

10

Español

Hola. Mi nombre es Maddison Colvin. Soy el creador del videojuego temple plat. Este proyecto se inspiró en un par de cosas. En primer lugar, estaba leyendo sobre este arquitecto especulativo francés llamado Étienne-Louis Boullée, que estaba haciendo este tipo de dibujos realmente hermosos que no se pueden construir de edificios que estaban destinados a ser templos, esencialmente, estos lugares hermosos e imposibles para la adoración o para la memoria o por muchas otras razones. También, casi al mismo tiempo, comencé a leer mucho sobre Plat of Zion de Joseph Smith, que era su idea especulativa para construir ciudades y comunidades que funcionarían de manera utópica. Mucho de eso se refleja en la arquitectura actual de Salt Lake City específicamente, pero mucho de Utah y otros lugares del oeste que fueron colonizados por pioneros SUD. Quería hacer algo que fuera un poco menos concreto y arraigado en la historia y un poco más arraigado en este tipo de tierra de los sueños o la especulación. Entonces, lo que hice fue diseñar, primero dibujando, luego modelando en Google SketchUp, que es un programa gratuito, estos templos, básicamente, y pensando en los propósitos o significados específicos o lo que sea de los templos que José Smith dibujó en su Plat of Zion, para lo que se suponía que debían ser. Por ejemplo, ¿cómo sería una versión utópica de ese edificio? Creé esos modelos 3D. Los imprimí en 3D. Eran estas lindas cositas de plástico, y pensé: Esto no es lo suficientemente inmersivo. Quiero que esto sea más como un lugar real que puede suceder en algún lugar por el que pueda caminar. Así que traje todos esos modelos a Unity, que es un motor de diseño de videojuegos, y lo convertí en un entorno jugable, que es lo que se muestra en la galería en este momento. El controlador es muy simple, básicamente movimiento de cámara hacia adelante/atrás, saltos, lo más básico posible, pero lo que permite al espectador hacer es moverse en el espacio y explorar en sus propios términos. Desafortunadamente, no puedes entrar a estos edificios, pero al menos puedes caminar y preguntarte para qué sirven, y sentir el vacío o la soledad de este tipo de parque de sueños.

English

Hi. My name is Maddison Colvin. I'm the creator of the temple plat video game. This project was inspired by a couple of things. First of all, I was reading about this French speculative architect named Étienne-Louis Boullée, who was making these really beautiful kind of unbuildable drawings of buildings that were meant to be temples, essentially, be these beautiful, impossible places for worship or for memory or for lots of other reasons. I was also, around the same time, I started reading a lot about Joseph Smith's Plat of Zion, which was his speculative idea for building cities and communities that would function in a utopian way. A lot of that is reflected in the current-day architecture of specifically Salt Lake City but a lot of Utah and other places of the West that were settled by LDS pioneers. I wanted

to do something that was a little bit less concrete and rooted in history and a little bit more rooted in this kind of like dreamland or speculation. So what I did was I designed—first by drawing, then by modeling in Google SketchUp, which is a free program—these temples, basically, and thinking about what the specific purposes or meanings or whatever of the temples that Joseph Smith drew in his Plat of Zion, what they were supposed to be for. Like, what would a utopian version of that building look like? I created those 3D models. I 3D-printed them. They were these cute little plastic things, and I thought, This isn't immersive enough. I want this to be more like an actual place that can happen somewhere I can walk around. So I brought all of those models over into Unity, which is a video game design engine, and made it a playable environment, which is what is on display in the gallery right now. The controller is very simple—basically forward/back camera movement, hopping, as basic as it gets—but what it allows the viewer to do is to move around in the space and explore kind of on their own terms. Unfortunately, you can't go inside these buildings, but you can at least walk around, and kind of wonder what they are for, and feel the emptiness or the loneliness of this kind of dreampark.