

# ALTRES EXEMPLES



Ajuntament  
d'Olesa de Montserrat

és urbanisme **és** participació



# 1.01

CASE STUDY  
DESIO

US  
EQUIP REDUCTOR  
PLAÇA OPENFABRIC  
DATA  
2020

LLOC  
DESIO

ÀREA  
2.200 m<sup>2</sup>

PRESSUPOST  
590.000 €

ESTRATÈGIES

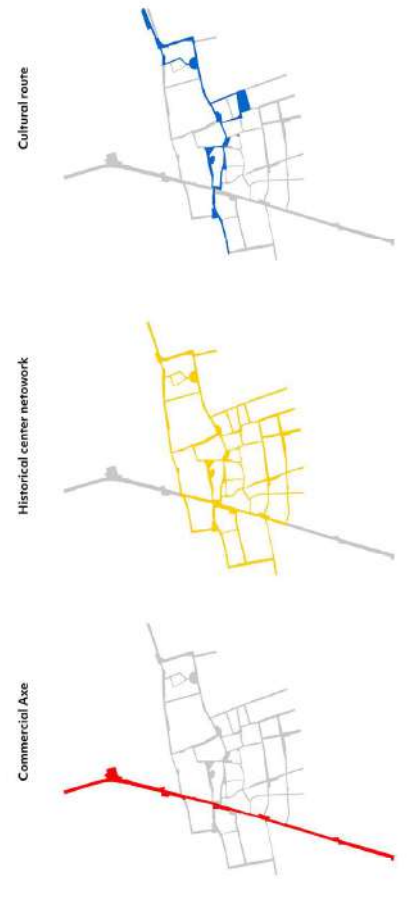
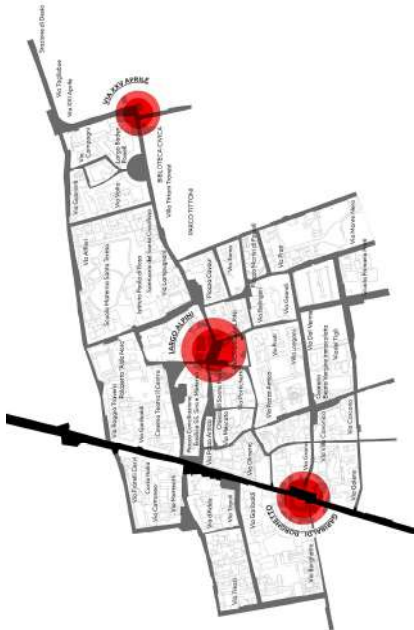
01 PLA	06 EQUIP
02 PARC	07 ART
03 BUI	08 LLUM
04 AMURS	09 AIGUA
05 RECOR	

El projecte es va obrir al públic a la tardor de 2020 durant la Pandèmia COVID-19, quan una gran part del nord d'Itàlia estava subjecta a mesures restrictives que limitaven greument l'ús d'espais oberts públics. Emfatitzat per l'emergència, el projecte demostra la importància i la necessitat urgent d'espais públics actius en les comunitats locals. En millorar les condicions per a les trobades rares i crucials, el projecte crea l'oportunitat tan necessària per a les interaccions bàsiques entre les persones, que són necessàries per a una societat urbana sana.

Desio és una ciutat d'uns 40.000 habitants, situada a uns 10 km, al nord de Milà que s'ha compromès a transformar el seu centre de la ciutat orientat als automòbils en un espai orientat als vianants i als ciclistes. L'accés vehicular ha estat limitat i s'han establert "zones de 30 km/h" a tota la ciutat. Aquests canvis han centrat l'estructura espacial pública al voltant de la mobilitat lenta.

Les intervencions de disseny consisteixen en tres espais públics que varien en formes i mides, reflectint el complex palimpsest del centre històric de Desio. En aquests espais de butxaca, l'adopció sensible de materials i patrons de paviment tradicional barregen estratègicament el disseny amb el ric context mineral, mentre que prioritzen activament i passivament als usuaris i vianants sobre els cotxes.

Les solucions de disseny simple realitzades en pedra, fusta i aigua eviten un enrocament rígid i sobreprogramat afavorint un ús informal i flexible d'espais públics. Elements com ara els grans estands i els sortidors d'aigua funcionen com activadors a gran escala dels diferents espais, que es conceben com a plataformes programables que acullen trobades inesperades.





# 2.01

## CASE STUDY

### CAN FRAMIS

US PARC  
 EQUIP REDUÇTOR EMF + BAAS arq.  
 DATA 2009  
 LLOC BARCELONA  
 ÀREA 5.468 m<sup>2</sup>  
 PRESSUPOST - €  
 ESTRATÈGIES

01 PILA	06 EQUIP
02 PARC	07 ART
03 BDI	08 LLUM
04 MURS	09 AUGUA
05 RECTOR	



El Jardí de Can Framis opta pel contrast amb el ritme frenètic i "tecnocràtic" del barri 22@.

Es recull sobre si mateix per crear un racó atemporal, un bosc urbà, serè i aconsegat.

El jardí es torna bàsic i "salvatge" i proposa un bosc dens i informe sobre un mar d'heura sobria.

La cúpula arbòria genera una atmosfera pròpia de llum, frescor i ombres que al mateix temps matissa la percepció de l'edifici.

Una coreografia a base de bulbs broten i "il·luminen" els diferents àmbits del bosc en les diferents estacions de l'any.



# 3.01

## CASE STUDY PIGALLE DUPERRÉ

US PISTA DE BÀSQUET  
 EQUIP RED/CTOR ILL studio  
 DATA 2017  
 LLOC PARÍS  
 ÀREA 480 m<sup>2</sup>  
 PRESSUPOST ESTRATÈGIES

01 PLA	06 EQUIP
02 PARC	07 ART
03 BUIT	08 LLUM
04 MUFS	09 AIGUA
05 REPER	

Aquesta pista de bàsquet, situada entre dos edificis residencials de París, s'ha convertit en una fita urbana gràcies a les constants intervencions a les quals és sotmesa. Després del projecte desenvolupat fa alguns anys per Nike i la marca de moda Pigalle, totes dues signatures s'han associat novament i al costat de l'agència creativa ILL studio han renovat la pista d'acord amb símbols i colors que fan al·lusió a una nova col·lecció de sabatilles. En aquesta ocasió, els tons degradats dels blocs de color s'intercalen amb gràfiques que indueixen diferents símbols i números, així com formes geomètriques que transmeten una sensació dinàmica i potencien tant el sentit de pertinença com la idea de comunitat al seu voltant.

L'anatomia del cos humà, així com les seves actuacions han tingut una relació de tota la vida amb l'art. Des del llegat de l'antiguitat grega i romana, l'esport es representa com una idea dominant dins de la bellesa d'una època. Aquesta cerca interminable de la modernitat ha forjat un fort vincle entre funcionalitat i estètica al llarg de les dècades.

A través d'aquest nou concepte, els autors volen explorar la relació entre l'esport, l'art i la cultura i la seva aparició com un poderós indicador sociocultural d'un període en el temps. Paral·lelisme visual entre el passat, el present i el futur del modernisme des de l'era de la "Avant-garde" de principis del segle XX fins als temps de "Open Source" que vivim avui i la nostra interpretació de la futura estètica del bàsquet i de l'esport general.





# 4.01

CASE STUDY  
CINEMA SALA EQUIS

US CINEMA  
EQUIP REDUCTOR PLANTEA ESTUDIO  
DATA 2017  
LLOC MADRID  
AREA 700 m<sup>2</sup>  
PRESSUPOST - €  
ESTRATEGIES

01 PLATA	06 EQUIP
02 BARRO	07 ARTS
03 BUIT	08 LLUM
04 MUJES	09 ANGLIA
05 RECER	

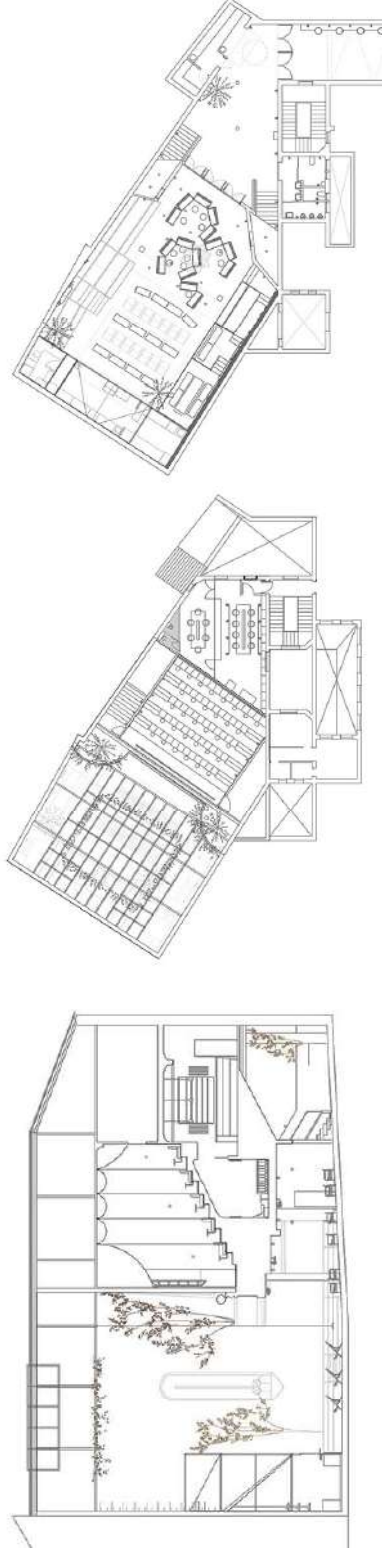
Sala Equis és una renovació completa d'un antic cinema, transformat en un espai multifuncional, amb restaurants i bars, concerts i exposicions, que, per descomptat, manté un teatre de cinema amb un programa seleccionat de pel·lícules noves i antigues.

El promotor volia convertir-lo en un nou concepte de cinema. La idea abastava la versió tradicional del cinema amb altres activitats. També són possibles música en viu, actuacions, presentacions o exposicions, totes elles acompanyades de la beguda i el menjar que es serveix en les diferents àrees.

La galeria existent s'ha transformat en un espai multifuncional, il·luminat per la gran llum oberta al sostre. Sota la pantalla hi ha la barra, i davant d'ella, el públic, assegut a les grades de la plaça de fusia, els bancs fixos de cançanda de ferro i coixins o els gronxadors d'11 metres d'alçada, disposats com una petita plaça pública.

L'antic amfiteatre s'ha convertit en un cinema, cobert de vellut. Al costat d'aquesta habitació, l'antic ambigü s'utilitza com a bar de coctel, recollit en una atmosfera més fosca. El pas d'accés, amb un banc i taules, és ara un espai intermedí entre el carrer i la plaça interior.

Plantea ha dissenyat ambients que van des de l'espontaneïtat de la plaça i el pas fins a la sofisticació del cinema i l'ambigü. La vegetació porta el caràcter d' "exterior" a la plaça, i les senyals, a la manera dels vells cinemes americans, retornen un to clàssic al concepte.





# 5.01

## CASE STUDY

### LARRABETZU

US EQUIP REDUÇTOR HBEHARK  
 DATA 2021  
 LLOC LARRABETZU (PAIS BASC)  
 ÀREA 125 m<sup>2</sup>

PRESSUPOST ESTRATÈGIES

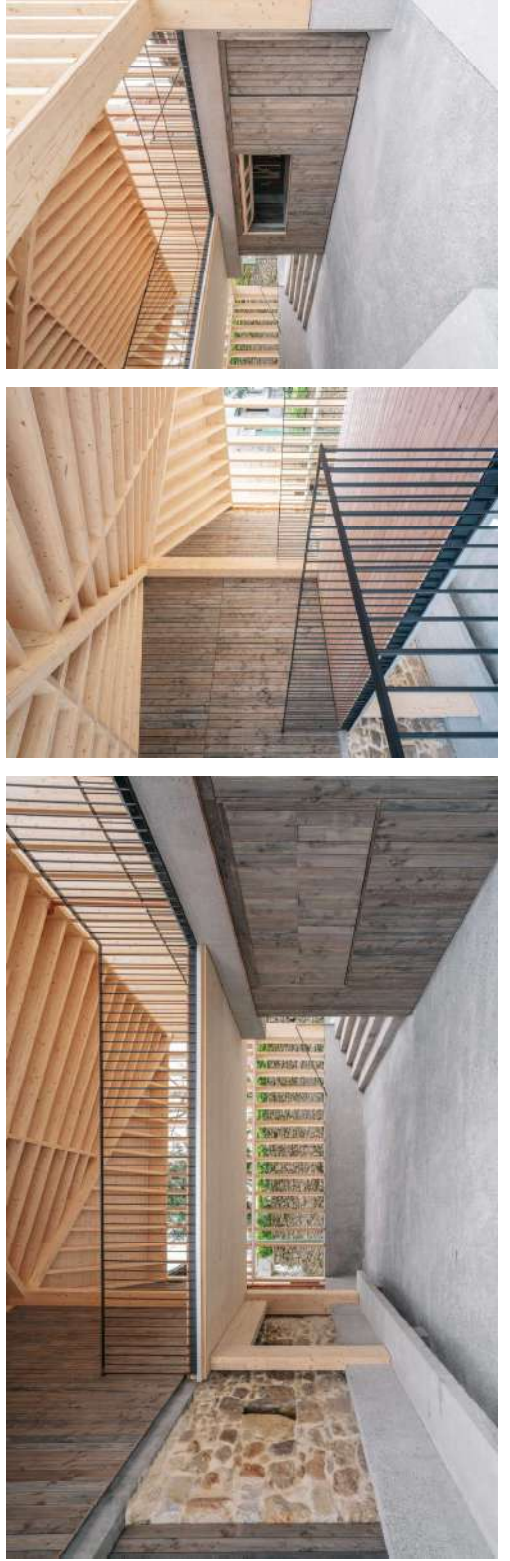
01 PILA	06 EQUIP
02 PARC	07 ART
03 EDIF	08 LLUM
04 MURS	09 AIGÜA
05 RECER	



Un atarpe en euskara és un refugi, un lloc de recer o aixopluc. Al país basc s'usa, (indistintament en euskara o en castellà) per a definir un espai o lloc cobert, tan necessari a causa del clima plurió del país. Donada la manca d'espais públics coberts en el centre urbà del municipi, durant el desenvolupament del projecte bàsic de rehabilitació de l'Ajuntament de Larrabetzu va sorgir la idea de la transformació de l'edifici annex a aquest, pràcticament en desús i d'escas valor arquitectònic, en un espai exterior cobert que complementés l'espai públic que envolta la casa consistorial. Aquest àmbit que, com herriko plaça (plaça del poble) de Larrabetzu, és l'espai de major importància i centralitat en la trama urbana del municipi, i que aglutina per això, moltes de les activitats socials i recreatives dels ciutadans, no disposava d'espais coberts exteriors i oberts d'entat. L'atarpe, fins i tot amb les seves dimensions modestes, prealén patir aquesta manca, creant un espai protegit de les incidències meteorològiques però a la vegada obert, ventilat, il·luminós i de gran permeabilitat, que a més per la seva arquitectura i volumetria s'integra silenciosament i sense estridències en la trama urbana de Larrabetzu.

En quant a la seva distribució, l'espai es distribueix en dues plantes. Una planta baixa diàfana, que alberga una petita barra o txosna oberta multi usos, per a ús diari o complementari dels esdeveniments que es realitzen en l'espai públic i una entre planta superior de petites dimensions, a la qual s'accedeix des de les escales exteriors.

La disposició dels pilars dota a l'espai d'una àmplia permeabilitat visual, i aquest es complementa amb una instal·lació d'enllumenat públic mitjançant LEDs lineals que genera una il·luminació suggeridora i equilibrada que a més pot ser regulada i resulta molt eficient energèticament. Cap a l'exterior, l'atarpe actua com un fanal, il·luminant la plaça amb una llum difusa i subtil.





# 6.01

## CASE STUDY

### 3 QUIOSCS

US BAR  
EQUIP RED/C'FOR MVRDV  
DATA 1996  
LLOC PARC HOGVE VELUWE (HOLANDA)  
AREA 30 m<sup>2</sup>  
PRESSUPOST - €  
ESTRATEGIES

01 PILA	06 EQUIP
02 PARC	07 ART
03 BUI	08 LLUM
04 AMURS	09 AIGLA
05 REGER	

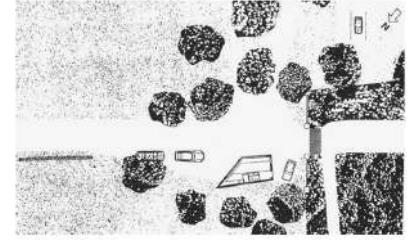
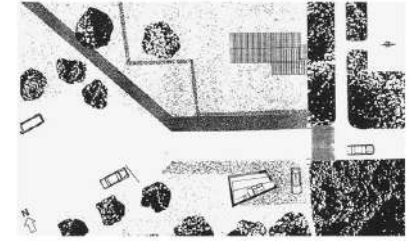
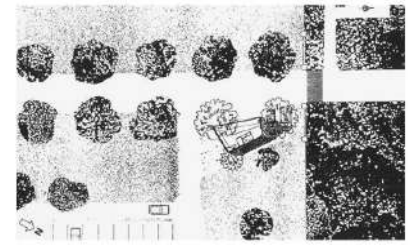
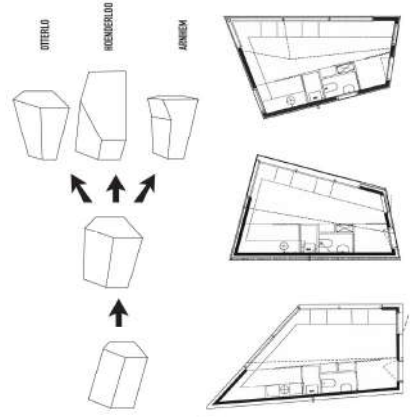
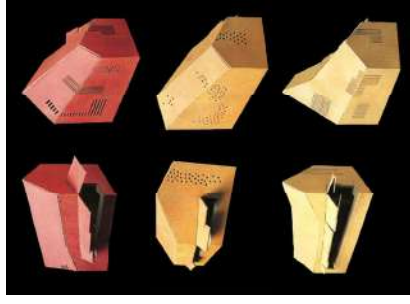
Els arquitectes holandesos MVRDV van crear tres quioscs a les entrades del parc nacional Hogve Veluwe. Cada guingueta d'entrada va rebre una expressió material diferent:

ARNHEM, fusta (cedar vermell occidental),  
HONDERLOO, acer (àcer de Corten)  
OTTERLO, maons

representen els tres elements del parc: natura, art i arquitectura.

La forma del quiosc arqueip -la petita casa- ha estat deformada per condicions específiques del lloc, com el moviment del trànsit de pas, les posicions dels parcs d'automòbils i parcs de bicicletes, i s' amplia (força) en la direcció del públic visitant.

Els quioscs van ser dissenyats per estar completament tancats durant hores convertint-se en misteriosos objectes escultòrics.





# 6.02

## CASE STUDY

### BIBLIOTHEQUES URBANES

US  
**BIBLIOTECA**  
**EQUIP REACTOR** ATELIER KASTELIC BUREY  
**DATA** 2015  
**LLOC** NEWMARKET (CANADA)  
**AREA** 6 m<sup>2</sup>  
**PRESSUPOST** - €  
**ESTRATEGIES**

01 PLA	06 EQUIP
02 PARC	07 ART
03 BUIT	08 LLUM
04 ALIERS	09 AIGUA

05 RECER

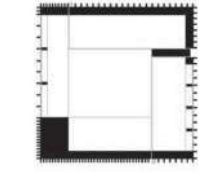
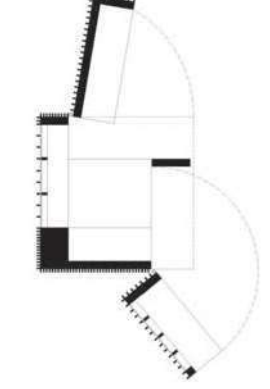
The Story Pod, una biblioteca de préstecs de suport comunitari dissenyada per Atelier Kastelic Burey (AKB), està ajudant a revitalitzar la ciutat de Newmarket. El suburbi, al nord de Toronto, té un nucli de l'era victoriana envoltat de zones cada vegada més grans d'habitatges moderns.

El moble urbà, col·locat a la vora d'una plaça cívica prominent, recentment completada, al cor del districte històric de la ciutat, continua el pla del municipi d'utilitzar el disseny contemporani com a mitjà per crear un centre viu i actual per reunir-se dins de l'entorn fronterós. Aquest espert de cohesió de la comunitat passa a través del story pod, havent estat inbuïda en el disseny des dels primers dies de la seva creació.

El Story Pod té una forma pura i simple que obeeix a un enfocament profundament reflexiu de l'arquitectura. El volum abstracte, negre, un compacte de 2,43m x 2,43m (8x8peus) i 3m alt, actua com un marcador urbà, acompanyant un camí de senders adjacents al costat del riu. A mesura que els usuaris es mouen al voltant de la caixa, el ritme dels seus plans verticals canvia. L'espaiat més estret articula les parets opaques; els buits més grans, recoberts per policarbonat transparent, permeten filtrar la llum i les vistes. Les obertures més amples mostren les piles de llibres, mostrant els llocs i animant els lectors a entrar.

Durant el dia, la invitació esdevé més pronunciada quan dues de les parets giren obertes com les cobertes d'un llibre, acollint persones dins o per reunir-se al voltant del front. Els visitants poden prendre o deixar alguna cosa per llegir, o relaxar-se en els seients integrats i llegir. Els grups d'estudiants poden recollir-se a l'exterior per al temps de la classe amb el seu professor.

A la nit, quan les portes estan tancades, recessades, llums LED d'eficiència energètica, alimentades per panells solars ocults i autosostenibles al sostre, brillen i funcionen com una llanterna, proporcionant ambient per als mercats nocturns o esdeveniments comunitaris.





# 7.01

## CASE STUDY

### ART A LES MITGERES

US ART  
EQUIP RED/CTOR JR / SEBAS VELASCO

DATA  
BERLIN / LA HABANA / ...

LLOC

ÀREA

PRESSUPOST

ESTRATÈGIES

01 PLÀ	06 EQUIP
02 PARC	07 ART
03 EDI	08 LLUM
04 MUJS	09 ANGLA
05 RECER	

Artistes com el francès JR (París) o Sebas Velasco (Donostia) són uns dels molts exemples de creadors que han realitzat murals a mitgeres i parets de les ciutats.

Aquesta forma d'expressió artística permet que tot el món estigui cobert, no cal anar al museu per a estar rodejat d'art. La imatge s'exposa i ens guanya i no ens deixa elecció.

Permet cridar a una consciència pública, abordant causes actuals, polítiques i socials i fer una reflexió sobre la identitat.





# 8.01

CASE STUDY  
HEITO 1909

US PARC  
EQUIP RED/C/O'R ECG  
DATA 2021  
LLOC PINGTUNG (TAIWAN)  
ÀREA 160.000 m<sup>2</sup>  
PRESSUPOST - €  
ESTRATÈGIES

01 PLATA	06 EQUIP
02 PARC	07 ARTS
03 BOTI	08 LLUM
04 AMURS	09 AIGUA
05 RECER	

Aquest lloc postindustrial s'ocupa de la transformació d'una antiga fàbrica de sucre en un espai fàcil d'utilitzar que al mateix temps reflectiria les particularitats espacials anteriors. És una resposta molt interessant a les preguntes sobre com les estructures abandonades poden ser reutilitzades i reutilitzades pels visitants en aquest entorn especial.

El projecte Heito va transformar la fàbrica històrica de sucre de Taiwan en un lloc de reunió pública, va crear una àrea clau per al desenvolupament al sud de la ciutat de Pingtung, va reimaginar la barrera de les terres residuals que va colpejar la una dècada, i va integrar recursos comunitaris al voltant de la ciutat. Cal destacar que el parc va proporcionar a la gent un lloc per participar en ambients naturals de qualitat dins d'una ciutat metropolitana.

Com que la conservació contractuà el desenvolupament immobiliari, la conservació dels edificis històrics és una idea crítica a Taiwan, explicant per què la majoria dels edificis de fàbriques de sucre són destruïts. El projecte va mantenir la pressió per reutilitzar les ruïnes de la fàbrica per proporcionar un recordatori als ciutadans de la història d'Heito.

Es interessent el tractament lumínic de l'espai, reforçant els elements recuperats i acompanyant el visitant.





# 8.04

## CASE STUDY

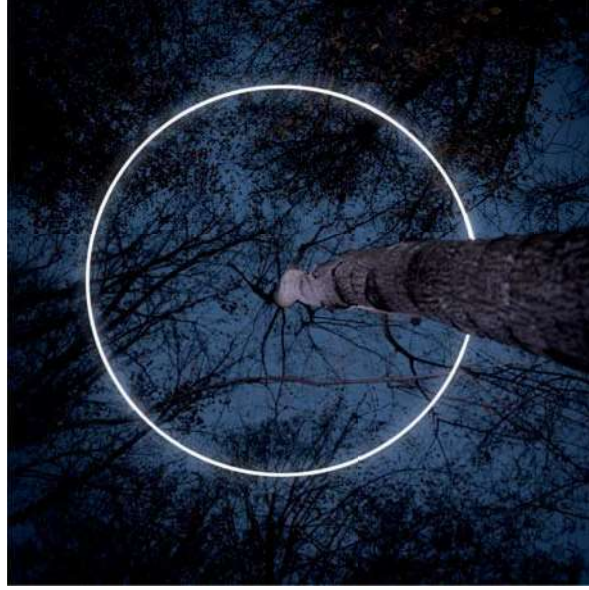
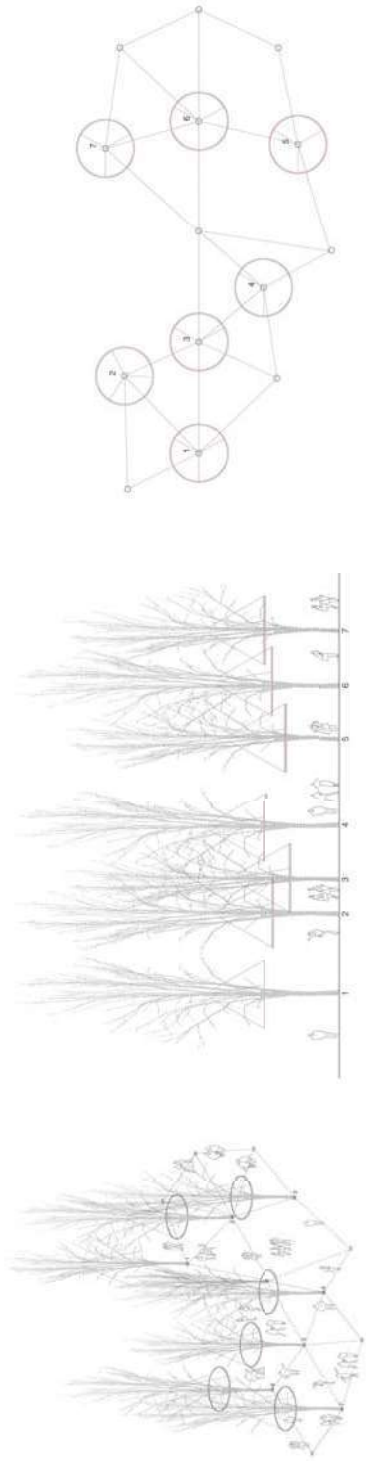
### AURA

US ART XEVI BAYONA  
 EQUIP REDACTOR 2022  
 DATA OLOT  
 LLOC - m2  
 AREA - €  
 PRESSUPOST - €  
 ESTRATEGIES

01 PLA	06 EQUIP
02 PARC	07 ART
03 BUIT	08 LLUM
04 MURS	09 AIGUA
05 RECER	

Del grec *aura*. Significa radiació lleugera o immaterial que cobreix alguns terrenys, amb una mena de camp energètic, que cobreix coses específiques o persones i que no és visible per als ulls de cap ésser humà.

Aura són anells de llum que envolten arbres, il·luminen el medi ambient i creen ombres canviants que evolucionen lentament amb el temps. Els arbres es converteixen en llums. Els anells al voltant del tronc abasten cada arbre, unint-los amb la mateixa llum que els empresona.





# 9.01

## CASE STUDY

### MIRALL D'AIGUA

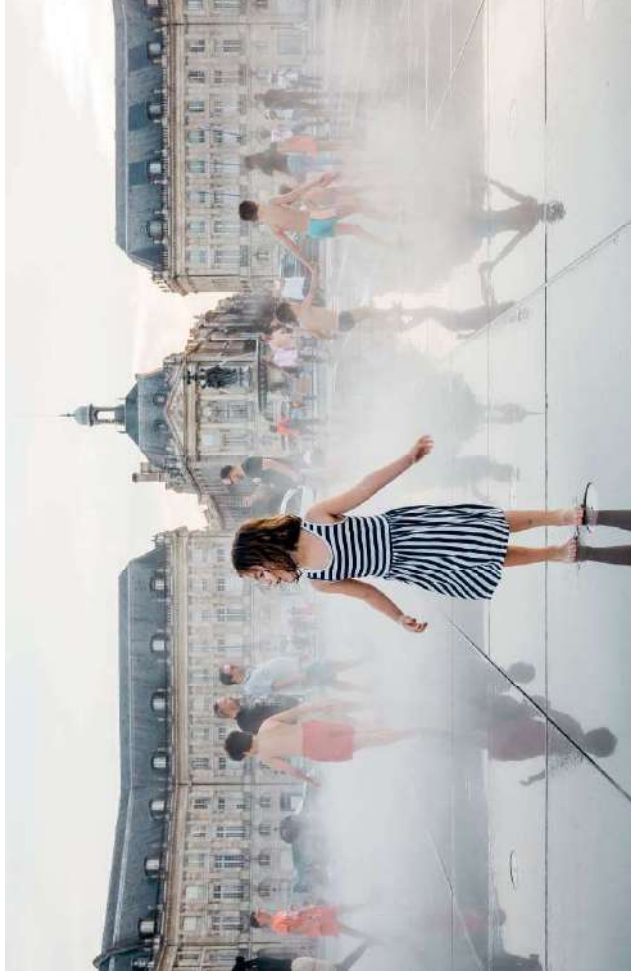
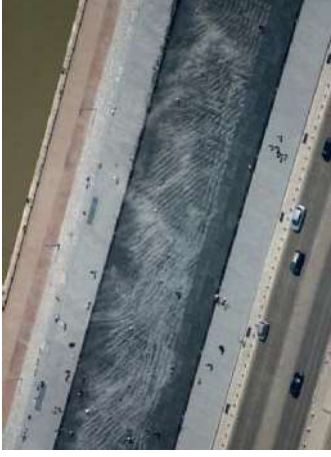
US  
 ESPAI PÚBLIC  
 Michel Corajoud i Pierre Gangnet  
 EQUIP REDACTOR  
 DATA 2006  
 LLOC BORDEUS (FR)  
 ÀREA 3.450 m<sup>2</sup>  
 PRESSUPOST - €  
 ESTRATÈGIES

01 PLA	06 EQUIP
02 PAÏC	07 ART
03 BUIT	08 LLUM
04 MOBLS	09 AIGUA
05 RECTOR	

Le miroir d'eau forme part del disseny desenvolupat per Michel Corajoud i Pierre Gangnet per a la revitalització de la façana urbana de Bordeus.

Inspirat pel fenomen natural de l'aigua inundada que habitualment s'estén a la plaça de Saint Marc a Venècia, l'aigua té una naturalesa mimètica; cobrint la plaça amb una capa prima d'aigua.

Es una invitació a fer fora les sabates i literalment "walk on the water."





# 9.03

## CASE STUDY

### BANYOLES

US  
 EQUIP REDACTOR MIAS arquitectes  
 DATA 2009  
 LLOC BANYOLES  
 ÀREA 18.000 m<sup>2</sup>  
 PRESSUPOST 1.900.000 €  
 ESTRATÈGIES

01 PLA	06 EQUIP
02 PAIC	07 ART
03 BUIT	08 LLUM
04 MURS	09 AIGUA
05 RECER	

El projecte de pavimentació del barri antic de Banyoles delimita una àrea per als vianants que correspon a la part de la ciutat de traçat medieval.

Un tret diferenciador, és el fet que els canals de desguàs del lac passessin per aquest barri antic per a regar els horts dels patis posteriors de les cases. Aquests canals havien estat tapats progressivament per la desaparició dels horts o bé per construir damunt d'ells.

El projecte de superfície per a aquesta àrea planteja la recuperació dels espais públics per al passeig i al mateix temps recuperar aquests canals en els seus recorreguts originals per la ciutat, deixats oberts de manera que es formin petites basses o contenidors de lamines d'aigua, o reconstruïts als carrers on antigament circulaven.

Aquesta decisió és important perquè a la realitat que tenim, als espais ja de per si interessants, s'incorpora una nova qualitat, visual i també pel que suposa la incorporació del so i la percepció de l'aigua. El paviment serà amb la mateixa pedra amb que s'ha construït la ciutat, i els seus edificis, traverti.

Es construeixen els canals i les seves comportes de regulació i luites, plegant aquest paviment, i l'aigua es recollirà en una esquadra que es construeix en aquest mateix pla petri.

El barri antic tornarà a ser un espai de passeig i, per a poder valorar la seva arquitectura del segle XII, serà acompanyat de la presència de l'aigua de manera visual i sonora.

