

## El proyecto arquitectónico

**Joaquín García Menéndez y Pablo Gamonal Lombardero**  
Arquitectos

Nuestra intervención en el Museo del Chao Samartín empezó allá por el año 1999, adquiriendo el proyecto impulso definitivo a finales del 2002. Fue entonces cuando recibimos el encargo de proyectar un edificio para el que se barajaban denominaciones diversas (Centro de Interpretación, Edificio Puerta etc.) pero que nosotros y sobre todo Ángel Villa, gran impulsor del proyecto, teníamos muy claro lo que era: un museo.

Esos más de dos años de tramitación urbanística, inscripción de la parcela y obtención de financiación, nos sirvieron para conocer muy bien el medio, el lugar y el yacimiento, que desde el primer momento nos impactó a pesar de que, por aquel entonces, la excavación sólo era una pequeña porción de lo que podemos admirar en la actualidad.

La parcela escogida está ubicada a media colina (como aconsejaban los romanos), dominando un bello paisaje, al sur

del Chao Samartín y con una excelente visión aérea del mismo. Desde ella se observa el castro casi en planta y ese era un punto al que debíamos sacarle provecho.

Esta posición elevada nos permitía tener un contacto visual casi continuo con el yacimiento y rematar el discurso del museo, haciendo al visitante conocer a través de la exposición la historia y piezas del castro, acabando en la planta alta en un gran ventanal que mira al mismo.

Pero la posición elevada nos obligó a realizar un acceso hasta la finca por donde antes sólo había un camino. El museo cuenta con un pequeño aparcamiento para autobuses y coches (no más de 40) que intenta camuflarse tras el edificio en pequeñas bancadas ocultas por muros de piedra, evitando grandes movimientos de tierras y minimizando así el impacto visual que estos elementos producen.

Pensamos y proyectamos un edificio alar-



### **Cubos exteriores.**

Se presentan como tres unidades arquitectónicas independientes concebidas para albergar servicios auxiliares del Museo: información relativa al Parque Histórico del Navia, tienda, taller pedagógico, almacén, etc.





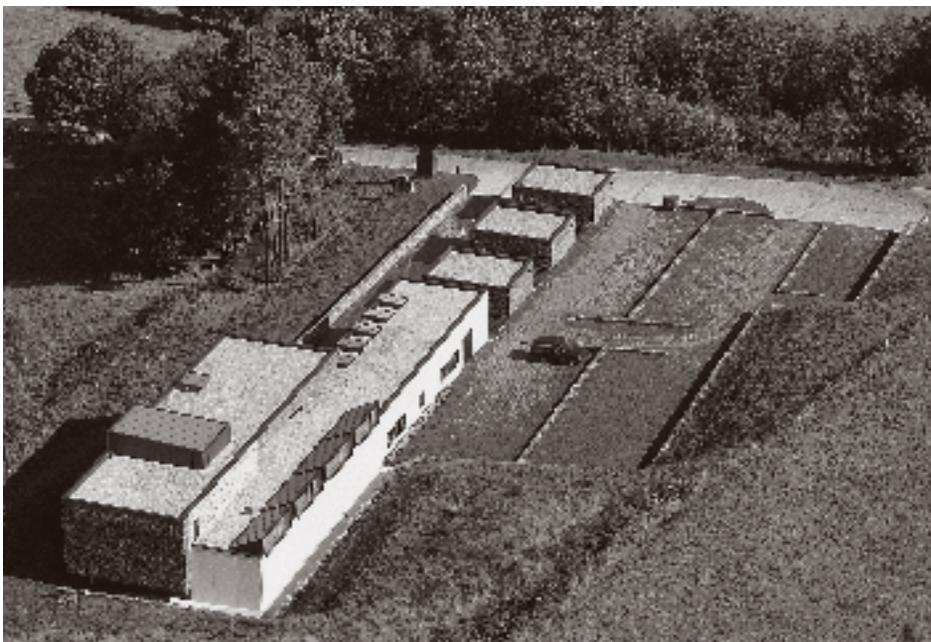
gado y pegado al terreno, siguiendo las curvas de nivel existentes, sin mucho fondo y dispuesto en dos bancadas con una pequeña diferencia de altura entre ellas. De esta manera se consigue un edificio que no es muy agresivo pero que tiene presencia y es una referencia clara en el valle.

Al edificio se accede desde el aparcamiento por un paseo exterior que mira al castro y donde se localizan unas pequeñas "cajas" destinadas a usos complementarios del museo (tienda, bar o almacén). El vestíbulo de entrada, centro de control e información es un espacio muy diáfano, de doble altura desde el que se entiende todo el edificio y se ven las diferentes estancias a recorrer.

El recorrido es muy sencillo y está pensado para que no existan cruces en la circulación. Consta de dos niveles: uno primero, ligeramente elevado sobre el vestíbulo, es la sala de exposiciones, que se ilumina cenitalmente para un mejor

aprovechamiento de la superficie expositiva, estando precedida por una pequeña sala de proyecciones y rematada por una sala destinada, en origen, para reproducciones a tamaño real. Un segundo nivel domina todo el edificio interiormente, obteniendo otro ángulo de visión de la exposición, que se asoma al paisaje a través de un gran ventanal que mira directamente al Chao Samartín para mejorar su comprensión. Por último, conectado pero independiente al edificio, se encuentra el ala de investigación, con su aparcamiento y acceso independiente, que cuenta con todo lo necesario para que los arqueólogos desarrollen su trabajo (despachos, laboratorio, almacenes, etc).

En cuanto a la imagen del Museo, entendíamos que un edificio de nueva planta, lejos de ninguna otra edificación que lo mediatizara, debería poseer un carácter y aspecto contemporáneo, pero sin ser disonante con el entorno ni con la arquitectura tradicional de la zona.



**Panorámica meridional.**

El edificio se proyectó alargado y pegado al terreno, adaptado a la topografía de la montaña, sin mucho fondo y dispuesto en dos bancadas con una pequeña diferencia de altura entre ellas. De esta manera se logró un edificio que a pesar de su notoria visibilidad es respetuoso con el entorno tradicional.

**Lucernarios del área expositiva.** Como la arquitectura tradicional, el edificio conforma amplios muros y paramentos de piedra sin grandes huecos dado lo extremo del clima. Mientras que los cuerpos que miran al valle son de piedra pizarra, de acabado rugoso y oscuro, los traseros, son pulidos y claros. Todo ello se unifica con una carpintería singular que rebasa los límites del edificio como queriendo asomarse permanentemente al paisaje.

Esta arquitectura tradicional está realizada con laja de pizarra, y forma grandes muros y paramentos de piedra (es muy másica). No se distingue por la apertura de grandes huecos, dado lo extremo del clima, y prevalecen las formas simples y cúbicas.

Así, la solución que ofrecemos va en esta dirección. Formas simples y cúbicas, grandes paramentos de piedra casi ciegos y ejecutados en la pizarra del lugar que se mezclan con volúmenes blancos y de acabado liso. De esta forma se consigue un doble juego de volúmenes y texturas.

Aquellos cuerpos que miran al valle y que se destinan puramente al ocio son de piedra pizarra, es decir de acabado rugoso

y oscuro, mientras que los dedicados al trabajo de arqueólogos, los traseros, son pulidos y claros. Todo ello se unifica con una carpintería singular que rebasa los límites del edificio como queriendo asomarse permanentemente al paisaje.

Esta combinación de materiales nos permite tener un edificio de formas y materiales sobrios pero que así combinados y rematados ofrecen un conjunto que se identifica con su uso de equipamiento público, pero sin tener tanta relevancia estética ni volumétrica que cause impacto alguno en el valle y en el yacimiento.

