

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

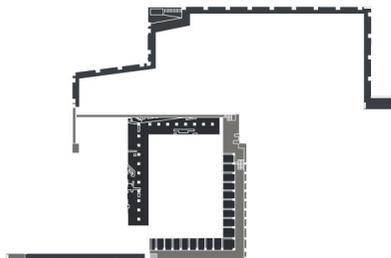
Antonio Tejedor Cabrera,

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

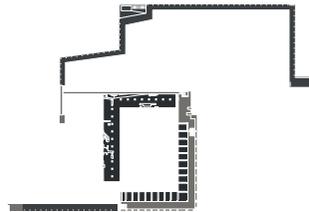
208 p.: il.; 22 cm.

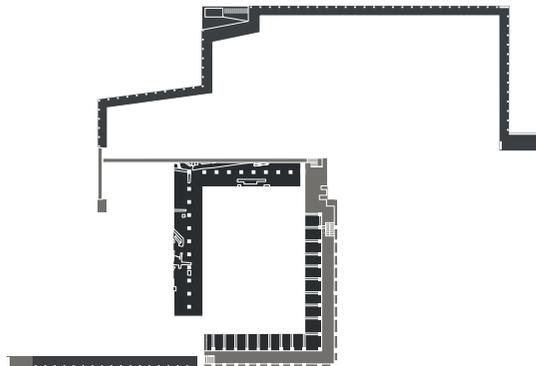
ISBN: 978-84-697-6676-7

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

INDICE

| | |
|---|-----|
| <i>Modelos de paisajes patrimoniales en Castilla y León. Herramientas de proyecto arquitectónico</i> Darío Álvarez Álvarez y Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría | 8 |
| <i>Plan Integral del Paisaje Arqueológico de Clunia</i> Darío Álvarez Álvarez, Miguel Ángel de la Iglesia Santamaría y Francesc Tuset | 28 |
| <i>Rovina e paesaggio archeologico. Il restauro del Teatro Romano di Clunia</i> Flavia Zelli | 38 |
| <i>Tiermes: Paisaje, representación y proyecto</i> Carlos Rodríguez Fernández | 46 |
| <i>Paisajes patrimoniales e infraestructuras. Sistemas de coexistencia</i> Sagrario Fernández Raga | 54 |
| <i>Dos villas romanas en el paisaje de Castilla y León</i> Leonardo Tamargo Niebla | 62 |
| <i>Sistemi territoriali di patrimoni materiali e immateriali. Due progetti in Castilla y León</i> Laura Pujja | 68 |
| <i>Paisajes patrimoniales: diseño, información e identidad</i> Nieves Fernández Villalobos | 76 |
| <i>Cuatro intervenciones en paisajes patrimoniales</i> Juan Carlos Arnuncio Pastor | 84 |
| <i>Centros de visitantes en paisajes patrimoniales</i> Antonio Tejedor Cabrera y Mercedes Linares Gómez del Pulgar | 96 |
| <i>Aranjuez. Plan de gestión del paisaje cultural</i> Miguel Ángel Aníbarro Rodríguez | 106 |
| <i>Construir na ruína. Circunstância e programa</i> Pedro Alarcão | 118 |
| <i>Progetto per la riqualificazione del Mausoleo di Augusto e di Piazza Augusto Imperatore</i> Francesco Cellini | 130 |
| <i>Progetto per la Via dei Fori Imperiali di Roma</i> Luigi Franciosini | 140 |
| <i>Proyecto para la Via de los Foros Imperiales de Roma</i> LAB/PAP | 152 |
| <i>Progettare nel paesaggio archeologico</i> Cristina Casadei | 164 |
| <i>Villa de Faragola</i> Luigi Franciosini, Giuliano Volpe y Maria Turchiano | 176 |
| <i>Un paisaje patrimonial moderno. El conjunto arquitectónico de Pampulha</i> Ramón Rodríguez Llera | 182 |
| <i>Workshops Internacionales. Proyectos de estudiantes de arquitectura</i> LAB/PAP | 190 |
| <i>Nota biográfica de los autores</i> | 206 |

PAISAJES PATRIMONIALES

Diseño, información e identidad

Nieves Fernández Villalobos

Un paisaje patrimonial está cargado de memoria y personalidad propia. Descifrarla y subrayar esa identidad es una cuestión que requiere de un abordaje multidisciplinar. El diseño, como disciplina integradora de diferentes aproximaciones metodológicas y conceptuales dirigida a la construcción de mensajes, juega un papel importante en la comprensión del lugar.

Dentro del diseño de información, la señalética corresponde a la parte de la comunicación visual que constituye un sistema codificado de señales y signos para la orientación de los actos de los individuos en un determinado espacio. Pero además de esta dimensión funcional, la señalética puede aportar también una dimensión simbólica, contribuyendo a la recuperación y construcción de la identidad del paisaje patrimonial. Para lograr que la señalética condense significados lo ideal es que se trabaje coordinadamente con el proyecto arquitectónico y la logística de servicios, y se entienda como “señalética corporativa”, es decir, como un proceso creativo adaptado expresamente a un paisaje patrimonial determinado, diseñando sus propias señales y creando un sistema que se adapte a la estructura, las funciones y la memoria del lugar.

Se muestran a continuación algunos ejemplos de señalética diseñados para paisajes patrimoniales arquitectónicos y naturales que, dando el protagonismo a pictogramas, letras o iconos, proponen una visión particular de un lugar, facilitan su interpretación, y contribuyen a potenciar la identidad del mismo.

PICTOGRAMAS

Las señales pictográficas son de referencia rápida, y su presentación depende de una asociación semántica común del símbolo que representa. De todas ellas, la flecha es la quintaesencia de las herramientas gráficas de orientación, cuyo origen está en el gesto indicativo de la mano con el dedo índice tendido. Actualmente, las flechas “ortodoxas” se han dejado de un lado, en cierto modo, para abrir paso

a nuevos sistemas o formalizaciones, pero continúan siendo esenciales para transmitir con claridad una dirección.

Un brillante ejemplo lo tenemos en la intervención que realizó Álvaro Siza en el año 2008 en el Monasterio de Thoronet, la antigua abadía cisterciense construida entre 1160 y 1230. Se trata de unos de los monumentos medievales más importantes de la Provenza que, en peligro tras la Revolución, inició su restauración en 1841 y actualmente se usa como museo.

El monasterio está maravillosamente conectado a su entorno, y es un ejemplo excepcional de espiritualidad y filosofía transformada en arquitectura. La pureza y la simplicidad de los volúmenes, esencialmente dictados por la organización de la vida comunitaria, han inspirado a numerosos arquitectos. El ejemplo más notable lo encontramos en Le Corbusier, quien visitó el monasterio en 1953, siguiendo la sugerencia del padre Coutouier de que lo empleara como modelo para levantar el futuro Convento de la Tourette, y así hizo: muchos de los aspectos que aparecen en el monasterio cisterciense se reflejan, adaptados y transformados en el convento de Le Corbusier, siguiendo su singular procedimiento de abstracción. Tras él, otro gran arquitecto, Fernand Pouillon, maestro del antiguo puerto de Marsella, realizó un increíble tributo a la abadía en forma de novela, *Les Pierres Sauvages* (1964), uno de los libros de literatura arquitectónica del siglo XX más reconocidos.

Con la intención de potenciar nuevas miradas contemporáneas al edificio, e incentivar el turismo, el Centro de Monumentos Nacionales de Francia promueve, desde el año 2006, intervenciones periódicas en el monasterio, guiadas por Dominique Machabert. Este evento, que se conoce como “Leciones de Thoronet”, ofrece a un arquitecto reconocido la oportunidad de realizar una interpretación personal del edificio cisterciense y su entorno, a través de una instalación de ubicación específica.

Así, en el año 2008, intervino Alvaro Siza, convencido de que la humildad era el valor necesario para poder comprender

la complejidad extrema que se haya en la modélica simplicidad del monumento, que tanto había admirado Le Corbusier. Llegó al monasterio en un tranquilo atardecer y sobre un plano turístico, casi de forma instintiva, comenzó compulsivamente a realizar anotaciones, con la intención de aclarar y analizar cada elemento. La asimetría de la puerta de la iglesia, por donde se iniciaba el recorrido hasta entonces, le hizo pensar que no podía ser una puerta principal. De hecho, su denominación como "Puerta de la Muerte", parecía indicar que era la que decía el último adiós a los monjes, y de ahí su situación próxima del cementerio. Así, entendiendo a los visitantes de hoy como "los nuevos huéspedes de la abadía", Siza sugirió que tomaran la misma ruta de entonces, conduciéndolos de un punto a otro a través de la hostelería. Caminando, evocando, dibujando, el arquitecto convirtió la intuición en método. Quería ayudar a entender que la razón de la belleza de Thoronet, nacía de su función original. Para él, la esencia radica en recuperar la memoria de la función monástica.

Como el arquitecto subrayaba, eran necesarios pocos elementos y "los ojos abiertos". A partir de tres objetos- una flecha de mármol, un poste de madera y un cable tensado- Siza indica el recorrido del visitante mediante la apertura de una nueva *promenade*: no de la iglesia al claustro, sino primero el claustro y los diferentes espacios colectivos e individuales de la comunidad monástica y después a la iglesia. Esos mínimos elementos escultóricos ofrecen al visitante una idea de cómo hacer el recorrido. La singular flecha, protagonista de la intervención, inicialmente pensada en dos piezas, se realiza finalmente partiendo de un cuadrado de 1,20 m de altura. Da comienzo al nuevo recorrido y se percibe ya, de forma monumental, una vez atravesado el arco de acceso, bellamente horadada en un plano de mármol blanco de 40 cm de espesor. La asimetría con la que se ha diseñado genera un interesante efecto óptico, de manera que desde algunas perspectivas parece que el plano pétreo está doblado. El poste de madera, de 18 cm de sección, se abre paso, después, entre el hueco roto en el muro de piedra. Con 2,5 m asoma por encima del mismo y su cabezal se mueve 30 grados dirigiendo al visitante hacia el cable tensado que, a modo de pasamanos y con un fragmento de tela reflectante de él suspendida, termina por introducir a las personas en el monasterio. Tres maneras de entender el elemento direccional que se complementan, aunque solo la flecha inicial ha

modificado ya el recorrido de la visita por completo. Gracias a ella, el descubrimiento actual del lugar, directo e inmediato, sigue un enfoque más coherente con el lugar.

LETRAS

Las señales tipográficas constituyen un elemento fundamental para dar una información más concisa y detallada de un lugar.

Así, si la flecha resumía algunas de las reflexiones más importantes de Siza sobre Thoronet, Eduardo Souto de Moura, que sería invitado a intervenir en el monasterio en el año 2011, daría protagonismo a las palabras.

Con cierto sentido pragmático, definiría inicialmente un sistema de propuestas en base a cinco puntos: el suelo, la iluminación, la demolición de un cuerpo posterior, la recuperación de la presencia del agua, y la realización de un aparcamiento con un pabellón de aseos y cafetería. Finalmente, pondría el acento en la luz y el camino: situó un dispositivo de luz para recuperar la atmósfera medieval de la bodega, y colocó unas placas en la entrada de los diferentes espacios para facilitar su comprensión. Por tanto, la señalización es parte de la intervención de Souto de Moura en la abadía. Su objetivo era dirigir al visitante e identificar las diferentes áreas del monumento, a partir de un directorio inicial, sin necesidad de tener que recurrir continuamente a las páginas de una guía, para posibilitar el disfrute real del espacio y su atmósfera. El patrimonio debía convertirse en un lugar común, cercano y emocional.

El arquitecto mantuvo el orden de la visita que Siza había justificado con su intervención tres años antes, eligiendo diez puntos representativos. La señalización adoptó un atractivo carácter de "instalación". Un primer diseño consistía en un plano doblado que configura un prisma triangular. Pero finalmente, junto al diseñador António Queirós, crearon unas piezas a partir de una plancha de aluminio en el que las letras se recortan y se elevan. Los dos planos generados con este gesto representan la luz y la sombra, el todo y la nada, y parecen contener dos tiempos: pasado y presente. Juegan con el positivo y el negativo, con el fondo y figura, con los reflejos y con las sombras. Las señales saben destacarse en medio de los diferentes ambientes. Crean su propio espacio, y a la vez, respetan su entorno, son sutiles: con color neutro, se hacen visibles, pero no interfieren en la pureza del lugar, y los calados contribuyen magistralmente a que las señales

INTERVENCIÓN EN EL MONASTERIO DE THORONET

Alvaro Siza, 2008

1. Planta del Monasterio. Localización de las intervenciones de Siza y Souto de Moura.
 2. Dibujo de la flecha de mármol y el poste de madera.
 3. Boceto inicial de Álvaro Siza de los tres elementos de su intervención.
 4. La flecha de mármol señalando el inicio del nuevo recorrido.
 5. El poste de madera con el cabezal móvil, dirigiendo hacia la antigua hostelería.
 6. El cable tensado dirigiendo hacia el antiguo refectorio.
- (Imágenes: D. Machabert. *Siza au Thoronet*. Parenthèses. Marsella, 2008)

MONASTERIO DE THORONET

INTERVENCIÓN DE ÁLVARO SIZA

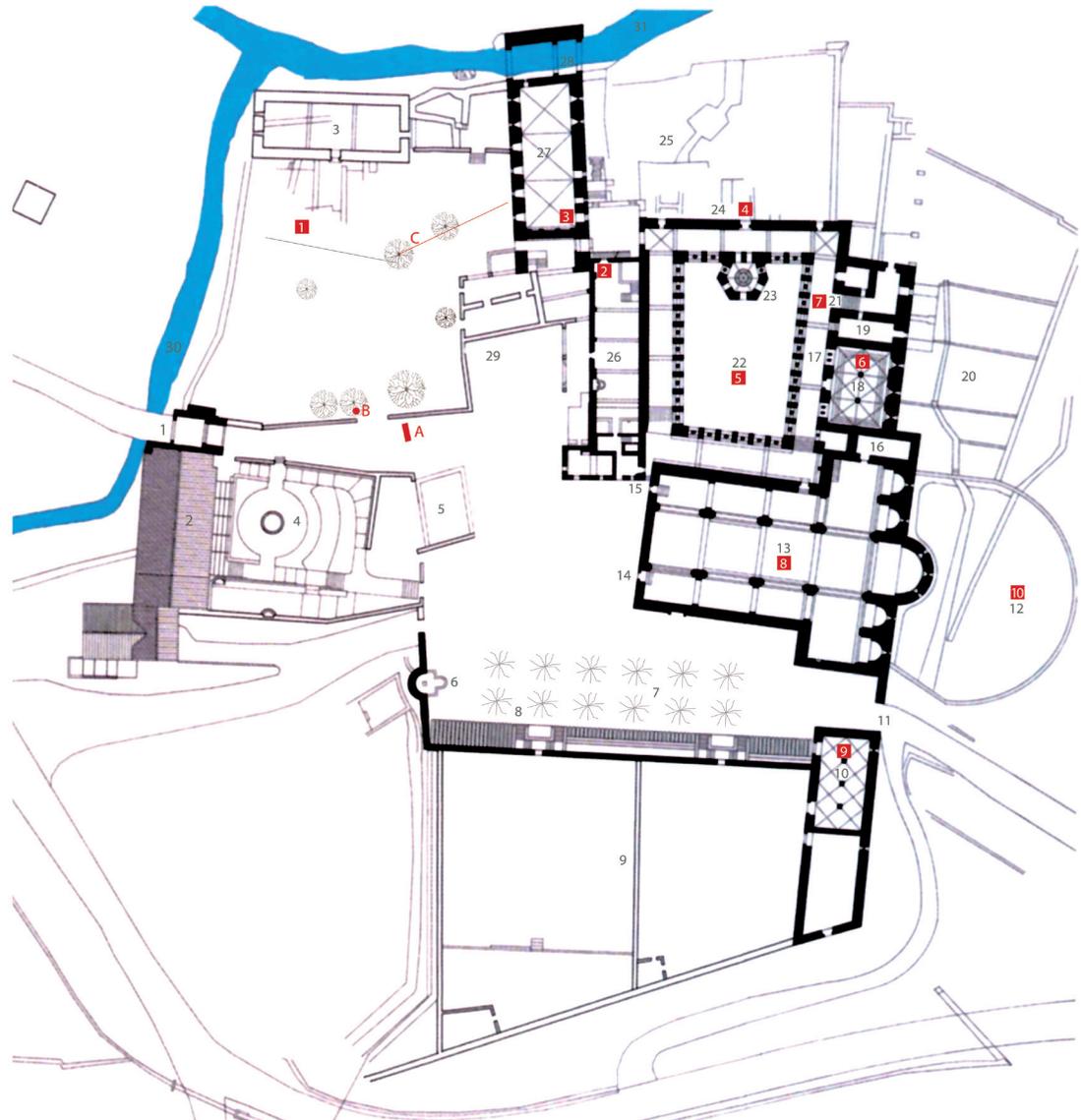
- A. Flecha
- B. Poste
- C. Cable

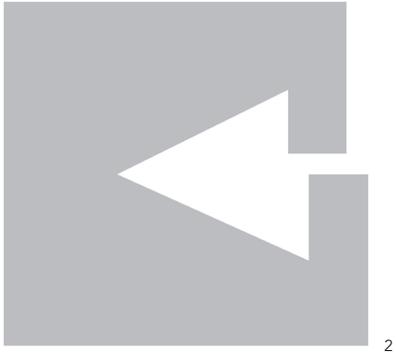
INTERVENCIÓN SOUTO DE MOURA

señalización [Queirós]

- 1 vestiges de l'hôtellerie
- 2 cellier
- 3 bâtiment des convers
- 4 ancien réfectoire
- 5 cloître
- 6 salle capitulaire
- 7 dortoir
- 8 église
- 9 grange dimière
- 10 cimetière

- 1. Puerta de acceso
- 2. Recepción actual
- 3. Hostelería medieval
- 4. Jardín moderno
- 5. Aljibe
- 6. Fuente
- 7. Paseo de castaños
- 8. Escalera
- 9. Viñas
- 10. Granero
- 11. Puerta de Lorgues
- 12. Cementerio
- 13. Iglesia abacial
- 14. Puerta de la muerte
- 15. Puerta del convento
- 16. Sacristía
- 17. edificio de los monjes
- 18. Sala capitular
- 19. Pasaje
- 20. Jardín de los monjes
- 21. Escalera hacia dormitorios
- 22. Claustro
- 23. Lavatorio
- 24. Ruinas del refectorio
- 25. Jardín
- 26. Bodega
- 27. Convento
- 28. Letrinas
- 29. Ruinas de instalaciones modernas
- 30. Arroyo de Darboussière
- 31. Arroyo de Tombarèu

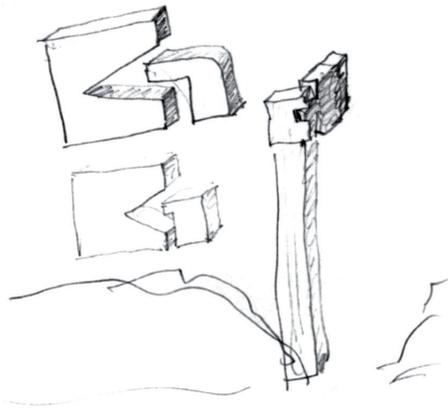
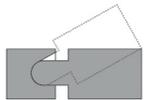




2



4



3



5



6

dialoguen con el mismo entremezclándose con la vegetación, con la tierra o con el fondo pétreo.

ICONOS

Algunos sistemas de orientación hacen uso del diseño pictórico no estándar, debido a su inmediatez o a su mayor legibilidad a distancia, facilitando el reconocimiento espacial instantáneo. Por otra parte, los iconos pueden proporcionar unidad a distintas intervenciones, adquiriendo casi el carácter de marca de un lugar.

En este sentido, el proyecto de recuperación de la Cañada Real Soriana, a su paso por Almazán, realizado por el equipo dirigido por Darío Álvarez, Josefina González y Miguel Ángel de la Iglesia, y emplea como icono la silueta de una oveja, extraída de un texto medieval, con la idea de recordar el sentido inicial del lugar. La intervención convertía en paisaje patrimonial un tramo muy degradado de la antigua vía pecuaria, que había perdido por completo su carácter y memoria. El primer tramo de la intervención transformó un basureo, que había ido creciendo de forma espontánea a los pies de la muralla medieval, en un paseo verde, accesible para discapacitados. En él, pequeñas placas metálicas cuadradas, con la oveja grabada, se insertan periódicamente en el pavimento de granito, rememorando el paso de los animales años atrás. El paseo inicial lleva a un montículo en el que se situó un mirador, que se convertía en final ritual con una rampa que lleva al espectador a mirar hacia atrás y contemplar el perfil de la ciudad antigua, haciéndole reflexionar y establecer relaciones entre el pasado y el presente. La imagen de la oveja se reproduce en bronce y mayor tamaño, apoyándose en el muro de contención, para devolver el carácter perdido al antiguo paisaje pecuario.

La oveja se repite en la continuidad de este camino, grabándose en hitos de diferente tamaño y material. Contribuyen así a señalar merenderos y elementos de pausa, y proteger los límites de la vía, acentuando siempre el origen y sentido de la misma con el bello icono rehundido en madera y piedra.

En otras intervenciones los iconos adquieren un carácter más abstracto. El proyecto para la restauración de Tudela-Culip (Club Med) en el Cabo de Reus (Cadaqués, 2005-2006), realizado por el estudio EMF landscape architects, dirigido por Martí Franch y Ton Ardèvol, emplea también señales icónicas para recuperar la identidad herida del patrimonio

natural de los sugerentes acantilados del extremo oriental de la península. En 1961 el Club Med construyó un centro de vacaciones privado en la zona, considerado como uno de los ejemplos más notorios de aberración arquitectónica en la costa mediterránea. En 1998 el Cabo de Creus fue declarado Parque Natural, clasificándose con la cifra más alta de protección por sus altos valores geológicos y botánicos, de manera que el Club Med cesó su actividad en el 2003, y en el proyecto de restauración fue “deconstruido”, haciendo revivir su dinámica ecológica.

Se construyeron una red jerarquizada de caminos y se crearon varios miradores para su redescubrimiento a partir de algunos fragmentos de las construcciones previas. La obra pretendía reforzar los valores consustanciales del lugar, la diversidad de sus formaciones geológicas, la especialización de la vegetación nativa, el viento y la magnificencia del mar, y la dureza y la desnudez de los afloramientos rocosos. La señalética juega un papel importante. Varios artistas, entre ellos Dalí, se han sentido fascinados por el paisaje mineral del cabo, poblado de formas fantásticas producto de la erosión del viento y el mar. Tradicionalmente los pescadores y los niños habían identificado algunas de esas formaciones rocosas con nombres de animales para su orientación: el camello, el águila, el oso,... Con la señalética, el proyecto propone un atractivo juego de percepción incorporando unas señales “atrilas”, apoyadas en el suelo, que delinearán la silueta de esos animales-rocas, provocando la pausa en el visitante y ayudándole a identificarlas.

Las sugerentes líneas horadadas en la chapa de acero corten atrapan poéticamente un intervalo de tiempo, hasta que, al cabo de miles de años, el viento y el agua dibujen nuevas siluetas y sustituyan esas formas dramáticamente esculpidas en la roca por otras nuevas también sorprendentes.

En los proyectos mostrados el diseño de orientación aporta, un enfoque funcional; pero han sido seleccionados fundamentalmente porque utilizan el diseño como una herramienta para ahondar en la identidad del lugar y comunicarla al usuario. A partir de pictogramas, letras e iconos, la señalética se ha empleado como un instrumento del proyecto que consigue recuperar esa identidad, sugerirla, potenciarla, e incluso, en ocasiones, crearla. La diversidad de estos sencillos elementos visuales constituye un denso tejido de estímulos, señales y signos que consiguen dar voz a un lugar.

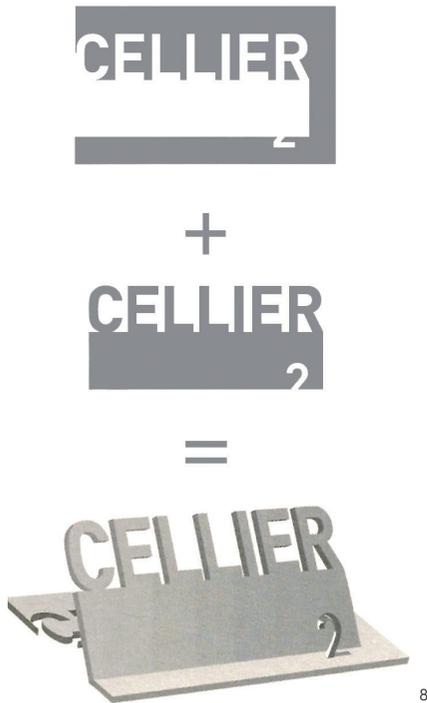
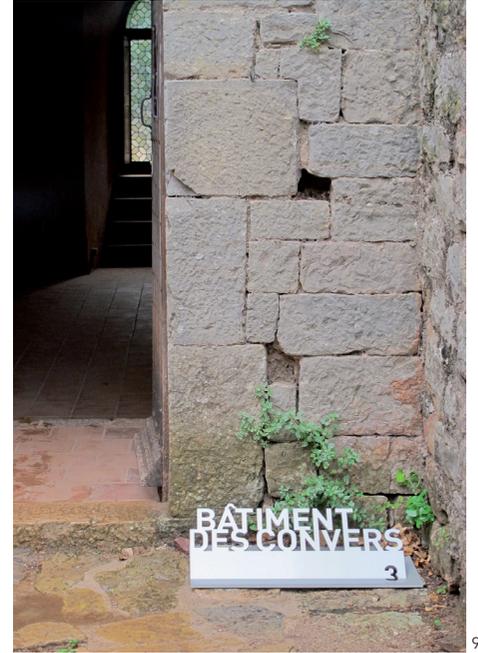
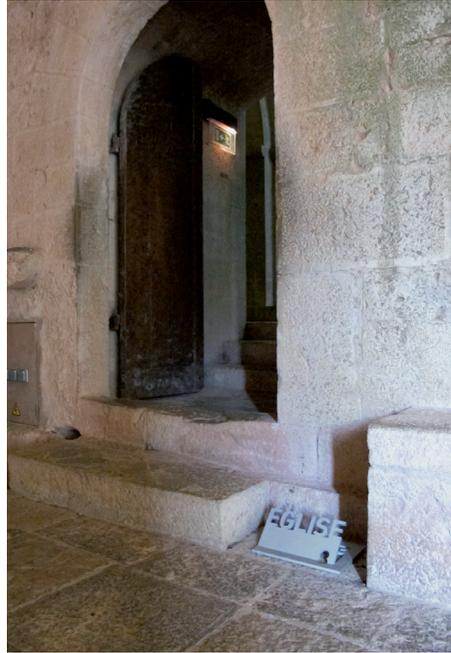
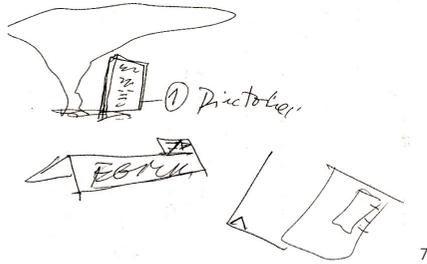
SEÑALIZACIÓN MONASTERIO DE THORONET
Eduardo Souto de Moura y António Queirós, 2011

7. Boceto inicial de Souto de Moura del directorio y primeras señales.

8. Concepto de las señales finales diseñadas por Souto de Moura y António Queirós.

9. Señales nominales de iglesia y edificio conventual, respetuosas con el edificio y destacando sobre el fondo pétreo.

10. Detalles de señales de iglesia, cementerio y bodega. (Imágenes: D. Machabert. Souto de Moura: Au Thoronet, le diable m'a dit... Parenthèses. Marsella, 2012)



9

7

8

10

RECUPERACIÓN DE LA CAÑADA REAL ORIENTAL SORIANA

Almazán, Soria

Ayuntamiento de Almazán, 2002

Darío Álvarez, Josefina González y Miguel Ángel de la Iglesia

Nieves Fernández, Ivan Rincón

- 11. Placa de bronce en el pavimento de granito, con el icono de la intervención.
- 12. Mirador final del primer tramo con la oveja en bronce en gran tamaño.
- 13. Vista del primer tramo de intervención, con la muralla medieval de fondo.
- 14. Paseo accesible del primer tramo de intervención.
- 15. Hito de piedra con la oveja grabada y pintada, indicando el merendero.
- 16. Hito de madera con el icono grabado y pintado, indicando la vía pecuaria.



11



12



13



14



15



16

RESTAURACIÓN DE TUDELA-CULIP (CLUB MED)

Cabo de Creus, Cadaqués, 2006

EMF paisatge (Martí Franch y Ton Ardèvol)



17



18



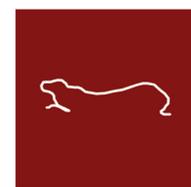
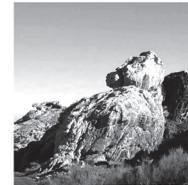
19

17. Señal atril, tumbada en el suelo, dirigiendo la mirada hacia la roca- animal.

18. Roca-animal con forma de águila imperial.

19. Silueta del animal recortada en la señal de acero corten.

20. Rocas-animales y sus correspondientes siluetas horadadas en las señales: el águila, el oso, el camello, el dromedario, la ardilla, la foca...



20