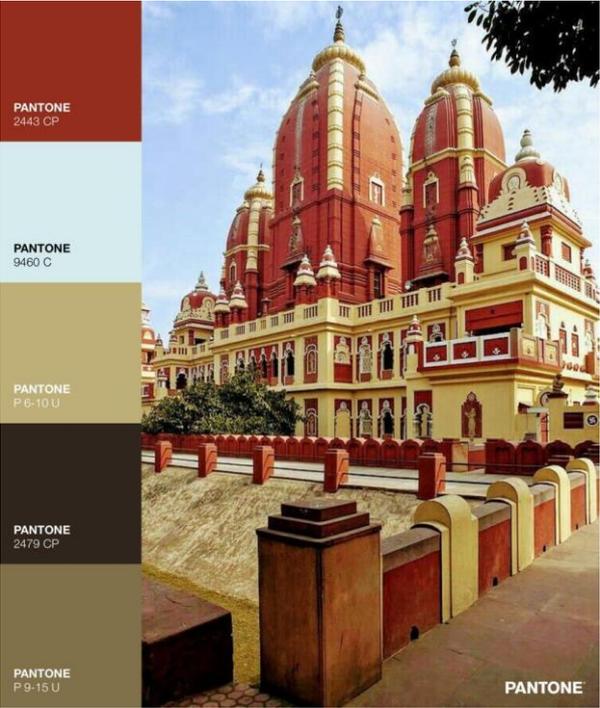


Geometría del modelo

Es difícil conseguir una forma arquitectónica concreta (más allá del edificio central) ya que el modelo está diseñado para generar las ilusiones ópticas en vista isométrica.



Referencias





Render Final

