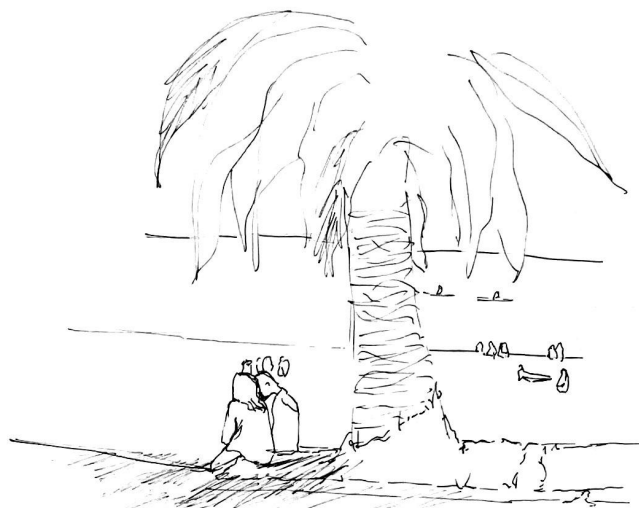


Hay un contraste rápido que da al pasar de una luz potente a la sombra, se prefiere pasar por la sombra que por zonas donde llega el sol directamente.

## LUZ TENUE DESDE LA MULTIDIRECCIONALIDAD

Levedad de la luz al combinarse con la sombra.



Bajo la palmera se encuentra con una combinación entre sombra y luz que otorga el buen lugar para la detención, con una iluminación suficiente que concede los rayos de sol que se escapan entre las ramas.



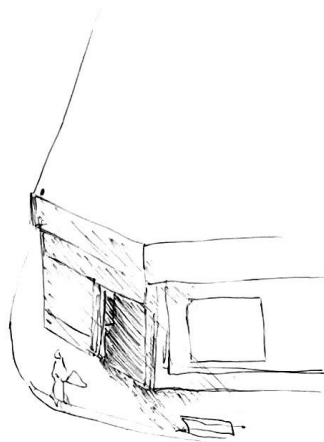
Quienes caminan parecen desaparecer dejando solo su pequeña silueta a lo lejos, quienes están sentados dan la espalda al sol directo al igual que los que caminan, así el exceso de luz no rompe la vista.



Las irregularidades de la arena se potencian en la sombra del jugador, se generan zonas con menor luz que la sombra misma.



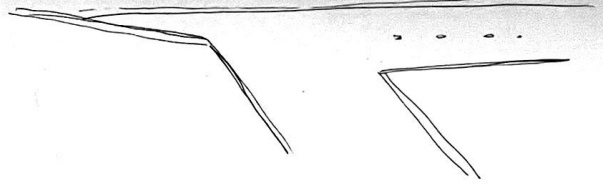
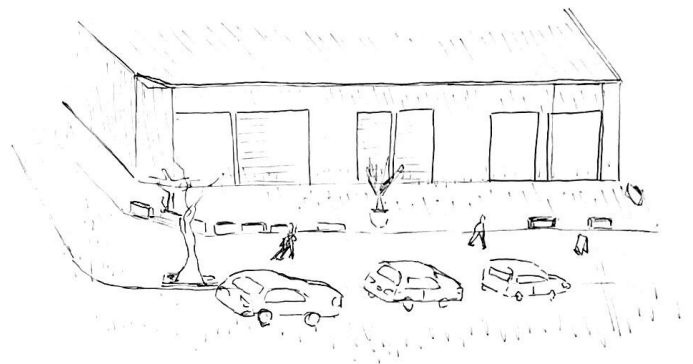
La luz se entromete entre las hojas y llega a quienes caminan, generando rayos de luz intermitentes que parecieran moverse al dar cada paso.



> La sombra en juego con la luz potencian las irregularidades de la superficie que se reflejan.

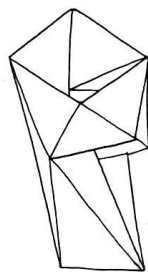
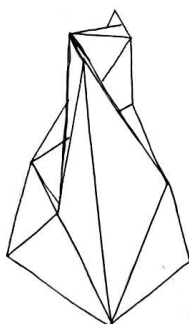
> El movimiento del cuerpo sigue una luz que no sea directa, se intenta evitar contrastes se prefiere donde exista una fusión entre la luz y la sombra.

Comenzando la tarde exist una luz ~~sea~~ intensa que contrasta con la sombra que producen los edificios, cuando caminan se encuentran de forma repentina con la luz en la calle donde nada interrumpe.



Al nublarse la luz se convierte en una de multiples direcciones que caen muy poca sombra que hace caminar por ambas veredas sea una misma experiencia

La claridad de la luz multidireccional otorga visibilidad de lo que hay al frente y atrás, no existe un indio que se esta ahí, la sombra es casi inexistente



forma de línea (Luz y sombra)

