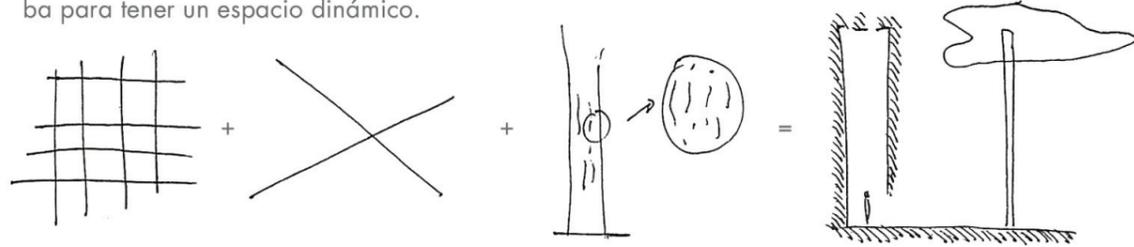


*tree trunk* propone habitar el interior de un tronco. Se ubica en el conjunto de árboles, fuera del ámbito de influencia del resto de centralidades y donde confluyen los ejes de la ciudad.

Se busca una pieza de planta pequeña y sección vertical para una experiencia unipersonal. La materialidad viene dada por el color de la chapa oxidada, el más parecido al tronco de los árboles. La geometría inicial se toma del contexto urbano de la ciudad de Barcelona, la malla crea un espacio ortogonal abstracto.

La altura de la pieza es similar al resto de árboles para adoptar la escala del lugar, girándose arriba para tener un espacio dinámico.



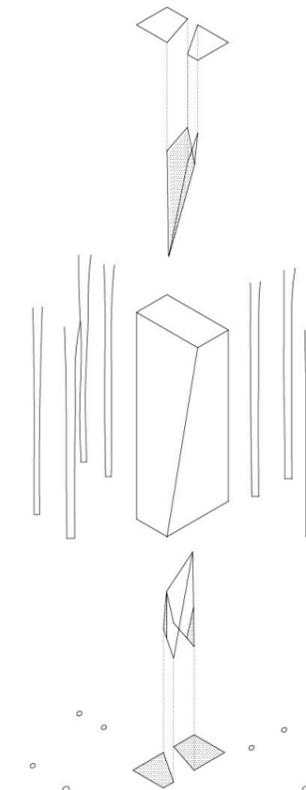
Como en la ciudad, la pieza tiene dos cortes diagonales que marcan los puntos notables, en este caso las entradas, una para luz (con textura perforada) y otra para personas (apertura triangular).

Los cortes permiten dividir la planta en una falsa simetría que da dos receptáculos conectados espacialmente, pero divididos al ojo humano, dando la sensación de no saber que hay al otro lado y que incita a moverse y recorrer el espacio.

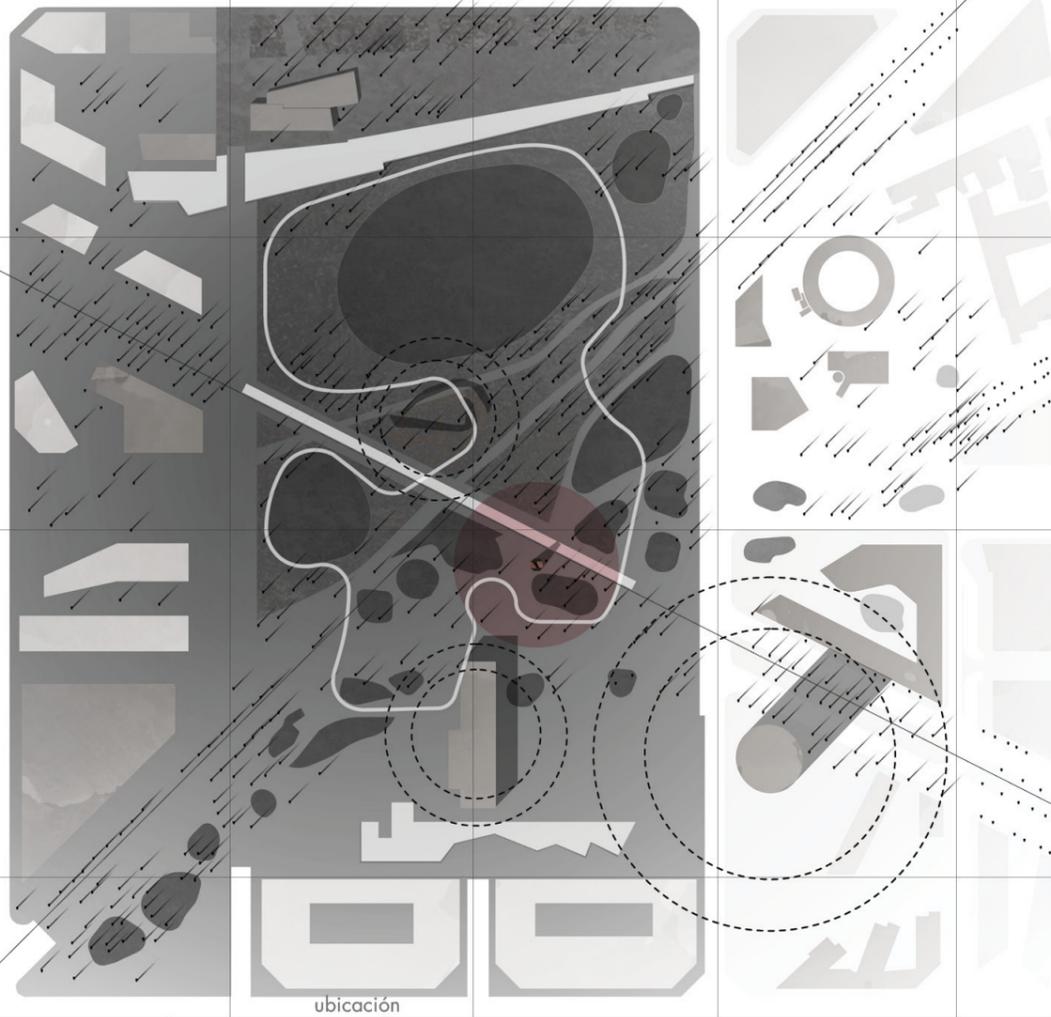


*"Caminar. Sentir las copas de los árboles moviéndose y agradecer su sombra. Adivinar una pieza entre ellos. Llega hasta la altura de sus copas. La pieza se presenta muda, pesada y con una textura rugosa. Su color se confunde con los troncos de los árboles. Su geometría es abstracta y sencilla. Descubrir un corte en la pared en diagonal que invita a acercarse. Ir. Hay otro corte superior en otra dirección. Recorrer la pieza por fuera, a veces es muy opaca y otras parece que fuera a romperse. El corte inferior es un camino a su través. Acercarse. Umbral."*

*Pasar a la sombra. Se recorta la imagen de los árboles al otro lado y en las paredes laterales aparecen unas aperturas. ¿entrar o cruzar? Entramos por una de ellas. Oscuridad. Caben solo unas pocas personas. Alzar la mirada. Luz. Esperar a que se acostumbren los ojos. Adivinar los materiales. Tocar. Oler. Silencio. Murmullo de gente fuera. ¿habrá alguien en el otro lado? El recinto invita a moverse y mirar, te mantiene activo. Cruzar al otro lado. ¿es igual? No, parece un poco más grande. Seguir las aristas con la mirada. Reflexionar sobre el espacio. No tiene ventanas, ni puertas, no ofrece muchas posibilidades. Solo entrar, mirar hacia arriba y habitar ese espacio. Un instante después la luz danza por las paredes formando texturas cambiantes. Salir. Continuar. "*



planta urbana

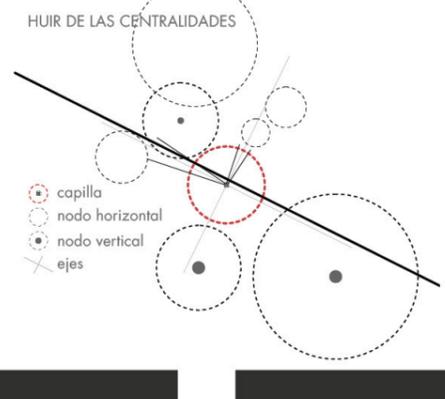
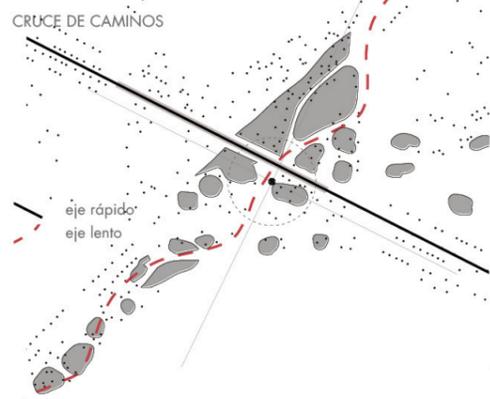


ubicación

la capilla en les Glòries



sección urbana



Planta

Sección

Espacio

Ejes

Sustracción

Entradas

Trama de la ciudad como generadora. Planta mínima para experiencia unipersonal.

Se acentúa la verticalidad. Mirar hacia arriba como única vía de escape.

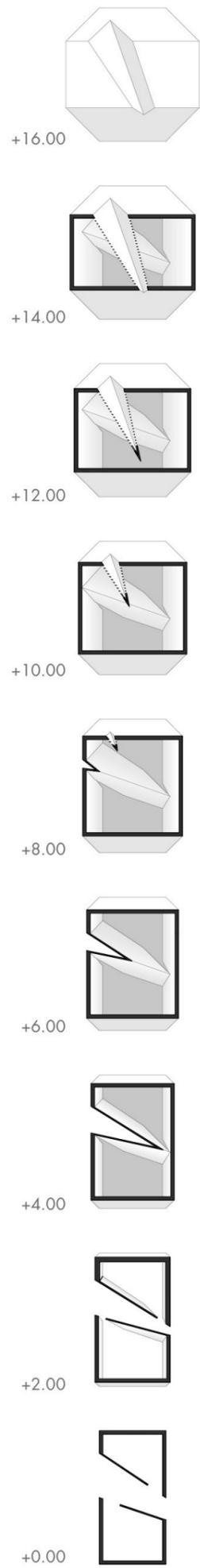
Se gira la cubierta según la malla de la ciudad para tener un espacio dinámico y cambiante.

Las dos diagonales rompen la trama para obtener los puntos notables.

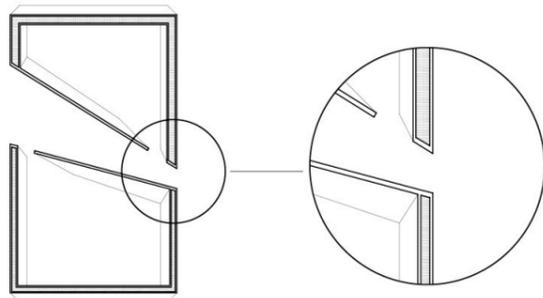
Se eliminan las piezas abocinadas que marcan las diagonales

El hueco inferior será el acceso de las personas y el superior la entrada de luz

secciones horizontales

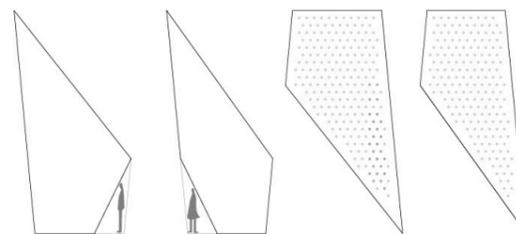


materialidad



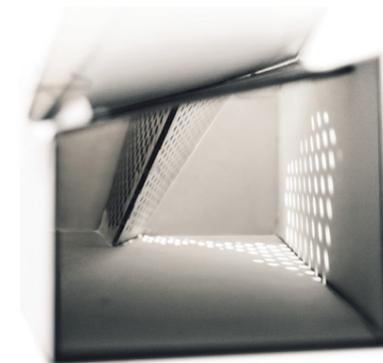
La chapa de acero recubre exterior e interiormente.  
En los muros exteriores hace de encofrado perdido  
para rellenarlo con hormigón.

despiece interior



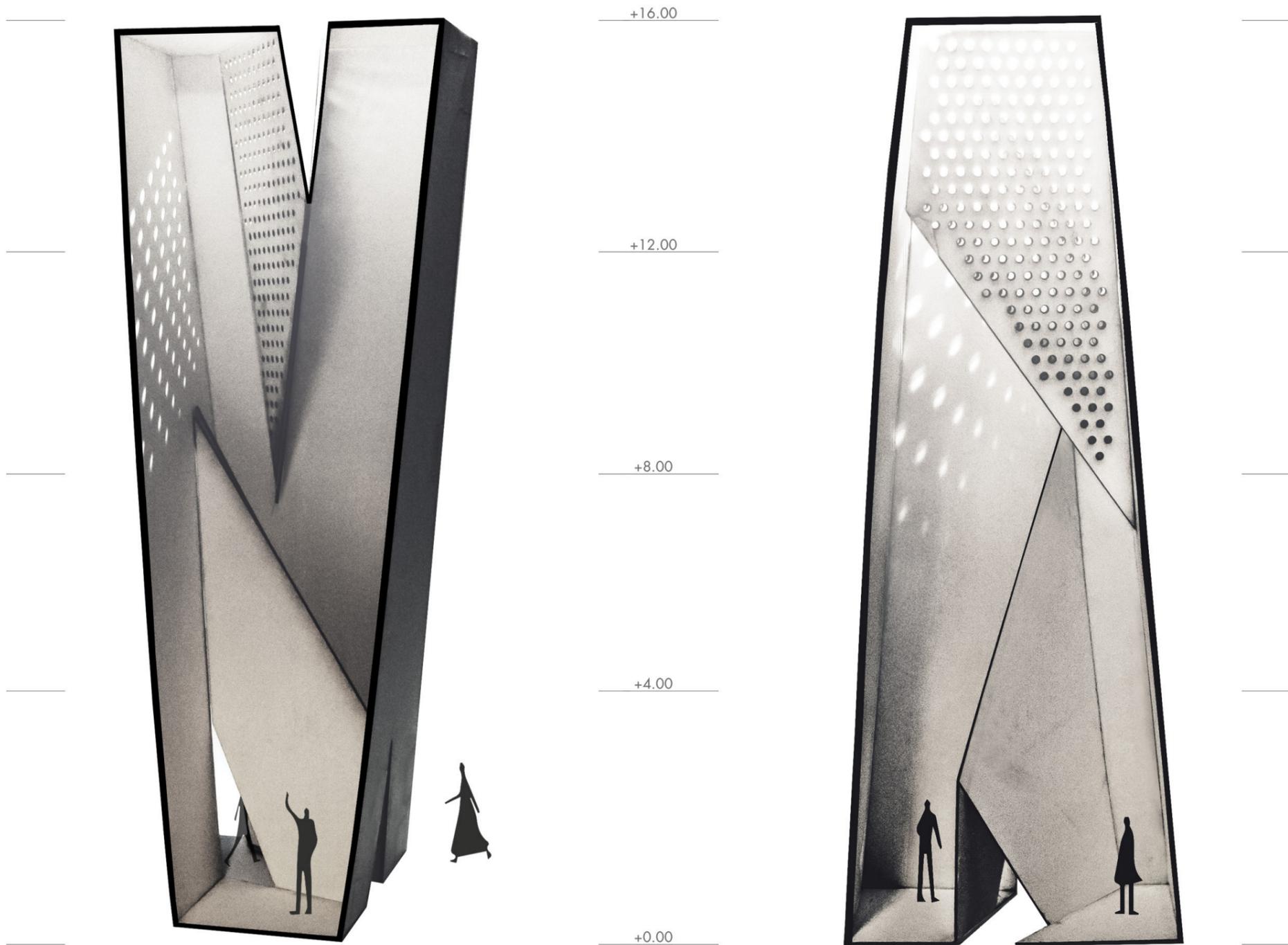
Las piezas de los cortes  
interiores mantienen solo la chapa, cortada abajo  
para el acceso y perforada arriba para iluminación

alzar la mirada



estudio interior de la luz

secciones verticales



recorrido exterior

