

MODELOS DE PAISAJES PATRIMONIALES

Estrategias de protección e intervención arquitectónica

Darío Álvarez Álvarez y Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría coord.

MODELOS DE PAISAJES PATRIMONIALES

Estrategias de protección e intervención arquitectónica

Coordinadores: Darío Álvarez Álvarez, Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría

Entendemos por paisajes patrimoniales aquellos paisajes que conservan restos valiosos materiales del pasado en sus diferentes épocas, reflejando el paso del tiempo a través de las mismas, construyendo complejos palimpsestos de la memoria del hombre, recuperados en el presente para su mantenimiento, difusión e investigación en el futuro. Estos paisajes patrimoniales, de diferentes épocas, plantean problemas diversos en sus procesos de protección e intervención arquitectónica. Este libro propone una recopilación crítica de diferentes casos de estudio y diferentes modos de enfrentarse al problema desde la arquitectura, eligiendo ejemplos desarrollados por el GIR LAB/PAP y sus investigadores, así como por aquellos especialistas que han colaborado en algún momento en el desarrollo de proyectos o contratos de investigaciones, seminarios, cursos, workshops internacionales.

El libro se publica como resultado de la investigación llevada a cabo como parte del Proyecto "Estrategias de protección de la memoria material en paisajes patrimoniales de Castilla y León: modelos de intervención y redes de difusión", VA320U14, de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León. Pretende ser una herramienta útil para estudiosos, investigadores, estudiantes y profesionales que se acerquen al tema del patrimonio en general y a los paisajes patrimoniales en particular.

Autores

Pedro Alarcão

Darío Álvarez Álvarez

Miguel Ángel Aníbarro Rodríguez

Juan Carlos Arnuncio Pastor

Cristina Casadei

Francesco Cellini

Sagrario Fernández Raga

Nieves Fernández Villalobos

Luigi Franciosini

Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría

Mercedes Linares Gómez del Pulgar

Laura Pujja

Carlos Rodríguez Fernández

Ramón Rodríguez Llera

Leonardo Tamargo Niebla

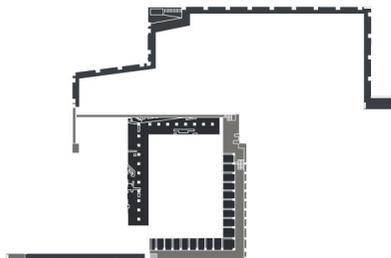
Antonio Tejedor Cabrera,

Maria Turchino

Francesc Tuset

Giuliano Volpe

Flavia Zelli



Modelos de Paisajes Patrimoniales. Estrategias de protección e intervención arquitectónica / Darío Álvarez y Miguel Ángel de la Iglesia, coord.
- Valladolid: LAB/PAP. Laboratorio de Paisaje Arquitectónico, Patrimonial y Cultural / Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, Universidad de Valladolid, 2017

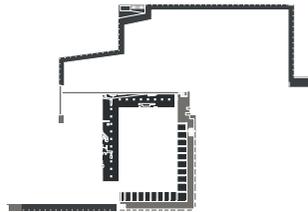
208 p.: il.; 22 cm.

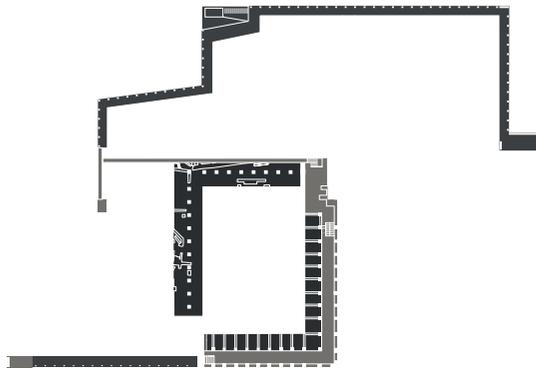
ISBN: 978-84-697-6676-7

Arquitectura - Patrimonio - Paisaje

MODELOS DE PAISAJES PATRIMONIALES

Estrategias de protección e intervención arquitectónica





LAB/PAP. Esquema conceptual de la intervención arquitectónica en el Foro romano del Yacimiento Arqueológico de Tiermes, Soria

MODELOS DE PAISAJES PATRIMONIALES

Estrategias de protección e intervención arquitectónica

Financiado con el Proyecto de Investigación *Estrategias de protección de la memoria material en paisajes patrimoniales de Castilla y León: modelos de intervención y redes de difusión*. VA320U14. Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León.

Fotografía de cubierta: Paulo Paiva Fonseca

© LAB/PAP. Darío Álvarez Álvarez y Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría

ISBN: 978-84-697-6676-7

Depósito Legal: VA 817-2017

Editan: LAB/PAP. Laboratorio de Paisaje Arquitectónico, Patrimonial y Cultural, y Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, Universidad de Valladolid

Colaboran: Consejería de Cultura y Turismo de la Junta de Castilla y León; Fundación Parque Científico Universidad de Valladolid

Diseño y maquetación: LAB/PAP

Imprime: Gráficas Gutiérrez Martín. Valladolid

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, ni su préstamo, alquiler o cualquier otra forma de cesión de uso del ejemplar, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

MODELOS DE PAISAJES PATRIMONIALES

Estrategias de protección e intervención arquitectónica

Coord.
Darío Álvarez Álvarez
Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría

Financiado con el Proyecto de Investigación VA320U14
Consejería de Educación
Junta de Castilla y León

Editan

 LABIPIAIPi



Universidad de Valladolid
Dpto. de Teoría de la Arquitectura
y Proyectos Arquitectónicos

Colaboran



**Junta de
Castilla y León**



El verdadero viaje se hace en la memoria.
Marcel Proust

Paisajes patrimoniales son aquellos paisajes que conservan restos valiosos materiales del pasado cultural del hombre en sus diferentes épocas, reflejando el paso del tiempo a través de las mismas, construyendo complejos palimpsestos de la memoria, recuperados en el presente, mediante la investigación y la intervención, para su mantenimiento y difusión en el futuro. La peculiaridad y complejidad de estos paisajes patrimoniales, procedentes de diferentes épocas, hace que se planteen problemas y estrategias diversas en sus procesos de protección, recuperación e intervención arquitectónica.

Este libro propone una recopilación crítica de diferentes casos de estudio y diferentes modos de enfrentarse al problema desde la arquitectura, eligiendo ejemplos estudiados y desarrollados por el LAB/PAP, *Laboratorio de Paisaje Arquitectónico, Patrimonial y Cultural*, Grupo de Investigación Reconocido de la Universidad de Valladolid y sus investigadores, así como por aquellos otros investigadores y especialistas que han colaborado en algún momento en el desarrollo de proyectos de investigación, seminarios, cursos o workshops internacionales sobre el tema.

El libro se publica como parte del resultado de la investigación llevada a cabo en el Proyecto *Estrategias de protección de la memoria material en paisajes patrimoniales de Castilla y León: modelos de intervención y redes de difusión*, VA320U14, de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León, y pretende ser una herramienta útil para estudiosos, investigadores, estudiantes y profesionales que se acerquen al fascinante tema del patrimonio en general y al de los paisajes patrimoniales en particular.

El libro se centra en una primera parte en casos específicos de Castilla y León, para luego pasar a otros de nuestro entorno más inmediato en España, Portugal e Italia, procurando ofrecer así un panorama que permita tener una visión de una cierta amplitud sobre el estado de la cuestión. Se recogen y estudian propuestas, planes directores, proyectos, concursos, consultas internacionales (como la de la Vía de los Foros Imperiales de Roma), así como trabajos en fase de desarrollo, para concluir con una selección de trabajos de estudiantes de arquitectura realizados en workshops internacionales organizados por el LAB/PAP. Los casos elegidos reúnen todos unos criterios de calidad y de rigor a la hora de enfrentarse al estudio y a la intervención en los diferentes paisajes patrimoniales.

Agradecemos a todos los investigadores del grupo y a los investigadores colaboradores la importante tarea llevada a cabo para editar este libro, así como a los organismos e instituciones que lo han hecho posible.

Darío Álvarez Álvarez y Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría

PLAN INTEGRAL DEL PAISAJE ARQUEOLÓGICO DE CLUNIA

Darío Álvarez Álvarez
Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría
Francesc Tuset Bertrán

A partir de la aprobación del Plan Director del Yacimiento Arqueológico de Clunia en 1996 (realizado por un equipo dirigido por Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría, arquitecto, y Francesc Tuset Bertrán, arqueólogo), las diferentes instituciones implicadas, especialmente la Diputación Provincial de Burgos, llevó a cabo trabajos de Investigación, restauración, puesta en valor y dotación de infraestructuras siguiendo el programa presentado en dicho Plan, que después de 17 años de desarrollo, aunque sin dar por concluido debía cerrarse.

Este cierre de una fase se debía no sólo a la realización de gran parte de lo que allí se planteaba sino también a entender que el propio desarrollo del plan y las acciones emprendidas en el yacimiento, así como los cambios producidos y los avances realizados en la materia, obligaban a repensar el conjunto del ya denominado Parque Arqueológico de Clunia, en una dirección más acorde con el acercamiento que la sociedad demanda respecto a la cultura material (y especialmente los restos arqueológicos) y porque el conocimiento del yacimiento producido en los años precedentes obligaban a enfocarlo de una manera más acorde con la información e intereses actuales.

En el primer Plan Director se configuró el yacimiento como punto central de partida, se establecieron sus necesidades de infraestructuras y conservación, sus posibles líneas de investigación, su uso y se propuso un sistema de gestión. Actualmente, el desarrollo de dicho plan, realizado con las correcciones oportunas y con los medios materiales disponibles, nos hicieron reflexionar sobre las fortalezas y debilidades del mismo, permitiendo proponer un planteamiento nuevo que parte tanto de la experiencia propia y como de la ajena, en casos y planteamientos similares, así como de la evolución que la sociedad ha sufrido, a la que no podemos ser indiferentes.

Se proponía por tanto, entender el yacimiento de Clunia, no solo como un elemento aislado centro de un territorio, sino como un complejo sistema en el que confluyen las tensiones territoriales, permitiendo lecturas dobles, de adentro hacia fue-

ra y de afuera hacia adentro. De esta manera se trata de explicar Clunia desde el exterior, desde el paisaje que configura, con objeto de incorporar al valor del Bien Cultural el territorio que lo justifica, su paisaje, sus gentes y sus recursos. Definir, en suma, a partir del yacimiento un amplio paisaje patrimonial, uno de los más singulares, sin duda, de Castilla y León, que debe asumirse como tal por todos los agentes implicados de manera directa o indirecta.

El patrimonio insertado en un paisaje es uno de los valores más seguros del presente y del futuro. Frente a la cultura encerrada en el museo, las nuevas tendencias de investigación y de puesta en valor optan por la cultura del conocimiento "in situ", abierto.

La fusión de patrimonio y paisaje, en coexistencia con nuevos sistemas que los aglutinen, puede llegar a dar como resultado nuevos sistemas de creación y de representación de la cultura, dentro de marcos impensables hasta el momento, que además se convierten en grandes generadores de valores económicos. En este sentido el nuevo Plan Director se inserta de lleno en los intereses que promueve la plataforma EVOCH, impulsada por la Junta de Castilla y León.

Se planteaba, por tanto, la necesidad de incluir el yacimiento arqueológico en un concepto más amplio, el Paisaje de Clunia, entendido como un todo a reconocer, estudiar, poner en valor y disfrutar, para una mejor comprensión de los restos arqueológicos y arquitectónicos.

RECONOCIMIENTO DEL YACIMIENTO EN EL PAISAJE

A pesar de su gran valor y de su gran potencial, en la actualidad el Yacimiento Arqueológico de Clunia presenta un importante problema, su visibilidad, especialmente su visibilidad en el paisaje y en el territorio.

Las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación parecen haber favorecido un pensamiento: si algo es visible en internet o en las redes sociales ya es totalmente visible, y eso es

algo totalmente falso, o cuanto menos dudoso. Hay diferentes escalas de visibilidad, la visibilidad global a nivel de conexiones y la visibilidad real a nivel puramente sensorial, de información que reciben nuestros sentidos a lo largo de una vida.

El yacimiento de Clunia no existe como ente aislado, sino como parte de un paisaje arqueológico y patrimonial que se retroalimenta de todo lo que tiene a su alrededor, porque forma parte intrínseca de su propia historia y memoria, y, a su vez, la transmite a los visitantes a lo largo de las sucesivas generaciones.

Hasta ahora el paisaje se ha valorado como un bien ambiental, pero no como un bien cultural de primera categoría, repleto de una información y de unos signos valiosísimos, que hoy por hoy no trascienden al espectador.

El paisaje de Clunia, en un sentido amplio, es el primer nivel del complejo valor que tiene el yacimiento, seguido de otros niveles diferentes hasta llegar el de los propios restos arqueológicos y sus huellas construidas.

En el entorno del propio yacimiento hay todo un complejo mundo de sistemas de incalculable valor, como el Alto del Cuerno, en el que se sitúa el asentamiento primitivo que da origen a la ciudad de Clunia, trazado de calzadas, vías de conexión, villas, necrópolis, y un largo etcétera que el Plan Integral propone incluir como parte del Paisaje Arqueológico, en una idea plenamente integradora.

Dado este diagnóstico, que considerábamos de vital importancia en la definición del nuevo Parque Arqueológico, nos planteamos cómo el Plan podía implementar las carencias existentes ofreciendo una concepción del paisaje patrimonial de Clunia, así como las medidas y herramientas podían llevarlo a cabo.

Del diagnóstico realizado, así como de los requerimientos planteados por las administraciones vinculadas al yacimiento, especialmente la Diputación Provincial de Burgos, deducimos un programa de necesidades, cuyo objetivo era la definición de una nueva centralidad en el yacimiento, por un lado y redefiniendo su relación con su entorno paisajístico por otro.

En el interior del recinto arqueológico, en los últimos años los esfuerzos se habían dirigido a la investigación e intervención en el magnífico teatro apoyado en parte en la roca, siendo un elemento de referencia muy significativo, pero se necesitaba desplazar ese interés hacia otros focos singulares del yacimiento:

- De manera muy especial al Foro, para crear una nueva centra-

lidad que permita un mejor entendimiento del sistema a partir de la geometría, de la escala, de los usos, de los tipos, etc.

- Las termas, que constituyen un elemento fundamental de identificación del Yacimiento de Clunia, actuando sobre su materialidad y su definición formal.

- Los conjuntos domésticos, atendiendo a su comprensión y a su incorporación en la lectura completa de la ciudad atendiendo a la calidad de sus mosaicos como elementos importantes de su definición y de su valor.

- En el caso de un conjunto de restos en el borde de la ciudad llamado Cuevas Ciegas, como elemento fundamental para la explicación de un tipo de viviendas peculiares, casas colgantes, y de la relación de la ciudad con su entorno.

- El recurso hídrico subterráneo, característica singular de Clunia, ampliando su estudio y su relación con la parte aérea de la ciudad.

- El mencionado Teatro con la consecución de la protección del postescenio, para su redefinición formal completa.

Para ello se propone una nueva manera de visitar el yacimiento integrando las nuevas estructuras redefinidas en la comprensión de la ciudad romana desde una nueva perspectiva, no solo en su visión particular sino en su relación con el territorio que lo circunda.

En este sentido se hacía necesario una definición pormenorizada de los elementos paisajísticos y de valor cultural que configuran el entorno del territorio de Clunia, tanto el más cercano como el lejano:

- Estudio de itinerarios de visita de los alrededores de la ciudad, con especial incidencia en lugares desde donde haya un buen reconocimiento de los yacimientos.

- Creación de un sistema de redes de reconocimiento del yacimiento.

- Propuesta de definición de un Paisaje Cultural de Clunia, que recoja todos los elementos existentes, los itinerarios y su puesta en valor dentro de los conjuntos: señalización, miradores, áreas de descanso, intervenciones paisajísticas, etc.

- Estudio de las necesidades de infraestructuras, sobre todo vinculadas a esa percepción del yacimiento en el paisaje. En este sentido se tendrán en cuenta las necesidades planteadas por la Diputación Provincial de Burgos:

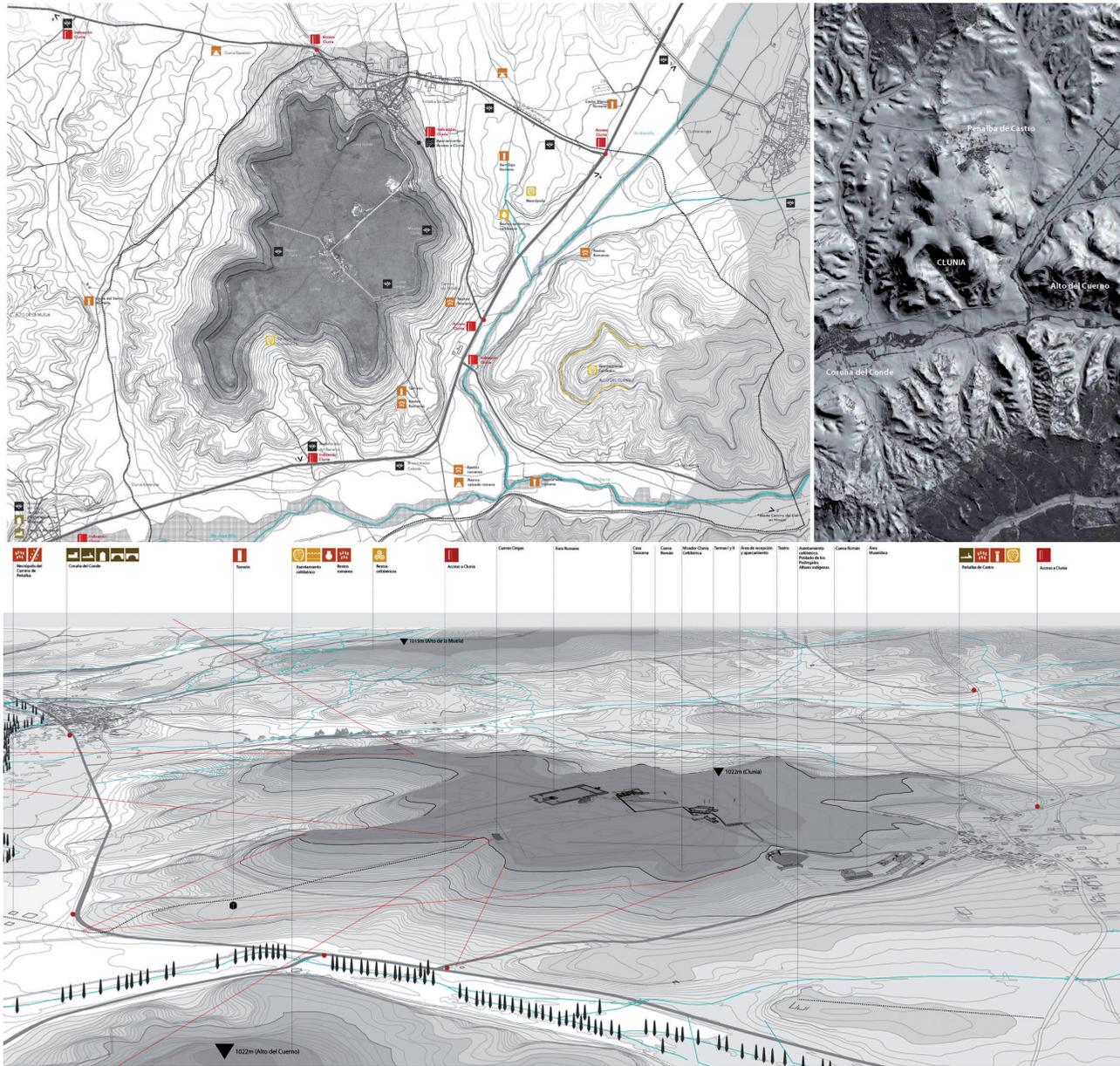
La propuesta ofrece un catálogo de posibilidades de creación de un sistema paisajístico de escala variable. En él se detectan

PLAN INTEGRAL DEL PAISAJE ARQUEOLÓGICO DE CLUNIA

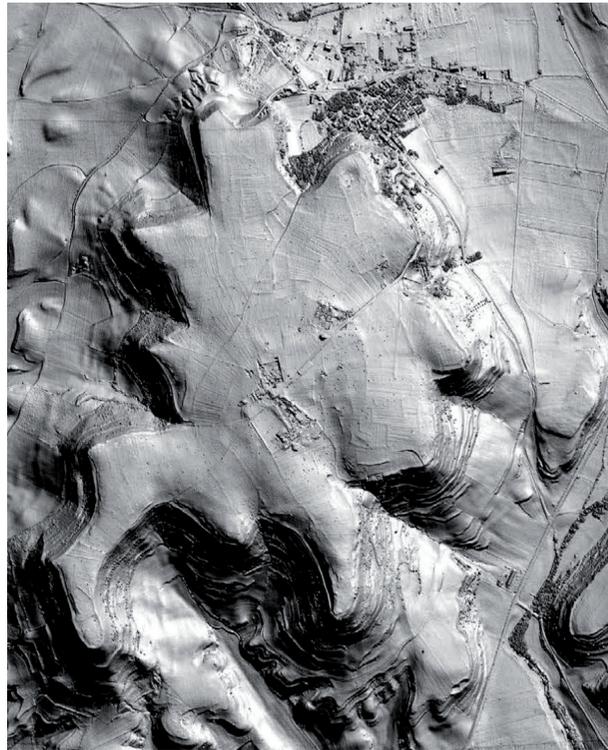
Consejería de Cultura y Turismo, Junta de Castilla y León, 2015

LAB/PAP. Darío Álvarez, Miguel Ángel de la Iglesia, Francesc Tuset

Alejandro Bocanegra, Sagrario Fernández, Gerardo Martínez, Carlos Rodríguez, Leonardo Tamargo, Flavia Zelli



1. Planta general del territorio de Clunia.
2. Vista general del paisaje de Clunia.
3. Vistas de Clunia desde el paisaje circundante.
4. Topografía del cerro de Clunia.
5. Elementos en el borde del cerro de Clunia: Teatro romano, Casas colgantes de Cuevas Ciegas y mirador de Peña Gaspar.



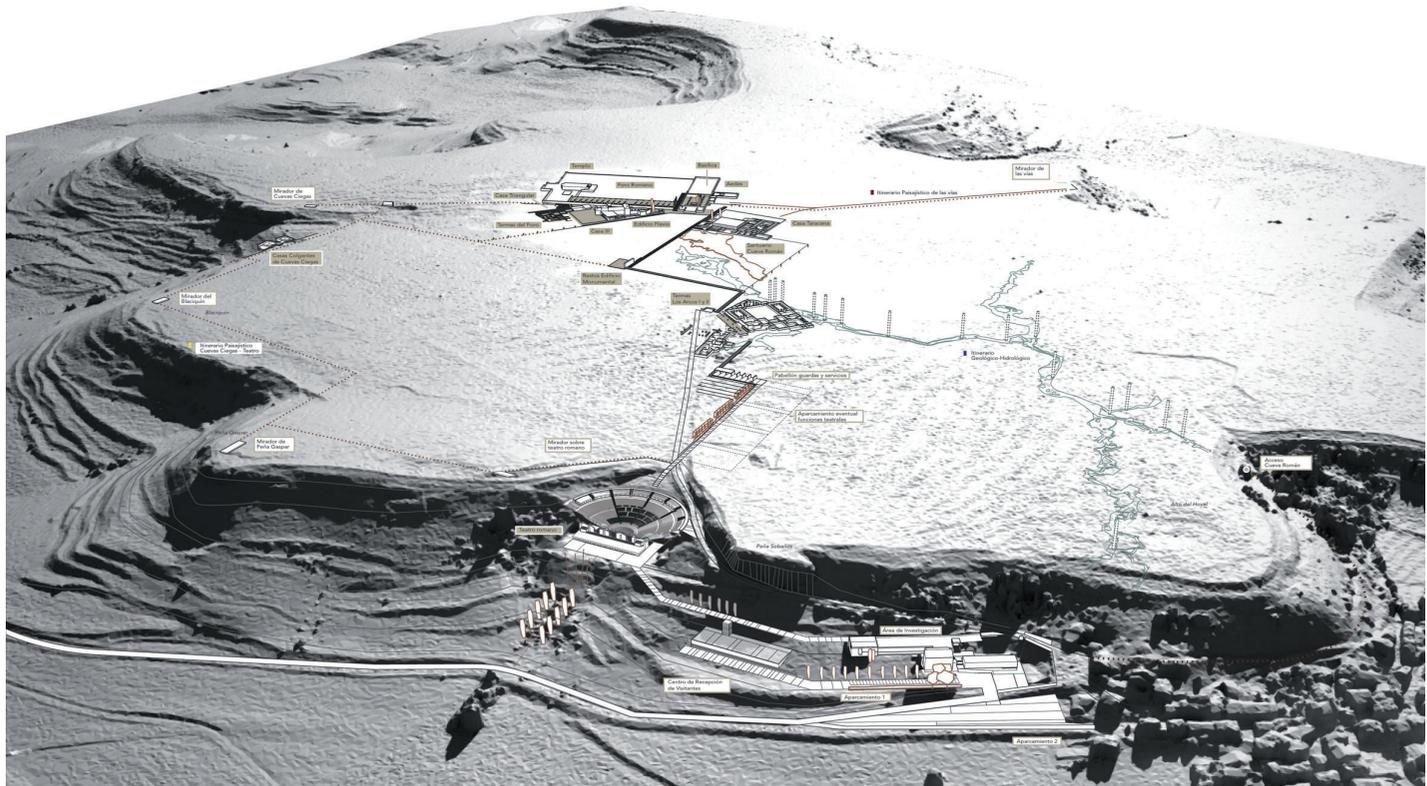
3

4

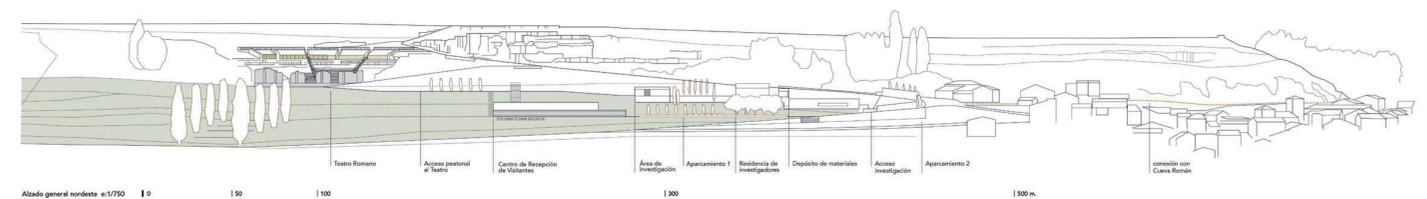
5

6. Modelo con propuesta general de intervención en el cerro de Clunia.

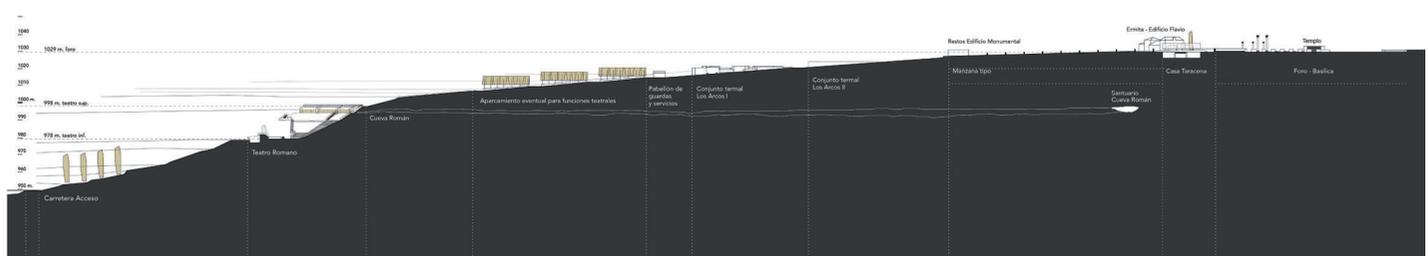
7. Alzado frontal y sección transversal del cerro de Clunia.



6



Alzado general norte-sur c.1/750



7

elementos de singular interés y se analizan las posibilidades de puesta en valor y de utilización.

La difusión del yacimiento se realiza, de este modo, en diferentes ámbitos y escalas, a nivel interna y externa, utilizando diferentes medios, teniendo en cuenta que el yacimiento contiene tanto referencias arquitectónicas como arqueológicas como paisajísticas. Potenciando el yacimiento como un valor estratégico especialmente importante en la comunidad de Castilla y León.

FILOSOFÍA DEL PLAN

El Plan entiende el yacimiento arqueológico de Clunia como confluencia de una red patrimonial en el territorio y paisaje cultural, y como tal debe ser generado, desde una visión totalmente contemporánea, pensada para mostrar/involucrar a un visitante/espectador diferente.

En este sentido, el Plan se plantea las siguientes finalidades:

- Presentar y explicar a los diferentes sectores de la sociedad el hecho de que las ciudades se enclavan en un territorio, con una estructura física concreta, generando a su vez unos paisajes antropizados, con elementos naturales y otros aportados por la cultura humana a lo largo de varios siglos, como sucede en el caso paradigmático de Clunia.
- Tomar consciencia del valor del lugar más allá del mero reconocimiento de unos restos arquitectónicos visibles construidos o de un material arqueológico expuesto en un museo o de una información contenida en una guía; valorar el hecho vivo y actual por encima de todo.
- Plantear una superposición de lecturas del yacimiento, en diferentes claves, que añadan valor e intensidad a la visita.
- Convertir el yacimiento arqueológico de Clunia, así como el territorio en el que se ubica, en un referente fundamental en la concepción de un paisaje arqueológico que rompe los límites físicos del yacimiento para articular todo un territorio cultural de incalculable valor patrimonial y social.
- Conseguir que el yacimiento deje de ser un hito aislado, de valor cultural, en el paisaje, para transformarse en la espina dorsal que articula y estructura todo el paisaje patrimonial a su alrededor, con el consiguiente beneficio económico y social para todas las poblaciones de los alrededores, pero, de manera especial, para la población de Peñalba de Castro.
- Crear sinergias con todos los valores culturales del paisaje en

el que se enclava, aprovechando todos los intereses.

- Ampliar los significados y resultados hasta ahora obtenidos y desarrollados y lo consiguientes argumentos, que cobran una inusitada dimensión en esta nueva consideración, con el cambio de percepción de la escala.

Esta filosofía, básica para entender todas las propuestas de actuación, genera un marco tanto teórico, como conceptual y práctico que se traslada al paisaje en forma de proyecto arquitectónico.

Era importante recuperar el sentido tectónico y urbano de la antigua ciudad romana, pero también era necesario buscar su integración en un paisaje que, al mismo tiempo, es atemporal y contemporáneo, con una presencia y una potencia poderosas e inusitadas.

Esta lectura contemporánea del paisaje arqueológico aporta una nueva visión al yacimiento conocido y adelanta el Parque y Paisaje Arqueológico, un salto cualitativo de gran importancia, para entender Clunia como un patrón de paisaje histórico y cultural.

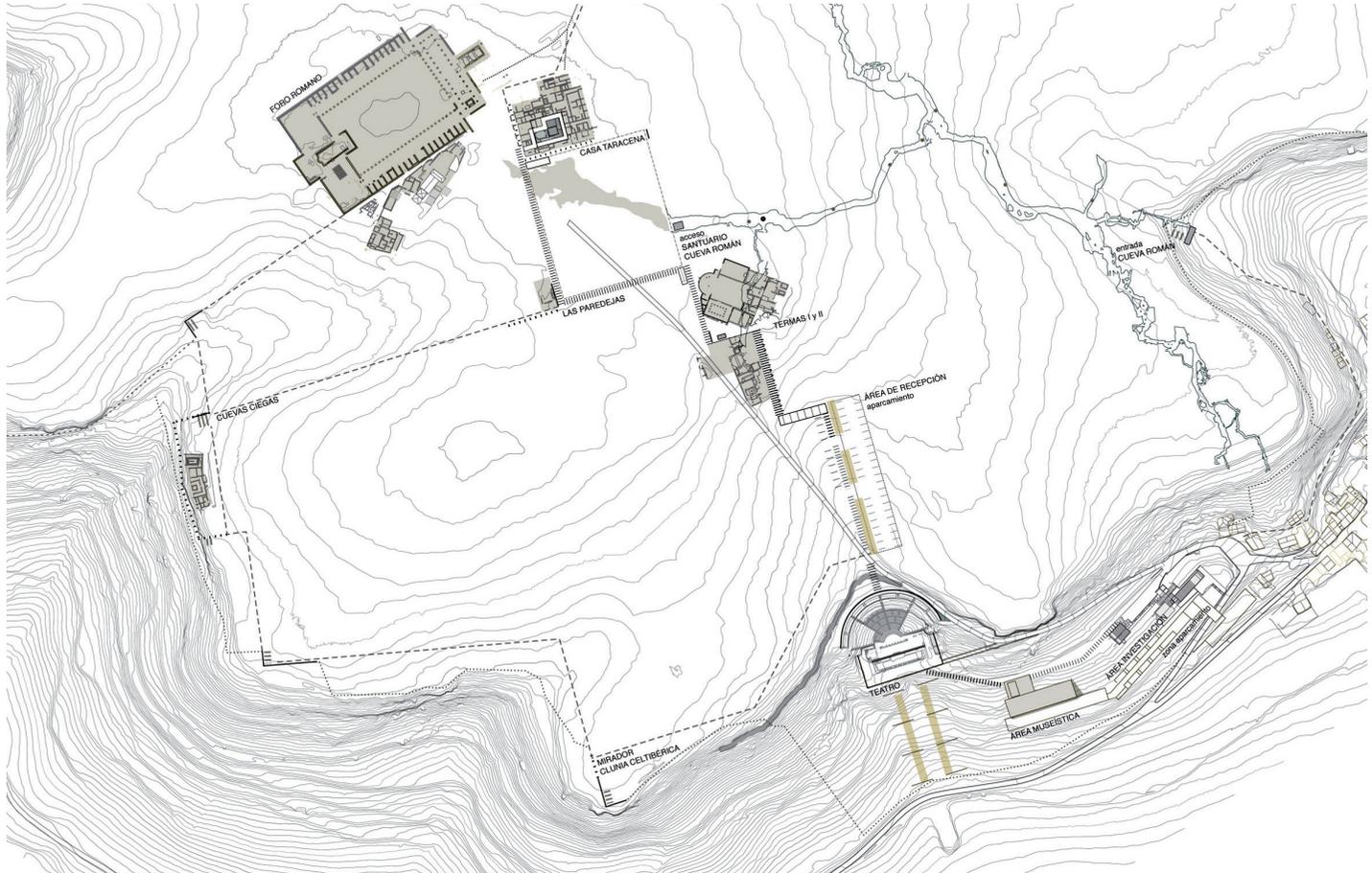
La intención es llegar a sintetizar un modelo novedoso, un laboratorio de experimentación que permita ideas innovadoras y en continuo progreso, que se convierta en una referencia a nivel nacional e internacional en todos los órdenes. En definitiva un Plan Integral para el paisaje arqueológico de Clunia en el siglo XXI.

ACTUACIONES

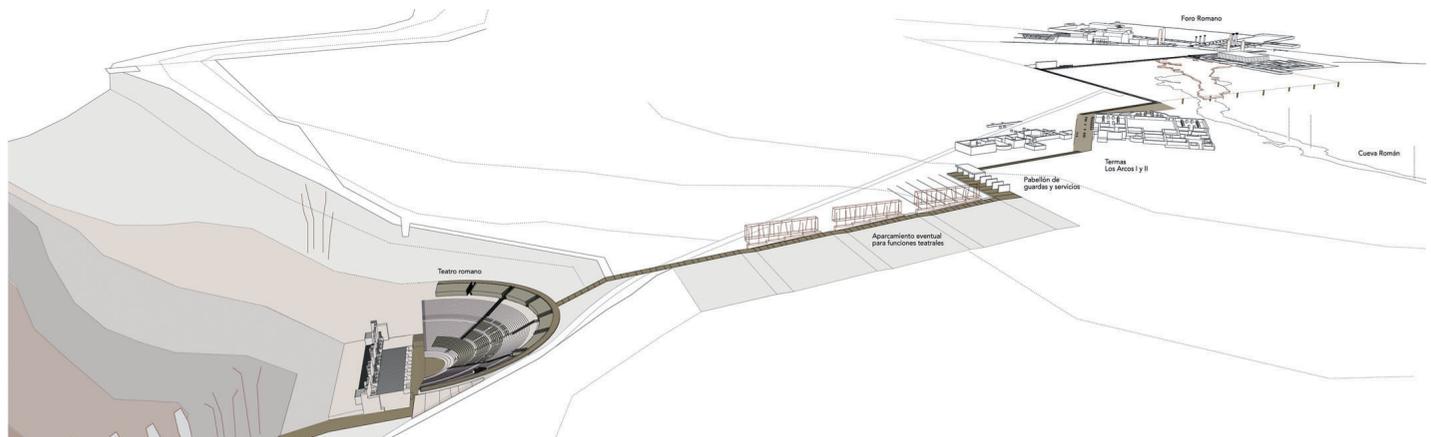
Para llevar a la práctica las ideas y conceptos anteriormente descritos, se proponen un importante número de actuaciones que corrigen algunos defectos, mejoran otros y, sobre todo, tratan de dar un nuevo impulso a las capacidades del yacimiento, en una clara apuesta de futuro en la definición del nuevo Parque Arqueológico de la ciudad romana de Clunia.

Estas actuaciones se pueden estructurar en varios niveles, desde el paisaje exterior al paisaje interior del yacimiento, desde la visión lejana a la visión cercana e inmediata.

Respecto al paisaje exterior el Plan realiza una clara apuesta por la vocación del Paisaje Arqueológico en el que se enclava el yacimiento, extendiendo el sentido actual de los restos arqueológicos a todo el territorio. De esta manera se propone la creación de un sistema de itinerarios y puntos de vista e información que amplíen la presencia del actual yacimiento



10



11

arqueológico en todo su ámbito territorial.

De manera especial se refuerzan los itinerarios en los alrededores del cerro en el que se enclava el yacimiento. Se proponen áreas de intervención, miradores y señalizaciones que permitan una correcta comprensión del yacimiento y su contexto.

En relación al paisaje interior El Plan describe de forma pormenorizada las actuaciones previstas en el interior del yacimiento arqueológico, necesarias para la protección de los restos arqueológicos y para la re-estructuración de la visita en el nuevo Parque Arqueológico. Accesos, aparcamientos, recorridos, miradores sobre el paisaje exterior, equipamientos para la investigación, centro de recepción de visitantes o pabellones de guardas, constituyen, junto con la intervención directa sobre los restos, el conjunto de elementos propuestos para la materialización de este paisaje.

EL PAISAJE DEL YACIMIENTO

El cerro en el que se enclavan los restos de la antigua ciudad romana de Clunia tiene un gran interés, más allá de su valor intrínseco arqueológico. El paso del tiempo ha construido un fantástico palimpsesto que debemos mostrar a los visitantes en todos sus detalles, para completar la información arqueológica.

El Plan pretende construir un discurso transversal que permita leer no solo los acontecimientos del pasado o la visión actual, sino realizar una lectura a través del tiempo.

En este sentido las últimas décadas resultan de una gran riqueza, como podemos comprobar a través de la información gráfica y fotográfica de la que disponemos, desde que el lugar era un sistema de campos de labranza hasta la actualidad, desaparecidos los cultivos, donde las marcas arqueológicas se funden con las marcas de la agricultura; resultando un material de gran interés como información para el visitante.

De esta manera se pretende construir una narración del yacimiento en el que aparezca también, como información, el relato y las vicisitudes del propio terreno y su metamorfosis reciente.

A partir de estas consideraciones se plantean en la parte superior del cerro una serie de itinerarios de carácter cultural o paisajístico que complementan al itinerario arqueológico principal. De este modo se amplía el sentido del lugar en la consideración del yacimiento, como queda suficientemente reseña-

do a los largo de esta memoria.

Desde un Itinerario paisajístico de las vías, facilitando la comprensión de los elementos que explican los distintos modos de excavación llevados a cabo en el Yacimiento hasta el Itinerario geológico-hidroológico, que pretende explicar Cueva Román como un elemento de valor didáctico, no visible ni visitable pero presente en todo el yacimiento, a través de la presencia de los pozos de suministro, las fuentes, la relación entre la cavidad y la ciudad, tanto en el exterior como en el interior del recinto; pasando por Itinerario paisajísticos, uno planteado por el exterior del recinto del yacimiento, de gran interés, bordeando la población de Peñalba de Castro, con vistas hacia la ladera del cerro y hacia el núcleo y otro desde el interior que plantea la mirada sobre el territorio circundante.

ACCESIBILIDAD

Una de las cuestiones de mayor dificultad en un yacimiento arqueológico es la resolución de la accesibilidad; son muchos los colectivos (discapacitados, personas mayores, personas con movilidad reducida) que demandan mejorar la accesibilidad en los lugares arqueológicos.

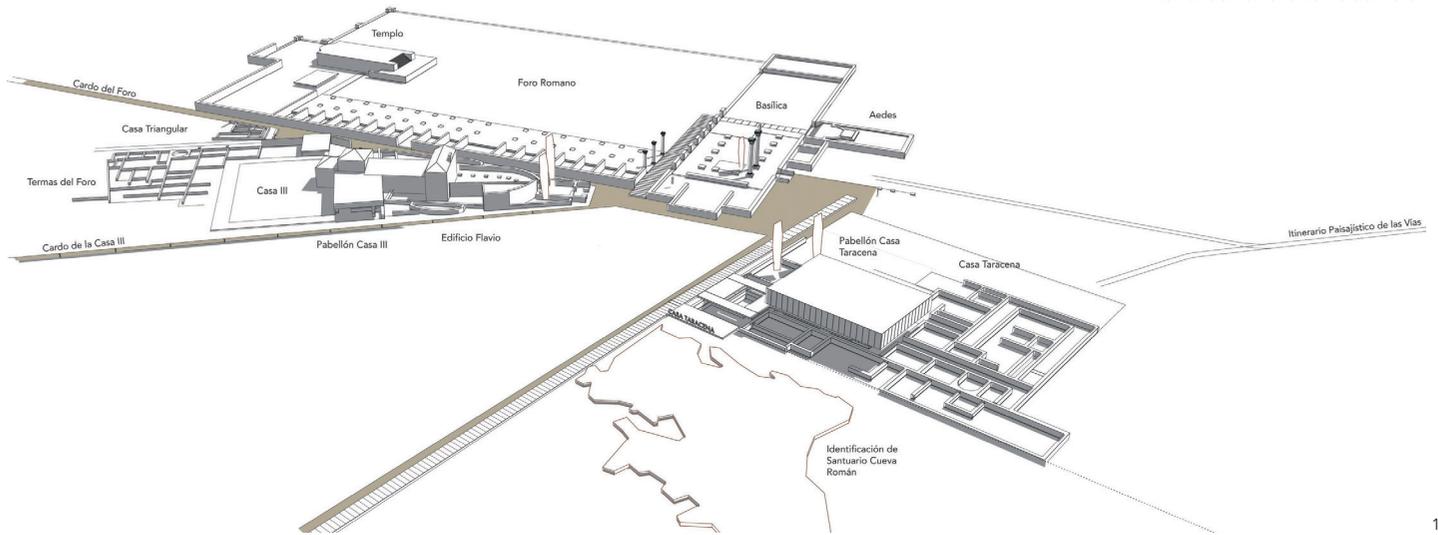
El Plan propone recorridos con diferentes grados de accesibilidad que permitan el acceso a personas con distintos grados de discapacidad, siguiendo la tónica ejemplarizante que en su día se consiguió con la recuperación del teatro romano, accesible en su galería superior. De este modo se pretende que el Parque Arqueológico de Clunia se convierta en un modelo a seguir, y con ello se favorezca el aumento de las visitas, especialmente de colectivos con problemas de movilidad.

DESARROLLO DEL PLAN

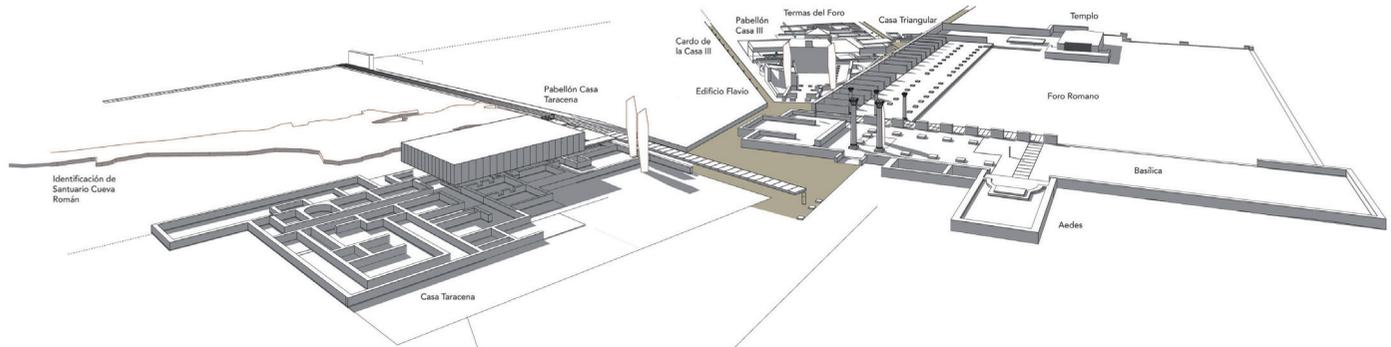
Una vez establecidas las acciones a llevar a cabo en los próximos años, definiendo un camino y una serie de objetivos, se propone el desarrollo de una programación, de acuerdo a las posibilidades y procedimientos que resulten de la coordinación de los agentes que intervienen en el Yacimiento, fundamentalmente la Diputación Provincial de Burgos y la Junta de Castilla y León.

De esta forma las dos administraciones junto con los redactores y aquellos agentes que se consideren oportunos, establecerán de forma consensuada el mecanismo de gestión de este plan, los procedimientos de colaboración y prioridades.

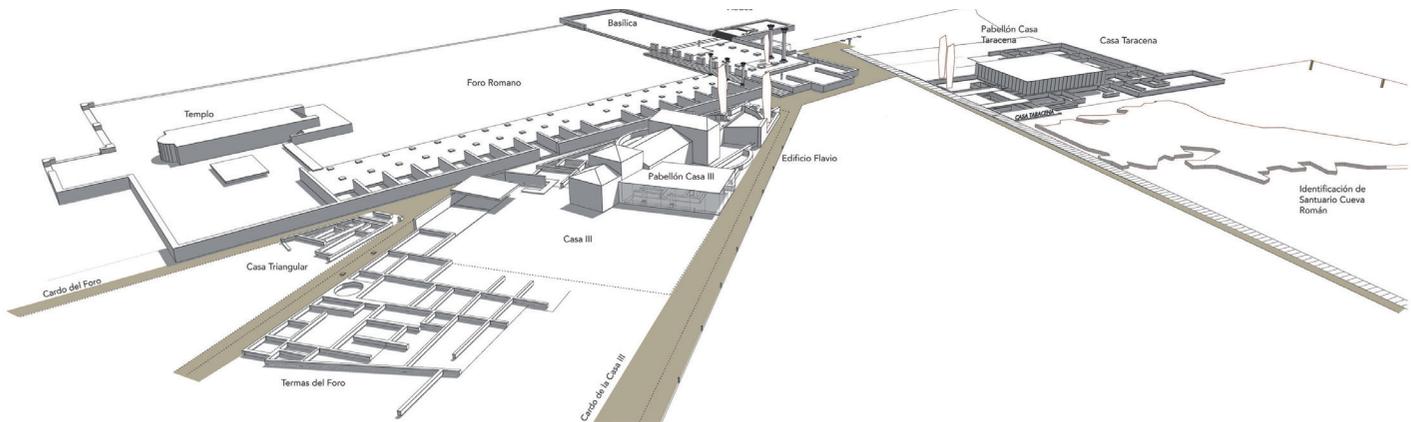
12 a 14. Vistas de la propuesta de intervención en el entorno del Foro.



12



13



14