

Resum

Quan siga llegida aquesta tesi, hauran transcorregut exactament set segles des que un Bisbe, de nom Paholac, va començar, inconscientment, aquest viatge per la Història de la Representació Gràfica del Castell de Peníscola.

Des d'aquest primer i esquemàtic dibuix, realitzat l'any 1314, fins a l'actualitat, s'ha format una inèdita història gràfica de la Fortalesa cíclicament reconstruïda, on el llegat del Temple predomina .

En aquest espai temporal de set-cents anys, entre guerra i pau, s'han produït els exemples gràfics estudiats que acaben per representar petits testimonis del recorregut de l'art. Des dels dibuixos medievals fins a la tecnologia digital, passant pel Renaixement o el Romanticisme, les formes, els conceptes i les tècniques gràfiques utilitzades en la representació de la fortalesa, plasmen substancials característiques d'aquests moviments artístics.

Actualment la tecnologia làser permet l'aixecament arquitectònic unitari i global de tota la fortificació, aportant la representació digital i integrant la contemporaneïtat a aquesta història del dibuix, es creen perspectives inèdites permeses pel desenvolupament de noves tècniques d'estudi. Tota aquesta nova informació constitueix un document metodològic fiable útil per a futurs estudis històrics o possibles visites virtuals .

Al mateix temps que s'ha realitzat el treball de camp a Peníscola, s'ha visitat un gran nombre d'arxius i biblioteques en diversos països, per a l'obtenció de la informació teòrica i gràfica relativa a les creuades i a l'Art Templar.

A més, per possibilitar un millor i personal enteniment del material trobat i objecte d'estudi, s'han dut a terme registres analítics (dibuixos, croquis, mesuraments, notes, etc , ...) en diversos vestigis templers a Itàlia, Portugal i Espanya, d'una o altra manera relacionades amb l'edificació castellanenca.

La documentació resultant, compendi dels documents gràfics exposats i analitzats, es complementa amb la descripció del mètode d'aixecament arquitectònic basat en la tecnologia làser -3D, desenvolupada pel nostre equip d'investigació .