

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

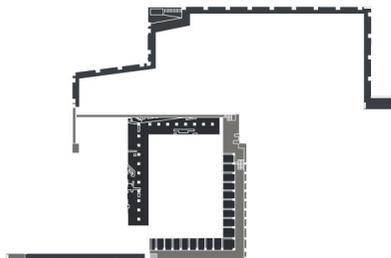
Antonio Tejedor Cabrera,

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

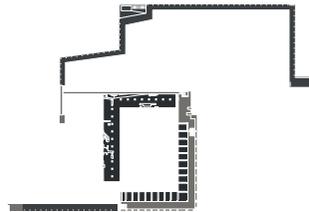
208 p.: il.; 22 cm.

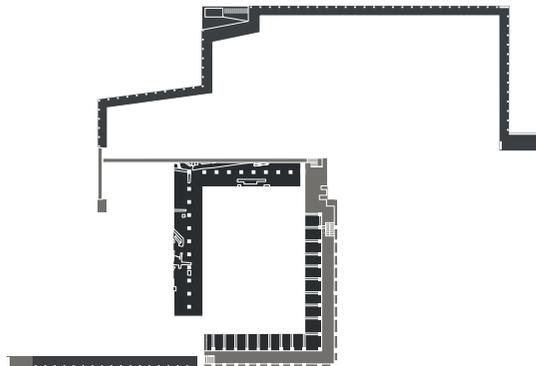
ISBN: 978-84-697-6676-7

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

TIERMES: PAISAJE, REPRESENTACIÓN Y PROYECTO

Carlos Rodríguez

La ciudad romana de Tiermes se asienta poderosamente sobre un cerro de arenisca roja a más de 1200 m. de altura, caracterizado por sus terrazas geológicas que se elevan en medio de una llanura fluvial, rodeada por las altas montañas de la Sierra de Pela al sur y por el escarpe del río Pedro al oeste, que concretan topográficamente la extensión de los terrenos soberanos y visualmente controlados por la ciudad. El paisaje se descubre ante los ojos del espectador como una seductora topografía artificial con grandes muros de roca crípticos y a la vez fascinantes, que a primera vista parecen ser un producto de la geología y la acción erosiva. Sin embargo, una mirada inteligente del visitante descubre las trazas geométricas de los cortes, las trincheras y los vacíos en la roca que han sobrevenido al tiempo y que hoy en día nos revelan la presencia humana y el verdadero paisaje antrópico de Tiermes. En este contexto de gran dificultad, la sensibilidad del proyecto arquitectónico contemporáneo asume el reto de preservar el equilibrio y la coexistencia de la arqueología y la interpretación urbana de carácter científico, por una parte, y de los valores paisajísticos adquiridos a lo largo del tiempo, potenciando la sugerencia plástica del paisaje en ruinas.

TOPOGRAFÍA / CONSTRUCCIÓN: NIVELES DE APROXIMACIÓN AL PAISAJE URBANO

La implantación urbana de Tiermes se puede explicar a partir del binomio topografía/construcción, partiendo de su geomorfología característica y a través de una serie de niveles de aproximación que van desde la escala territorial y descienden a la escala arquitectónica. El cerro o cuesta geológica está coronada por una línea o cresta superior, que actúa como eje divisor de aguas, organizando la ciudad en dos partes, la cara norte y el frente sur. A lo largo de este eje y aprovechando la topografía elevada se han localizado a lo largo de la historia las construcciones más relevantes: el templo romano, construido sobre uno anti-

guo celtibérico, el conjunto del Foro Romano, los monasterios medievales y la ermita románica, que aún se conserva como un hito en el lugar. Este eje se prolonga hacia el este y oeste en los caminos históricos y calzadas romanas que daban acceso a la ciudad. En el extremo occidental y en el punto más escarpado se construyen dos infraestructuras vitales para el desarrollo urbano del cerro y que organizan el esqueleto urbano de la ciudad: la gestión del agua que llega a este punto a través de un acueducto desaparecido desde el oeste y que se bifurca aquí en dos ramales, norte y sur y la Puerta Oeste, junto con un sistema de trincheras excavadas que conectan las cuatro plataformas urbanas, por las que discurren las calles principales de la ciudad.

En el último nivel de escala, una serie de viales secundarios y transversales salvan diferencias topográficas puntuales, siguiendo un gradiente que va desde lo público (viales urbanos) a lo privado (escaleras interiores de viviendas), integrados dentro de un sistema de construcción topográfica jerarquizado y ramificado, en el que la arquitectura de viviendas en el borde constituye el último nivel. En este punto, la llamada arquitectura rupestre representa el aspecto más singular de la construcción en Tiermes, con un aprovechamiento intensivo del borde rocoso.

TRAZADOS URBANOS / SISTEMA DE RECORRIDOS: LA ARQUITECTURA DEL FRENTE SUR

La comprensión tridimensional de la cornisa sur del yacimiento se lleva a cabo a partir de la representación gráfica en plantas, secciones y alzados, que toman como base levantamientos topográficos y fotogramétricos, así como una amplia colección de fotografías que permiten identificar todos los agentes que modelan la topografía, tanto naturales como arquitectónicos. En los paramentos verticales de los grandes acantilados, que alcanzan alturas de hasta 20 metros, se superpone la geometría de los estratos geológicos, que presentan una mínima inclinación respecto a

la horizontal, con la geometría de los restos arquitectónicos en forma de cortes, cajeados y alineaciones horizontales de los mechinales de apoyo de las estructuras, que se identifican a través de un preciso dibujo analítico en alzado. En estos particulares cortes estratigráficos se aglutina el tiempo de formación geológica y de la intensa construcción arquitectónica, en un rico palimpsesto temporal de restos excavados e improntas en negativo, que guardan las claves para interpretar aquello que ha desaparecido, las sugerentes huellas de la ausencia.

Las secciones transversales revelan la ocupación urbana en las cuatro plataformas, con las calles principales que distribuyen la circulación, dando servicio a edificaciones a ambos lados de las mismas, hacia dentro aprovechando el acantilado de roca natural y hacia fuera asentadas sobre el borde de la cornisa. El proyecto arquitectónico se superpone como una nueva capa, coincidente en su mayor parte con los niveles y trazados de la ciudad romana, y tomando distancia de la misma en nuevos miradores que ofrecen visiones inéditas de la cornisa utilizando un mecanismo telescópico de acercamiento y alejamiento de la visión, que permite contemplar respectivamente el conjunto completo y los detalles de las partes.

La arquitectura del recorrido construye una red de líneas articuladas por elementos de señalización y materializadas puntualmente en forma de pavimentos, protecciones, rampas y escaleras que garantizan la accesibilidad en algunos puntos significativos, como el acceso al tramo subterráneo del acueducto y el conjunto de la Puerta Oeste. Este último constituye uno de los paisajes arquitectónicos más relevantes de la ciudad, con la confluencia de ambos ramales del acueducto, un sistema lineal de grandes trincheras de acceso a las plataformas urbanas y al templo, flanqueadas en su recorrido por restos de estructuras defensivas. Todo ello construye una intensa promenade arquitectónica de carácter monumental, que es incorporada al proyecto como una gran espina dorsal que articula la visita del yacimiento en su parte occidental.

Las intervenciones realizadas hasta la fecha actúan sobre algunos de los puntos de máxima intensidad del frente sur, como la restauración de la Casa del Acueducto realizada en 2014, en la que se recupera el acceso original y el recorrido por las estancias públicas de la domus, rematado con

la recomposición geométrica de su impluvium principal a partir de un muro gaviones, construido con la propia piedra arenisca. Una operación arquitectónica mínima y única en un lugar cuidadosamente elegido que da respuesta a una doble intención: restituir volumétricamente el frente de roca erosionado, aportando la necesaria lectura arquitectónica del mismo, y dotar al recorrido de un mirador privilegiado, que incorpora el paisaje circundante como un elemento plástico esencial para la comprensión del lugar.

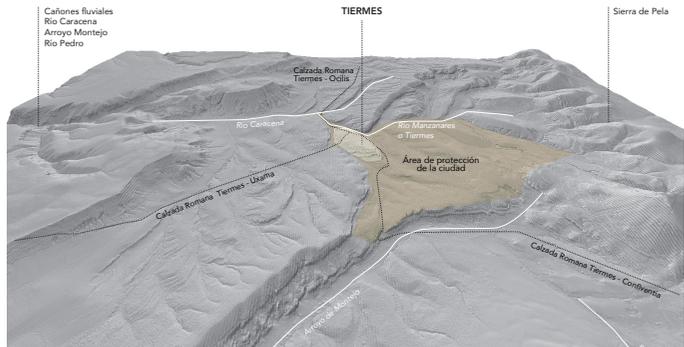
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN / MECANISMOS DE PERCEPCIÓN: UNA MIRADA AL PAISAJE DEL VACÍO

La incorporación de la visión plástica contemporánea en el paisaje arqueológico, abre una nueva línea de investigación que implica un cambio de referencia en el espectador, que mirará ahora desde el interior de las estancias y trincheras excavadas y desde los límites de las plataformas, para descubrir el paisaje circundante. A partir de este momento, ya no solo entenderemos Tiermes como una gran escultura arquitectónica modelada en positivo, sino también por su paisaje excavado complementario que rodea el cerro, producto de la erosión geológica del llamado *macizo desaparecido de Tiermes* y también de una parte importante de la ciudad romana perdida, cuyos únicos restos son estos vacíos excavados, a caballo entre la roca y la llanura vacía.

El proyecto redirige estas miradas desde dentro, dibujando las líneas excavadas de las calles e infraestructuras, cavidades de borde que se convierten en auténticas ventanas abiertas al paisaje y que tejen una red de líneas de percepción y continuidad entre la ciudad y el territorio. Siguiendo un método gráfico y conceptual, se realizan diagramas de acciones y movimientos de la materia, que explican el proceso de excavación de la roca, el transporte y la construcción arquitectónica durante la ocupación romana, pero también el abandono de la misma, y la agresiva erosión que sufre el yacimiento arqueológico, a la que se deben por igual la belleza y la fragilidad del paisaje. El dibujo se convierte en una herramienta fundamental para conectar las distintas capas y proyectar Tiermes como un paisaje en el tiempo, capaz de reconstruir las líneas de la ciudad, dirigir el recorrido y reconducir la mirada a través de las huellas de la arquitectura ausente.

TOPOGRAFÍA / CONSTRUCCIÓN: NIVELES DE APROXIMACIÓN AL PAISAJE URBANO

1. Implantación topográfica territorial.
2. Vista desde la terraza superior del templo.
3. Vista general desde el Oeste.
4. Planta general del yacimiento: niveles de aproximación topográfica, sistema de recorridos y actuaciones arquitectónicas.
5. Vista general del Frente Sur.



1



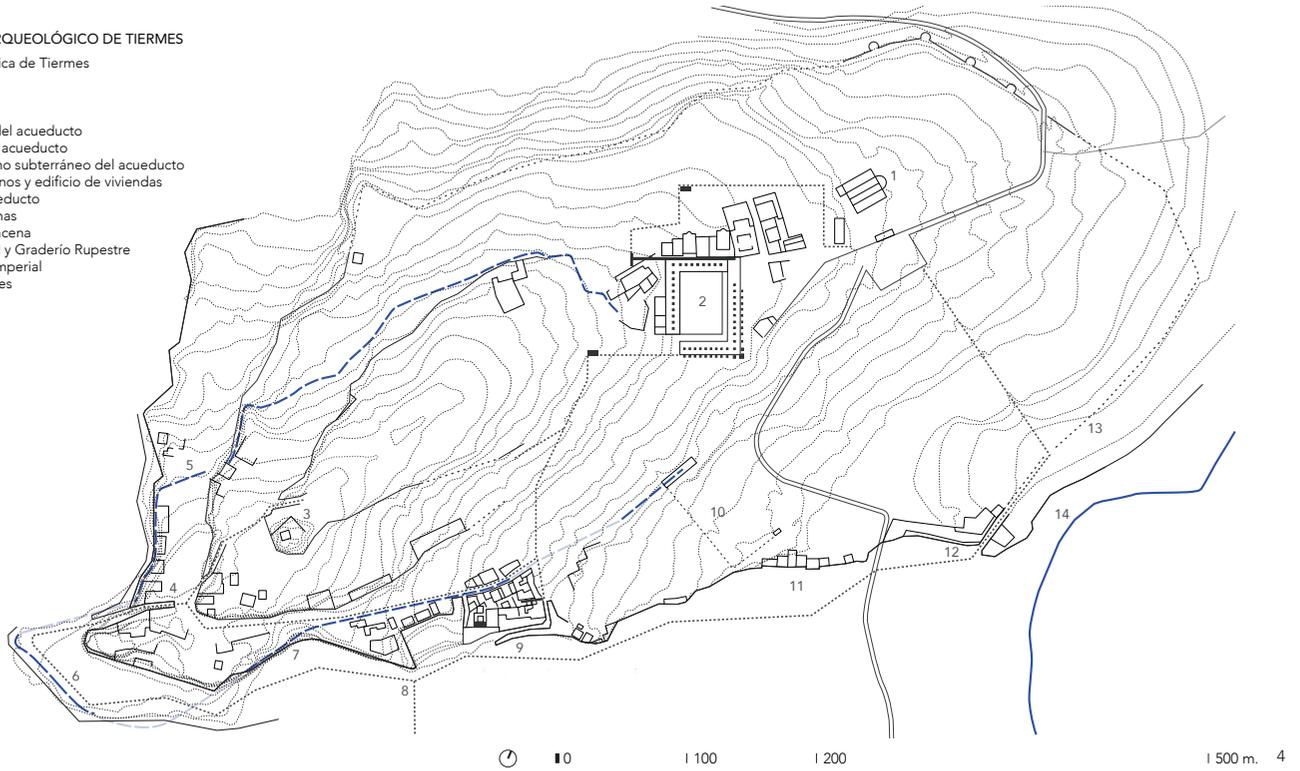
2



3

YACIMIENTO ARQUEOLÓGICO DE TIERMES

1. Ermita románica de Tiermes
2. Foro romano
3. Templo
4. Puerta Oeste
5. Ramal norte del acueducto
6. Ramal sur del acueducto
7. Inicio del tramo subterráneo del acueducto
8. Casas de vecinos y edificio de viviendas
9. Casa del Acueducto
10. Termas romanas
11. Casas de Taracena
12. Puerta del Sol y Graderío Rupestre
13. Muralla bajoimperial
14. Río Manzanares





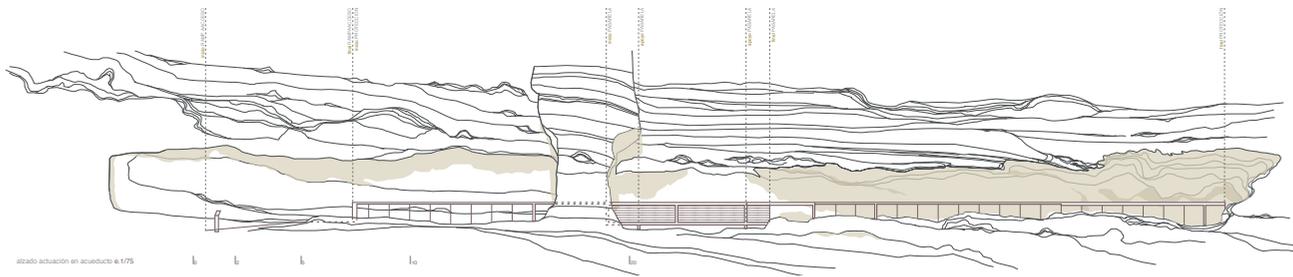
10

PUERTA OESTE

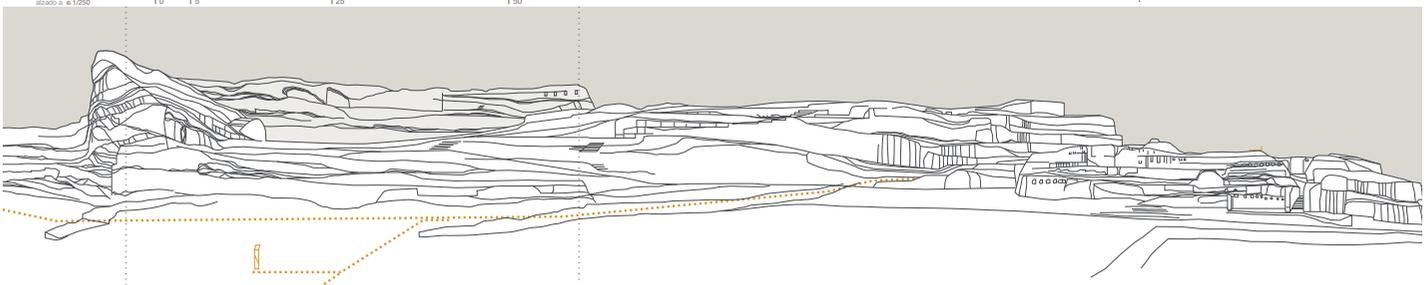
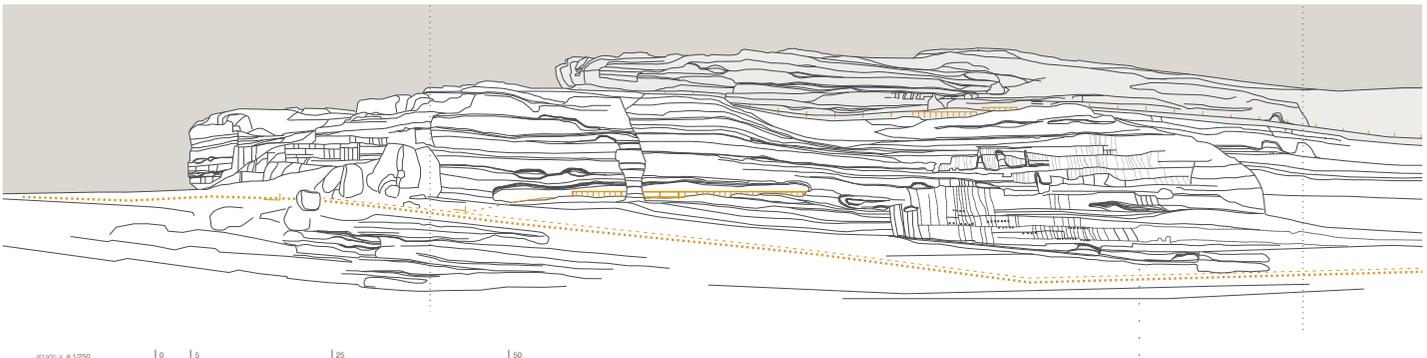
6. Ortofotografía aérea del extremo occidental del cerro de Tiermes.
7. Trichera de acceso con las estructuras de la Puerta Oeste.
8. Planta del proyecto de intervención.
9. Sección longitudinal por las tricheras de acceso a las cuatro terrazas.

CORNISA DEL FRENTE SUR: VIVIENDAS E INFRAESTRUCTURAS

10. Ramal sur del acueducto.
11. Intervención en la entrada del tramo subterráneo del acueducto.
12. Alzados de la cornisa sur del yacimiento: geología, arqueología y recorridos.



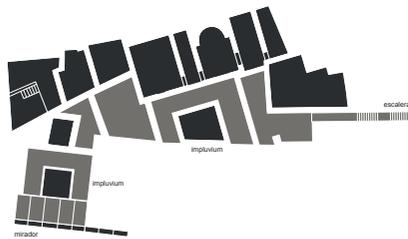
11



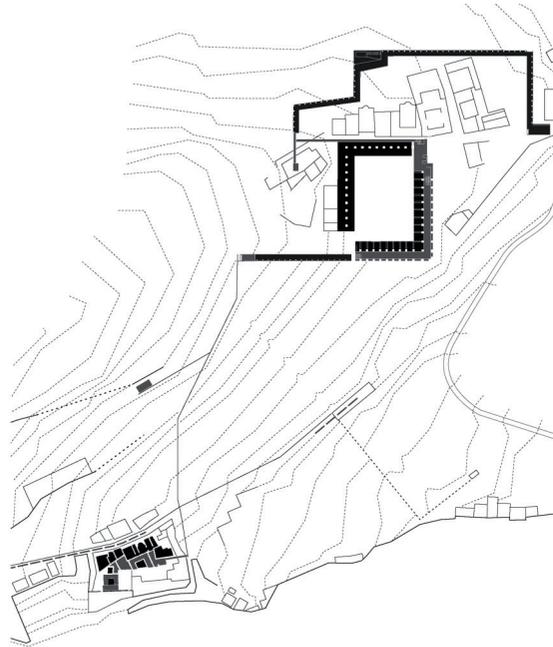
12

RESTAURACIÓN DE LA CASA DEL ACUEDUCTO (2013)

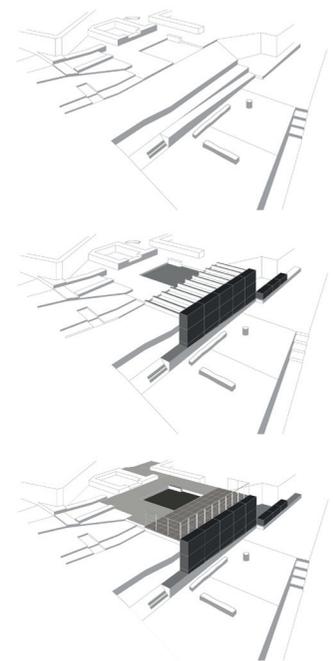
- 13. Esquema en planta de la intervención arquitectónica
- 14. Sistema de recorridos y conexión con el Foro romano
- 15. Axonometrías de la construcción del impluvium y mirador.
- 16. Maquetas del levantamiento fotogramétrico y de la reconstrucción arquitectónica.
- 17. Alzado general e integración en la cornisa del frente sur y el Foro romano.
- 18. Consolidación del muro de gaviones y construcción de un mirador hacia el paisaje. Foto Paulo Paiva.



13



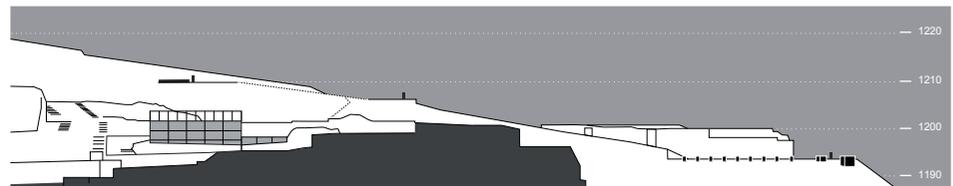
14



15



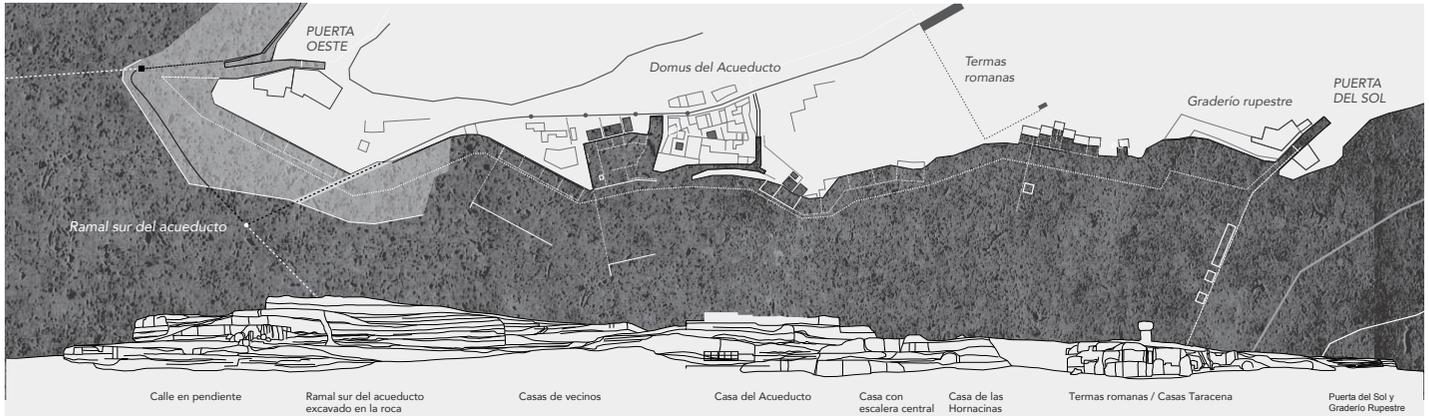
16



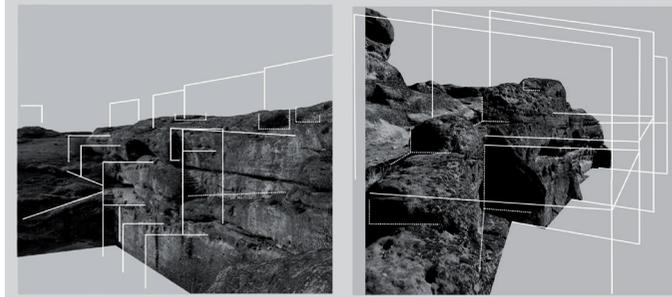
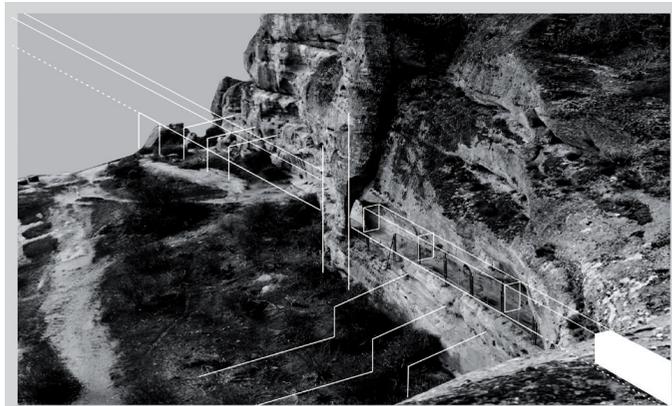
17



18



19



20

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN / MECANISMOS DE PERCEPCIÓN:
UNA MIRADA AL PAISAJE DEL VACÍO

19. Planta y cornisa general del frente sur y del paisaje del vacío circundante

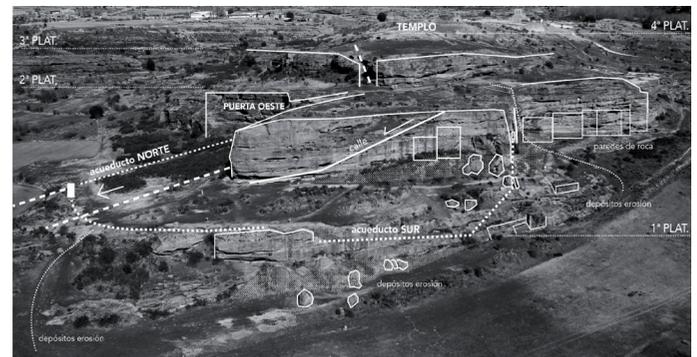
20. Diagramas de recorrido y proyecto

21. Modelo tridimensional a partir del levantamiento fotogramétrico

22. Diagrama de acciones materiales en el paisaje arqueológico: líneas de excavación, transporte, erosión y proyecto de intervención.



21



22