Ultreia

Centro de Interpretación del Camino de Santiago en Pamplona

PROYECTO MUSEOGRÁFICO

GRUPO TRANSVERSAL
CULTURA Y COMUNICACIÓN

ÍNDICE

MEMORIA MUSEOGRÁFICA

1 PLANTEAMIENTO Y CONTENIDOS

1.1 Introducción y objetivos 5
1.2 Líneas generales del discurso expositivo 7
1.3 Idea formal 9
1.4 Plano general del espacio 10
1.5 Funcionamiento de la visita 12
1.6 Planteamiento/Estructura de la visita 13
1.7 Guión expositivo 32
1.7.1 Entrada / escaparate 32
1.7.2 Ámbito 2: JACOB@CCESS 33
1.7.3 Ámbito 3: Pamplona-Iruña, la primera del camino 38
1.7.4 Ámbito 4: Pamplona-Iruña, cruce de caminos 46
1.7.5 Ámbito 5: El camino de las estrellas 52
1.8 Propuesta de diseño gráfico 56

MEMORIA TÉCNICA

2 MEMORIA DESCRIPTIVA

2.1 Física 72
2.1.1 Lista de elementos museográficos 72
2.1.2 Planimetría identificación elementos 72
2.2 Tecnología 75
2.2.1 Descripción del sistema de control 75
2.2.2 Descripción del sistema de funcionamiento 75
2.2.3 Descripción de los proyectores 76
2.2.4 Descripción de los monitores 76
2.2.5 Descripción de los reproductores 77
2.2.6 Descripción de la iluminación 77
2.2.7 Descripción de efectos DMX 78
2.2.8 Descripción sonido – Audioguías 78

3 MEMORIA CONSTRUCTIVA

3.1 General 80
3.1.1 Lista de elementos tecnolóRack 80
3.1.2 Planimetría: cableado eléctrico, red, etc. 87
3.2 Ámbito 1. Entrada / Escaparate 93
3.2.1. Breve explicación del espacio 93
3.2.2 Elementos físicos 93
3.2.3 Elementos tecnológicos 94
3.2.4 Accesibilidad 94
3.2.5 Planimetría 94
3.3 Ámbito 2. Jacob@ccess 96
3.3.1. Breve explicación del espacio 96
3.3.2 Elementos físicos 96
3.3.3 Elementos tecnológicos 97
3.3.4 Accesibilidad 97
3.3.5 Planimetría 98
3.4 Ámbito 3. Pamplona, la primera del camino 104
3.4.1. Breve explicación del espacio 104
3.4.2 Elementos físicos 104
3.4.3 Elementos tecnológicos 105
3.4.4 Accesibilidad 105
3.4.5 Planimetría 105
3.5 Ámbito 4. Pamplona, cruce de caminos 108
3.5.1. Breve explicación del espacio 108
3.5.2 Elementos físicos 108
3.5.3 Elementos tecnológicos 109
3.5.4 Accesibilidad 109
3.5.5 Planimetría 109
3.6 Ámbito 5. El Camino de las Estrellas 114
3.6.1. Breve explicación del espacio 114
3.6.2 Elementos físicos 114
3.6.3 Elementos tecnológicos 115
3.6.4 Accesibilidad 115
3.6.5 Planimetría 115

4 MEMORIA DE CALIDADES

- Datasheet tecnología 212
- Datasheet iluminación 144

5 ESTUDIO BÁSICO DE SEGURIDAD Y SALUD

Estudio básico de seguridad y salud 152

6 CRONOGRAMA

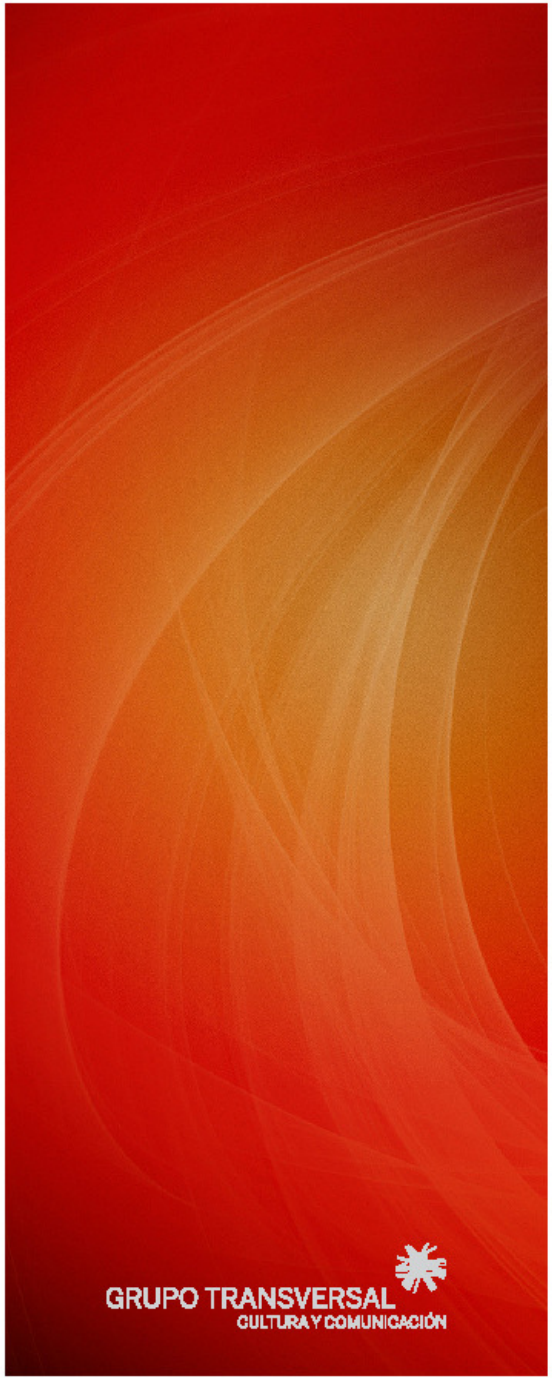
Cronograma 162

7 PRESUPUESTO

Presupuesto 164

MEMORIA MUSEOGRÁFICA

GRUPO TRANSVERSAL
CULTURA Y COMUNICACIÓN



01

Planteamiento y contenidos

1.1 Introducción y objetivos

La ciudad de Pamplona-Iruña es mundialmente conocida por poseer una historia y unas tradiciones de gran importancia. Por otra parte, tiene una clara relevancia simbólica ligada al Camino de Santiago, dada su situación estratégica que transcurre por el Reino de Navarra. Por eso este proyecto plantea una propuesta donde se tengan presentes estos dos aspectos más significativos que identifican a la ciudad: un centro de interpretación totalmente accesible que sea un punto destacado dentro de la oferta turística vinculada al Camino de Santiago en general y dentro de la oferta turística de Pamplona-Iruña en particular.

Todos estos puntos se entenderán de manera más clara y efectiva si el proyecto museográfico que se lleve a cabo combina tres aspectos fundamentales:

- **Accesibilidad universal**
- **Máximo rigor en los contenidos**
- **Propuesta visual moderna y atractiva**

Estos tres aspectos son fundamentales y se determinan mutuamente. Por ejemplo, sin rigor, una propuesta visual efectista podría reflejarse como superficial; pero sin atractivo, los contenidos más completos e informativos no ejercen una fuerza comunicativa. En este sentido afectaría también a la característica de accesibilidad, ya que si no llegan al público se trataría de una apuesta fallida. Rigor y sugestión, espectacularidad y fidelidad, se resumen en una sola idea:

La temática de este proyecto debe convertirse ante todo en una herramienta comunicativa que ponga en valor el periodo histórico de la Edad Media en el contexto del Camino de Santiago en general y de Navarra y la ciudad de Pamplona-Iruña en particular.

Este nuevo centro de interpretación tiene la oportunidad además de ser un modelo de accesibilidad universal y por lo tanto adaptado a la totalidad de los públicos. A través de unos recursos museográficos innovadores y de la adaptabilidad de estos se conseguirá este ambicioso y singular objetivo.

UNA EXPERIENCIA DISTINTA

La propuesta que firma Grupo Transversal se define como "museografía experiencial", una experiencia para el visitante que va más allá de lo que encontramos en centros de interpretación de hoy en día. Hemos llevado a cabo esta idea en muchos y muy diferentes espacios patrimoniales nacionales e internacionales. En cada lugar los recursos y las aplicaciones han sido sensiblemente diferentes, así como los lenguajes formales utilizados.

Por eso, con esta propuesta también queremos resaltar su particularidad, que en este caso pasaría por dos niveles de experiencia distintos que se complementan entre sí:

A La experiencia inmersiva e interactiva del relato.
Es un aspecto esencial de la propuesta, que se muestra con todo su potencial en el espacio final de la multi-proyección. En este espacio se plantean experiencias de conocimiento histórico, recreaciones de la historia y de tradiciones que envuelven al visitante al que le harán descubrir aspectos desconocidos del Camino de Santiago, pasando por Pamplona-Iruña, y de sus figuras más relevantes.

B La experiencia tangible, y totalmente accesible a través de una maqueta sobre la cual se proyectarán efectos de luz y sonido.
En esta maqueta táctil las proyecciones audiovisuales facilitarán la contextualización de los elementos y a complementarlos.

1.2 Líneas generales del discurso expositivo

El desarrollo de los contenidos de la propuesta

El contenido que se muestre en los distintos ámbitos expositivos del centro utilizará tecnología para poner al alcance de las personas con discapacidad la cultura, la historia, el arte, el patrimonio, las tradiciones y las costumbres de la ruta jacobea, aportando las singularidades y valores del territorio como la gastronomía, el medio natural o el folklore.

Objetivo del centro de interpretación "Ultreia"

El objetivo de este centro se enmarca dentro del proyecto Jacob@ccess, del cual forma parte este centro y otros dos en las localidades de Jaca y Ostabat-Izura. El proyecto Jacob@ccess tiene previsto desarrollar en cada una de las localidades mencionadas un centro de interpretación accesible sobre el Camino de Santiago, dirigido a todas las personas, y especialmente para aquellas con algún tipo de discapacidad. Además, en Martillué (Huesca), se pondrá en marcha un albergue accesible para los peregrinos.

El Ayuntamiento de Pamplona-Iruña participa en este proyecto, cuyo objetivo principal es crear una red transfronteriza para la accesibilidad de personas con discapacidad a la cultura y al patrimonio de los territorios atravesados por las rutas del Camino de Santiago. Responde a una necesidad conjunta de acceso a servicios públicos básicos, en especial los vinculados con la cultura y para el colectivo de personas con discapacidad.

Este centro de interpretación en Pamplona-Iruña, llamado "Ultreia", tiene como objetivo central mostrar cómo era la sociedad, la cultura y el Camino de Santiago en la Edad Media y en la actualidad, a través de distintos recursos museográficos y nuevas tecnologías.

En resumen, la función del centro sirve para responder las siguientes cuestiones:

- La identificación de buenas prácticas y recursos disponibles para mejorar y promover la inclusión social de personas con discapacidad en el acceso a los servicios públicos.
    - En este caso, esta labor se realizará trabajando la accesibilidad física y cognitiva y los procesos para compensar la discapacidad y mejorar el acceso a la cultura, poniendo a las personas con discapacidad en el centro del proyecto.

- En cuanto a los contenidos:
  - ¿Qué es el proyecto Jacob@ccess?
  - ¿Cuáles son las rutas europeas de peregrinación que pasan por Pamplona-Iruña y sus alrededores?
  - En el pasado y en la actualidad: la gastronomía navarra y pamplonesa, los sitios de interés, etc.
  - ¿Cómo era la sociedad de Pamplona-Iruña en la Edad Media?
  - ¿Cómo era la vida de un peregrino medieval en Pamplona-Iruña y alrededores?

En definitiva, el proyecto museográfico que se propone combina tres aspectos: accesibilidad universal, rigor en los contenidos y una propuesta visual atractiva e innovadora. En los contenidos específicos se resaltará cómo era la sociedad, la cultura, el Camino de Santiago y la experiencia del peregrino que realizaba la ruta en la Edad Media, gracias a los distintos recursos museográficos que se situarán en el espacio del centro.

1.3 Idea formal

Por diversos motivos creemos que es necesario encontrar un lenguaje formal que unifique visualmente todos los espacios del recorrido del centro. Por eso tenemos en cuenta:

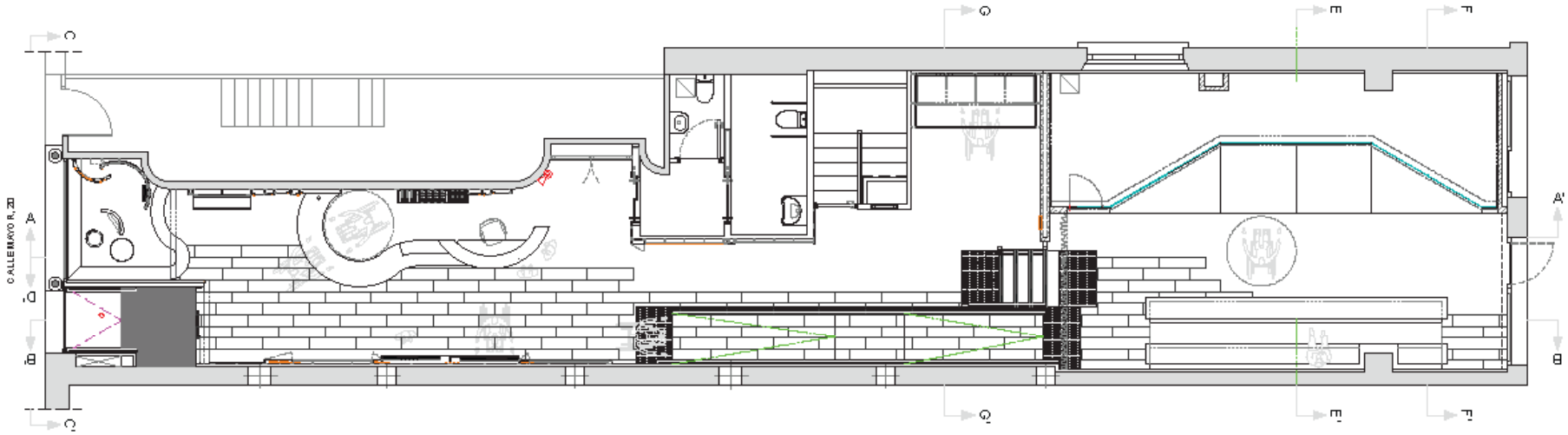
1. Que el objetivo es, por un lado, **generar atractividad** (que sea un centro concurrido en Pamplona-Iruña, espacio de referencia del Camino de Santiago, punto de encuentro...) y por otro, **convertirse en un modelo de accesibilidad universal** (accesible a todas las discapacidades).
2. Que formalmente necesitamos un **espacio accesible donde el visitante pueda completar el itinerario** recomendado de la manera más fácil y autónoma posible, gracias en gran parte al diseño interior del espacio.

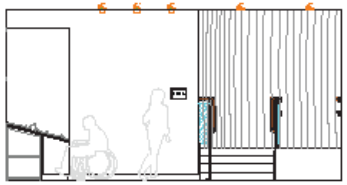
Es por ello que el proyecto que desarrollamos a continuación pivota de la forma más estricta posible entre estos dos polos: por un lado, quiere ser **un modelo de accesibilidad universal en centros de interpretación**; por otro, quiere ser también **un modelo de innovación formal**, de máximo atractivo dentro de las posibilidades presupuestarias del proyecto.

Así es voluntad del equipo que ha diseñado este proyecto que todas las personas puedan disfrutar al máximo del montaje museográfico, siendo el mismo para todos, y siendo la experiencia similar intentando que los déficits de las personas se conviertan en una oportunidad para obtener la mejor experiencia posible.

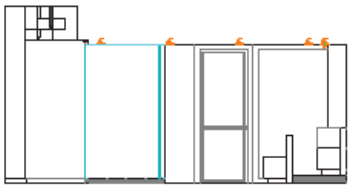
De ahí, por ejemplo, que la maqueta donde se proyecta imagen encima sea a su vez una maqueta táctil: tanto las personas que pueden ver como las que no podrán disfrutar del relato "proyectado" sobre la maqueta. Asimismo, las personas con limitaciones auditivas podrán disfrutar de las proyecciones, y la comprensión del relato, con la inclusión de subtítulos en la proyección sobre la pared posterior a la maqueta. De esta forma, lo que es una propuesta sugestiva a nivel museográfico es también un reto de accesibilidad, donde no sólo es importante la comprensión de los contendidos, sino especialmente el disfrute del recurso.

1.4 Plano general del espacio

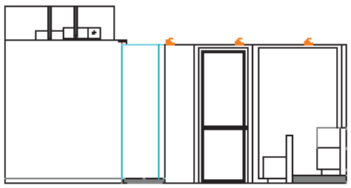




ALZADO G-G' - ACCESO A ZONA MULTIPROYECCIÓN



ALZADO E-E' - ZONA MULTIPROYECCIÓN



ALZADO F-F' - ZONA MULTIPROYECCIÓN

ULTREIA

Centro de interpretación del Camino de Santiago en Pamplona.
Proyecto Ejecutivo

Emplazamiento
Calle Mayor, 20

Localidad
31008 Pamplona

Plano
DISTRIBUCIÓN
Planta. secciones
1.4 Plano general del espacio

Nº Plano
P01

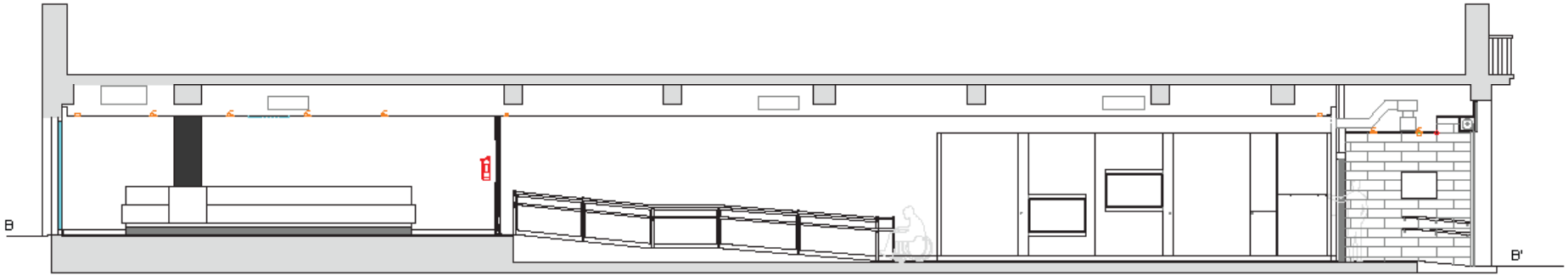
Fecha
ENERO 2018

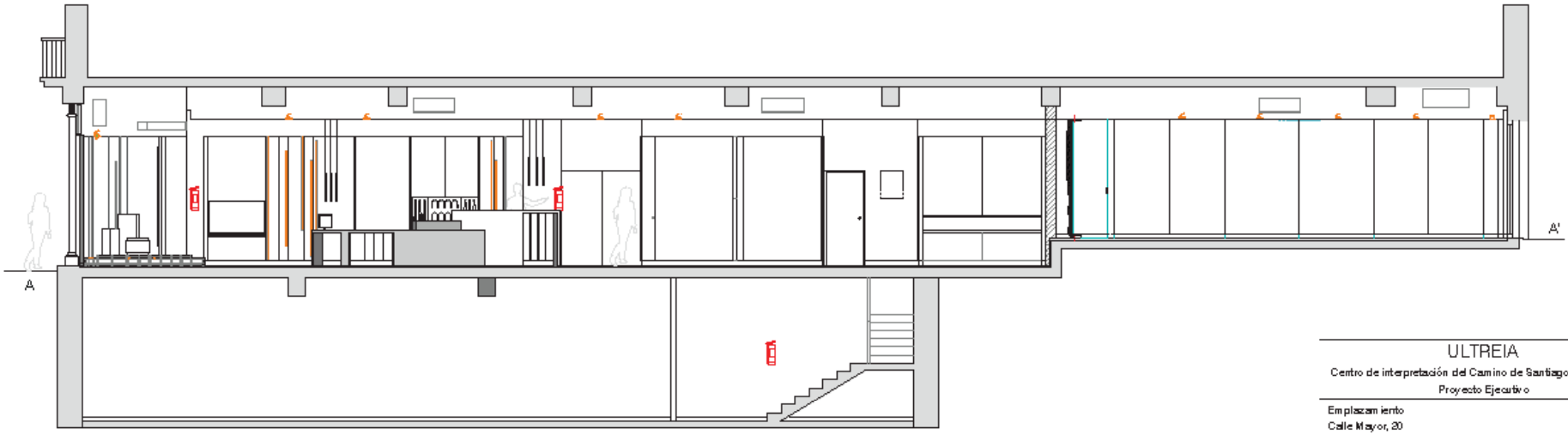
Escala
A3 1/100

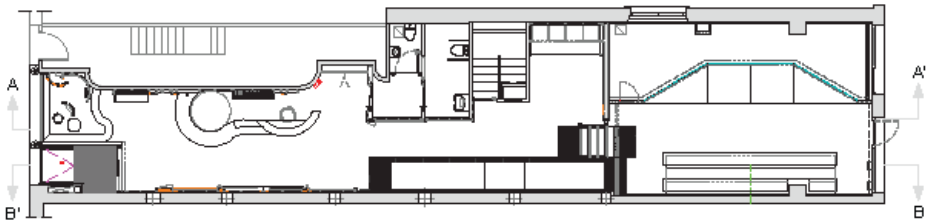
Promotor

AYUNTAMIENTO de PAMPLONA

GRUPO TRANSVERSAL
CULTURA Y COMUNICACIÓN







ULTREIA

Centro de interpretación del Camino de Santiago en Pamplona.
Proyecto Ejecutivo

Emplazamiento
Calle Mayor, 20

Localidad
31008 Pamplona

Plano
DISTRIBUCIÓN
Alzados

Nº Plano
P02

Escala
A3 1/100

Fecha
ENERO 2018

Promotor

AYUNTAMIENTO de PAMPLONA

1.5 Funcionamiento de la visita

Una visita "automática" gracias a audioguías inmersivas

La visita funcionará con un sistema de audioguías. Considerando que al centro de interpretación asistirán turistas internacionales, se deben tener muy en cuenta los idiomas. Por este motivo se propone un **sistema de audioguías de última generación que facilite la gestión idiomática de públicos** y que contemple la inserción de distintos idiomas (castellano, euskera, francés, inglés). Cuando el visitante compra la entrada se le facilita una audioguía. Éstas son imprescindibles para seguir la visita. En primer lugar, el visitante escoge el idioma de la audioguía y se coloca unos auriculares que permiten seguir tanto el audio que sale de estos dispositivos como el del espacio en general ya que no cubren totalmente las orejas. De esta manera, el visitante no tiene una desconexión absoluta con el espacio y su entorno. Cuando el visitante entra en una sala la audioguía se activa con el idioma que ha seleccionado previamente. Funcionan de manera automática así que no debe pulsar ningún botón para comenzar a escuchar el audio. Este se activa de manera sincrónica con lo que está pasando en el espectáculo audiovisual y con todos los idiomas disponibles. Este sistema de audioguías además permite que en una misma visita pueda haber visitantes que hablan diferentes idiomas juntos, facilitando así la gestión de público.

Propuesta de accesibilidad:

- En los tracks de las audioguías se podrán añadir locuciones audiodescriptivas para las personas con discapacidad visual.
- Las audioguías serán compatibles con un bucle magnético de lazo.

En resumen, este sistema de transmisión de contenidos sonoros permite:

- Solucionar totalmente el tema de los idiomas tanto en los audiovisuales como en los otros soportes tecnológicos.
- Solucionar los problemas de contaminación acústica del espacio.
- Facilitar la fluidez del circuito/recorrido de la visita por el hecho de que la audio-guía no se activa por la voluntad o el esfuerzo del visitante, sino que el hecho que funcione automáticamente permite una total fluidez de la visita y un mayor aprovechamiento de esta.
- Línea de recursos museográficos avanzada: la visita es completamente inmersiva.

1.6 Planteamiento/Estructura de la visita

El planteamiento de la visita está dividido en 3 áreas y 5 ámbitos.

La visita del centro se divide en tres áreas temáticas:

- Área de Información
- Área de Interpretación
- Área de Experiencia

Área de Información

En el inicio del recorrido se encuentra el **área de información** que contiene tres ámbitos informativos para el visitante, los cuales dan la bienvenida y ofrecerán información útil relacionada con su estancia en la ciudad de Pamplona-Iruña. También informarán sobre el proyecto Jacob@ccess, sus otros centros y sobre particularidades del Camino de Santiago en la edad media y en la actualidad.

En esta área si sitúan los siguientes ámbitos:

- **Ámbito 1: Entrada/Escaparate - Escenografía introductoria**
- **Ámbito 2: Jacob@ccess**
- **Ámbito 3: Pamplona, la primera del Camino**

Área de Interpretación

Una vez pasado el tercer ámbito, comienza el área de interpretación. En este espacio proponemos a los visitantes que interpreten una maqueta proyectable, que a la vez será táctil, sobre la Pamplona-Iruña medieval. Ayudará a complementar la interpretación una proyección vertical en la pared sobre donde se encuentra la maqueta.

- **Ámbito 4: Pamplona, cruce de caminos**

Área de Experiencia

El último espacio, subdividido como área de experiencia, es el que ofrecerá el despliegue más amplio de recursos museográficos para poner así punto y final a la visita a través de una experiencia impactante con el relato de un juglar ciego sobre la peregrinación del infante Carlos III en el siglo XIV.

- **Ámbito 5: El camino de las estrellas**


Ultreia
Ultreia
Ultreia

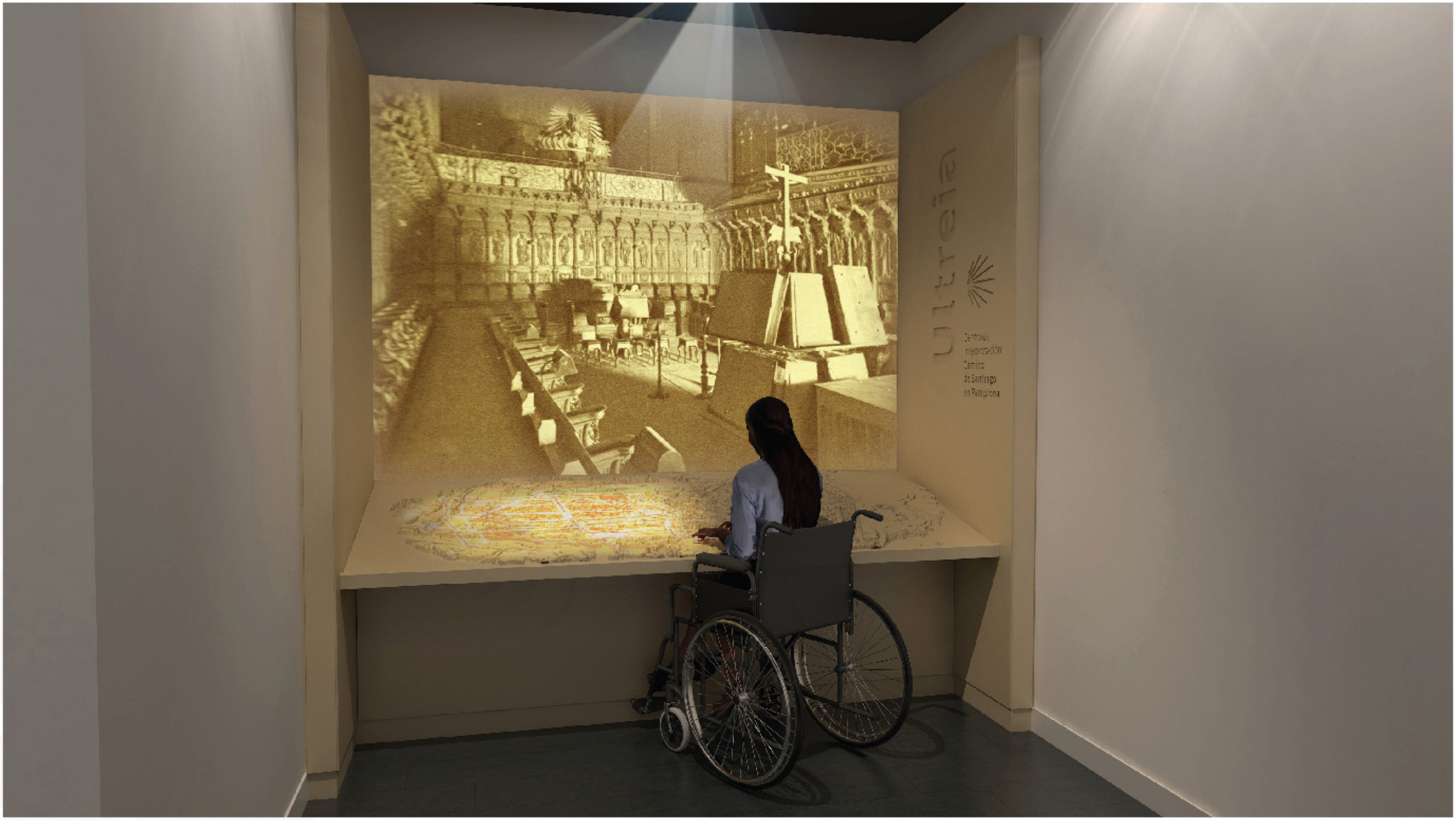

SANZ
OFERTAS


Ulibarri


Pamplona, la Primera del Camino


Ultreia
Centro de Interpretación
del Camino de Santiago
en Pamplona

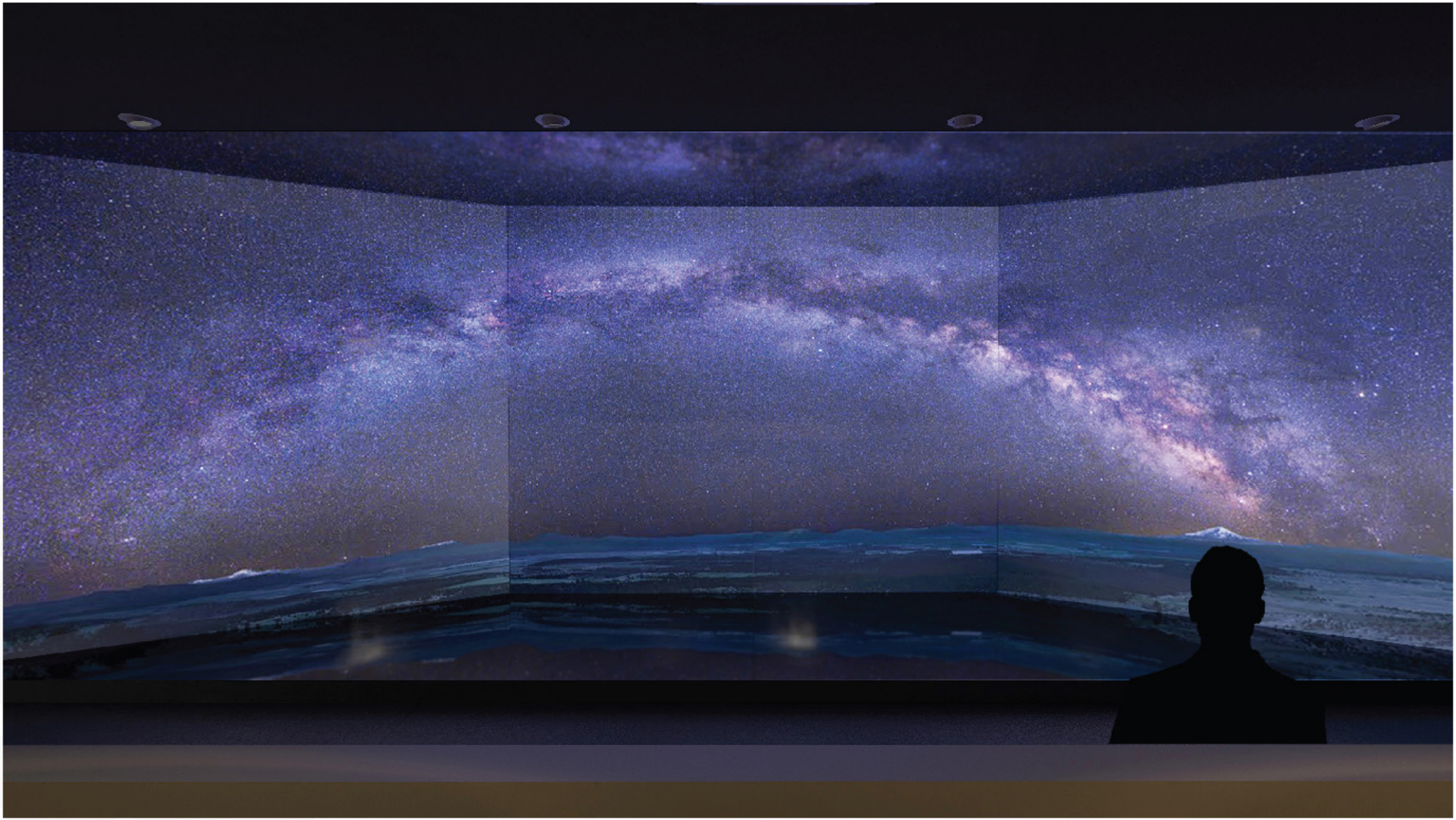

Pamplona, Crossroads
Pamplona, Croisée des Chemins
Ultreia
The Path of the Stars
Le Chemin des Étoiles


Ultreia

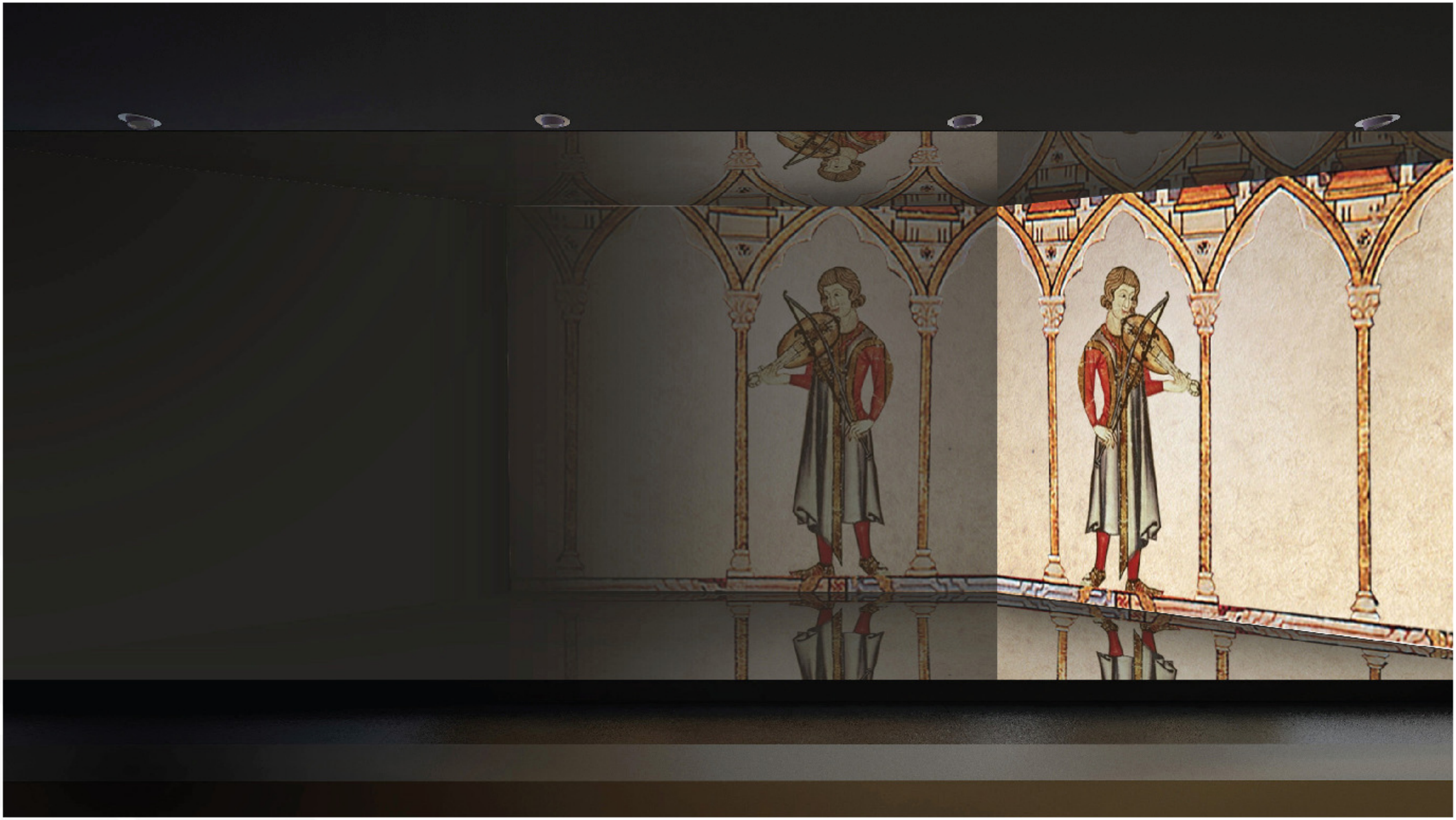

Ultreia


ultr


s Estrellas
rren Bidea
h of the Stars
in des Étoiles
03:08
















Ultreia

1.7 Guión expositivo

1.7.1 Entrada / escaparate

Propósito y funcionalidad del ámbito

La situación del Centro de Interpretación en un lugar habitual de circulación de transeúntes en la calle Mayor de Pamplona-Iruña permite aprovechar la apertura de un ventanal al exterior como reclamo y atracción.

Con el objetivo de llamar la atención de los viandantes y animarlos a entrar al centro, se dispone un escaparate que contendrá una composición escenográfica atrayente y alusiva a la temática del centro. Es una escenografía abierta en la parte posterior de forma que se puede ver el interior del centro. Así también el propio contenido del centro seduce al peregrino, al turista, o incluso al ciudadano local.

Descripción de los recursos del ámbito

La escenografía y módulos colocados en el escaparate serán los siguientes:

PANELES CON EL TÍTULO CENTRO:

En el escaparate se colocan diversos paneles:

- una aplicación gráfica en vertical con: el título Ultreia, Centro de Interpretación del Camino de Santiago en Pamplona-Iruña y el logo del centro.
- un panel troquelado con luz en vertical con: el título Ultreia, Centro de Interpretación del Camino de Santiago en Pamplona-Iruña y el logo del centro.
- y en panel horizontal en la base del escaparate con: el texto Ultreia y el logo del centro.

OBJETOS

Un conjunto de peanas en el centro del escaparate sirve para colocar objetos propios del peregrino: sombrero, bastón, calabaza para agua, y concha.

1.7.2 Ámbito 2: JACOB@CCESS

Propósito y funcionalidad del ámbito

Una vez en el interior del centro, el visitante se encuentra con este ámbito que realiza las funciones de recepción tanto a nivel funcional como informativo/narrativo.

A nivel funcional, se sitúan los mostradores de recepción propiamente donde se podrá:

- realizar todas las tareas de gestión del centro,
- acudir para solicitar información turística diversa de la ciudad, sellar la credencial del peregrino, atender dudas, etc.
- atender a los visitantes del centro explicándoles el mejor acceso a todos los contenidos con especial atención de que el personal pueda dar respuesta a cualquier necesidad especial en lo que a accesibilidad se refiere.
- entregar y recibir las audioguías con las que realizar la visita al centro. El personal de recepción activará el idioma u opción de accesibilidad requerida en la audioguía y la entregará al visitante.
- poner en valor el acceso universal a la información.

A nivel informativo y en lo que a la narrativa de la visita se refiere, este ámbito servirá de introducción a los temas principales del centro:

- presentar el proyecto Jacob@ccess y la red que conforma junto con otros centros del proyecto.

Para ello se disponen módulos como el INTERACTIVO EL CAMINO EN PAMPLONA-IRUÑA – PROYECTO JACOB@CCESS: dedicado a la información del proyecto Jacob@ccess y a ofrecer información relevante de las distintas rutas que pasan por Pamplona-Iruña del Camino de Santiago; la explicación mediante AUDIOGUÍA del ámbito; y los PANELES GRÁFICOS que acompañan y sitúan el mismo.

Descripción de los recursos del ámbito

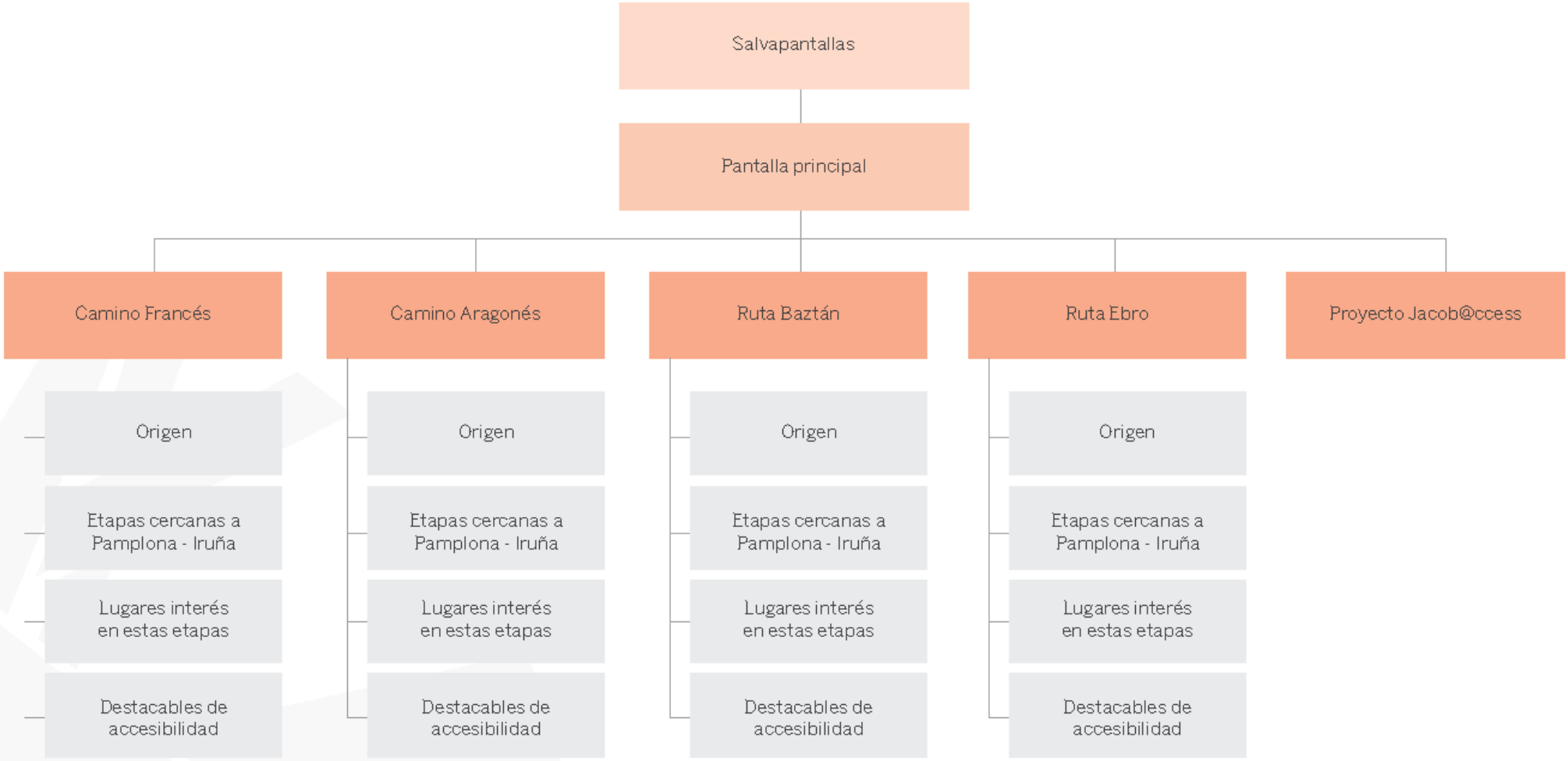
1.7.2.1 Interactivo el camino en Pamplona-Iruña – proyecto Jacob@ccess

Descripción: Pantalla táctil colocada con inclinación hacia el visitante a una altura de consulta cómoda para distintas alturas y visitantes en sillas de ruedas.

Sinopsis:

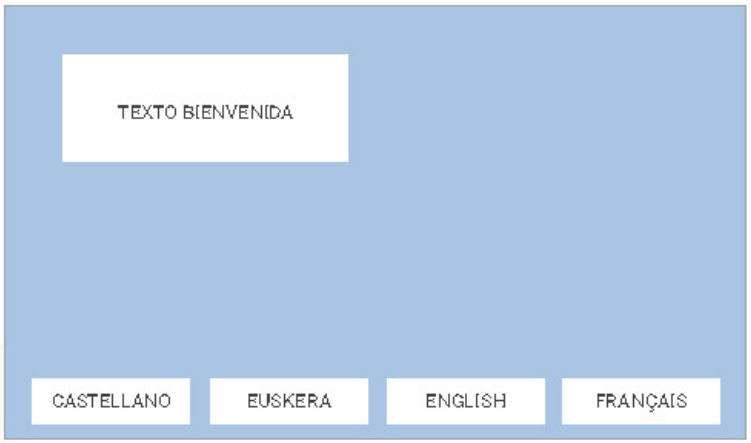
Este interactivo permite consultar las rutas europeas de peregrinación a Santiago que pasan por Pamplona-Iruña haciendo énfasis en sus características de accesibilidad. El interactivo muestra las etapas en unos 200 km alrededor de Pamplona-Iruña, lugares destacados en ellas y espacios accesibles.

Estructura de navegación:



Pre-guión:

SALVAPANTALLAS



Imágenes de distintos tipos de peregrinos en los que se incluya peregrino con silla de ruedas, con bastón y perro-guía, ...

Texto de bienvenida: *Jacob@ccess, el camino para todos*

Opciones de idiomas: castellano, euskera, inglés y francés.

UI/UX:

Al tocar en la opción correspondientes de idioma, avanza a la pantalla principal en el idioma seleccionado.

5 minutos de inactividad vuelve a cargar el salvapantallas.

PANTALLA PRINCIPAL



Mapa del territorio mostrando unos 200 km aproximadamente alrededor de Pamplona-Iruña. En el mapa se dibujan las 4 rutas a destacar con 4 colores distintos. (Pamplona-Iruña está más resaltado)

- Camino Francés
- Camino Aragonés
- Ruta de Baztán
- Ruta del Ebro.

En un lateral, hay un destacable de información sobre Jacob@ccess.

Texto: *¿De dónde vienes y a dónde vas?*

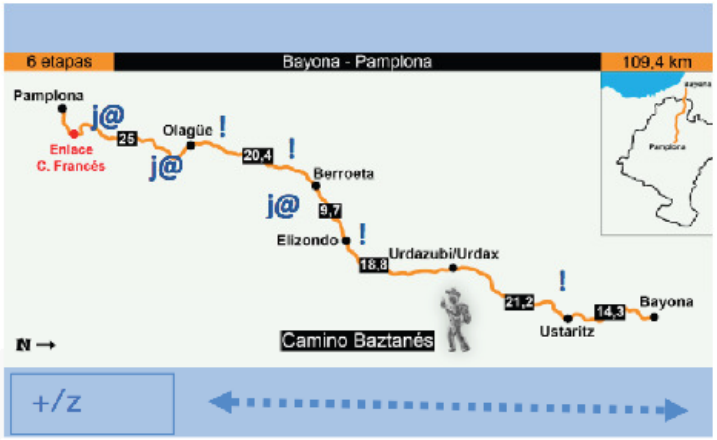
Por Pamplona-Iruña pasan 4 rutas del Camino de Santiago.

El proyecto Jacob@ccess promueve la accesibilidad en todas ellas.

Explora tu ruta.

UI/UX:
Al clicar la ruta, avanza a la pantalla de descripción de la misma.
Al clicar destacable de Jacob@ccess, se abre la pantalla del mismo.
Opción cambiar idioma.

PANTALLA DESCRIPCIÓN RUTA/CAMINO:



Se amplía la ruta escogida y desaparecen las otras.

Sobre el mapa se indica: las etapas, lugares con atención a la accesibilidad (j@) y sitios de interés (!).

En texto indicamos: lugar de origen del camino, kms totales hasta Santiago.

Leyenda de lo que significan los iconos. (si fuera necesario)

UI/UX:

Se puede ampliar o reducir la ruta (zoom).

Se puede mover en todas direcciones mediante drag and drop o mediante flechas de ayuda.

Se pueden clicar los lugares destacados y una pequeña ficha se abre como una ventana flotante que con (X) se cierra.

Opción volver a la pantalla principal.

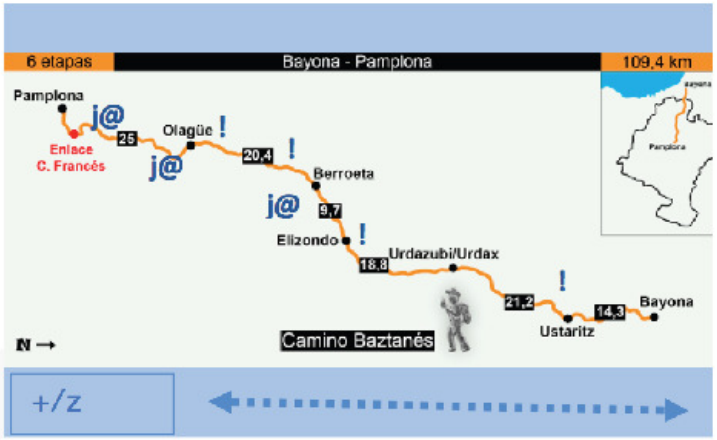
VENTANA FLOTANTE LUGAR DESTACADO O CON ATENCIÓN A LA ACCESIBILIDAD



Ventana flotante con información de texto sobre el lugar y una imagen.

UI/UX:
Se cierra la ventana con (X).

PANTALLA DESCRIPCIÓN PROYECTO JACOB@CCESS



Pantalla con descripción del proyecto Jacob@ccess mediante:

- Imágenes proyecto: rutas accesibles, elementos informativos, ...
- Mapa del área de acción del proyecto.
- Texto descriptivo del proyecto Jacob@ccess.
- Logotipos de las entidades que participan en el proyecto.

UI/UX:

Opción volver a la pantalla principal.

1.7.2.2 PARED FRESADA

Descripción: panel de madera con motivos decorativos fresados de temática alusiva al camino y el título del ámbito Jacob@ccess.

1.7.2.3 MOSTRADOR Y PANEL GRÁFICO

Descripción: dos mostradores a distinta altura reciben al visitante, en ellos se encuentran todos los equipamientos necesarios para la gestión de las visitas, así como la zona de almacenamiento y gestión de las audioguías.

La zona trasera del mostrador está precedida por un gran panel gráfico con el nombre del centro: el título Ultreia, Centro de Interpretación del Camino de Santiago en Pamplona-Iruña y el logo del centro.

1.7.2.4 TRACK AUDIOGUÍA– PROYECTO JACOB@CCESS

Descripción: al acercarse a esta zona, la audioguía lanza el track 1 de audio.

Sinopsis: Este track de audio tiene dos opciones:

TRACK general: da la bienvenida al visitante y le explica la importancia del proyecto Jacob@ccess.

TRACK para personas con discapacidad visual: da la bienvenida al visitante y escucha una versión resumida del contenido del interactivo de consulta Jacob@ccess.

1.7.3 Ámbito 3: Pamplona-Iruña, la primera del camino

Propósito y funcionalidad del ámbito

El siguiente ámbito en la visita propone adentrarnos en la ciudad como destino importante del Camino, y así conseguir:

- ofrecer información relevante para el peregrino en lo que se refiere a la visita de la ciudad
- añadir relevancia al papel de Pamplona-Iruña como etapa de la peregrinación
- ofrecer la doble perspectiva de este rol de la ciudad tanto en la Edad Media como hoy.

Así pues, este es un ámbito que nos muestra que, tanto para el peregrino que hoy está visitando la ciudad como para el peregrino en la Edad Media, Pamplona-Iruña sigue siendo la primera ciudad que se encuentra en su ruta hacia Santiago de Compostela y un lugar de gran atracción e importancia.

Así, en este ámbito, nos centramos en presentar la ciudad de hoy y también la ciudad que se encontraba el peregrino medieval.

Descripción de los recursos del ámbito

1.7.3.1 Interactivo Pamplona-Iruña, la primera del camino

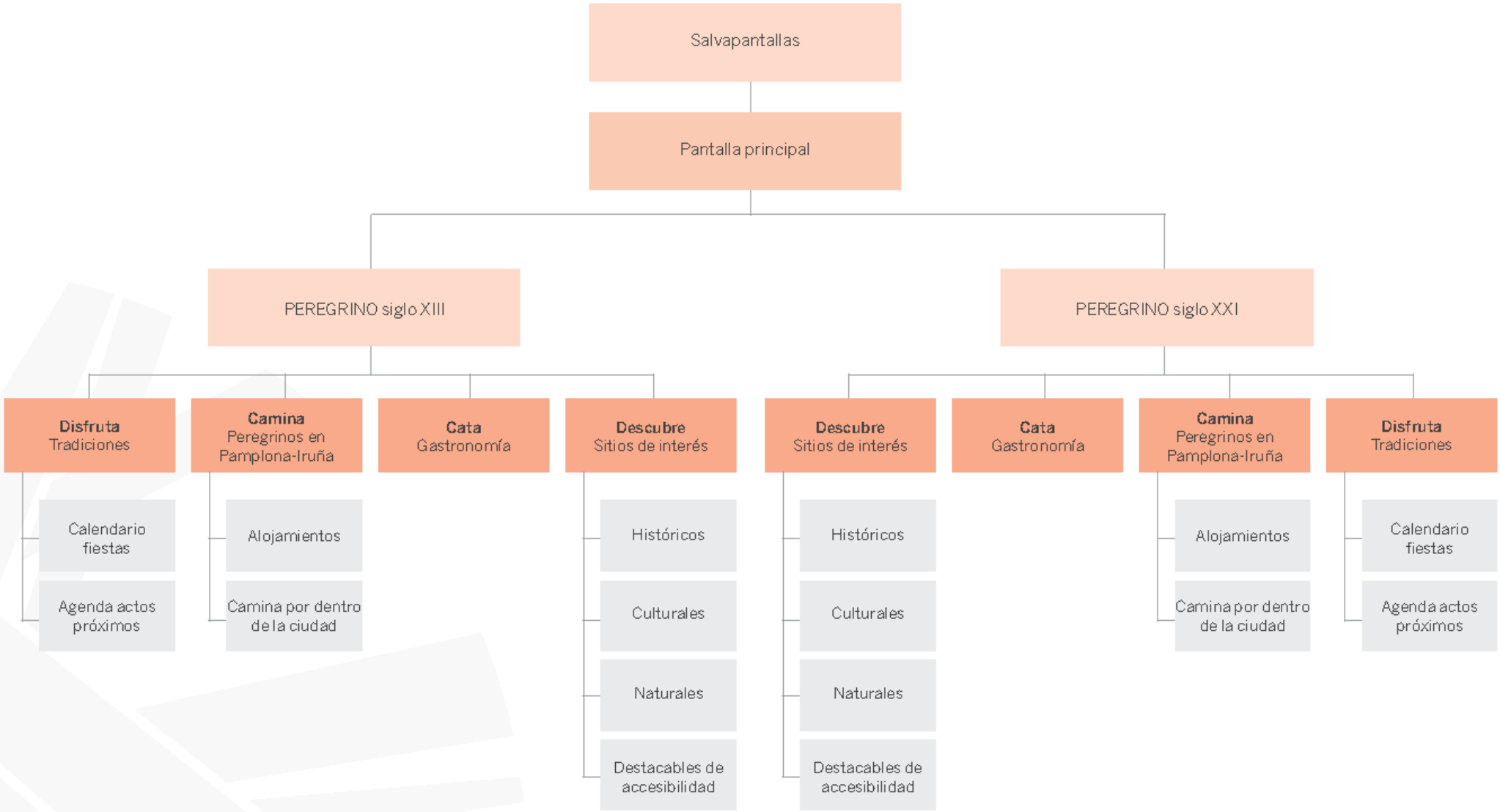
Descripción: Pantallas táctiles con interactivo de consulta situadas en dos alturas distintas en la pared para permitir mejor acceso a ellas.

Sinopsis: Interactivo en que se puede descubrir cómo era el paso de un peregrino medieval por Pamplona vs lo que puede hacer y encontrar hoy un peregrino que llega a la ciudad.

La información turística de la ciudad útil para los peregrinos que están de paso, y para el resto de turistas y visitantes.

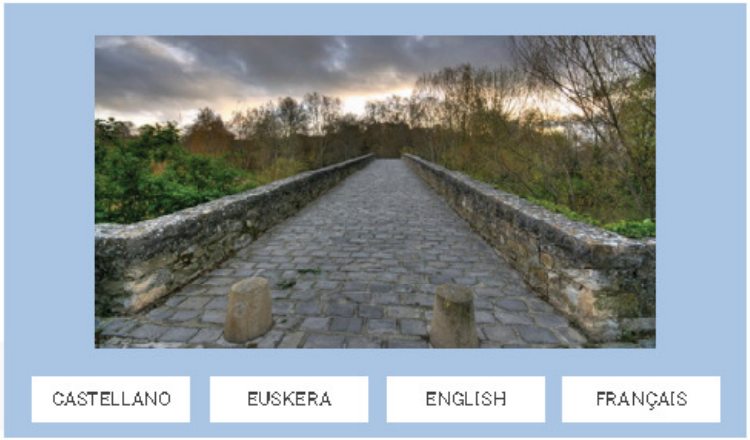
Se clasifica la información entre: Lugares destacados, tradiciones, gastronomía y huella del camino en Pamplona-Iruña y se contrasta de forma paralela entre lo que encontraba un peregrino en el siglo XIII y lo que puede encontrar hoy.

Estructura de navegación:



Pre-guión:

SALVAPANTALLAS



Animación entre dos imágenes de la entrada del camino a Pamplona-Iruña, el puente de la Magdalena: una de ellas como si fuera una pintura medieval y otra una fotografía actual.

Frases de bienvenida:

Bienvenido a la Primera del Camino.

Pamplona-Iruña tiene mucho que ofrecer.

Opciones de idiomas: castellano, euskera, inglés y francés.

UI/UX:

Al tocar la pantalla, avanza a la pantalla principal en el idioma seleccionado.

5 minutos de inactividad vuelve a cargar el salvapantallas.

PANTALLA PRINCIPAL

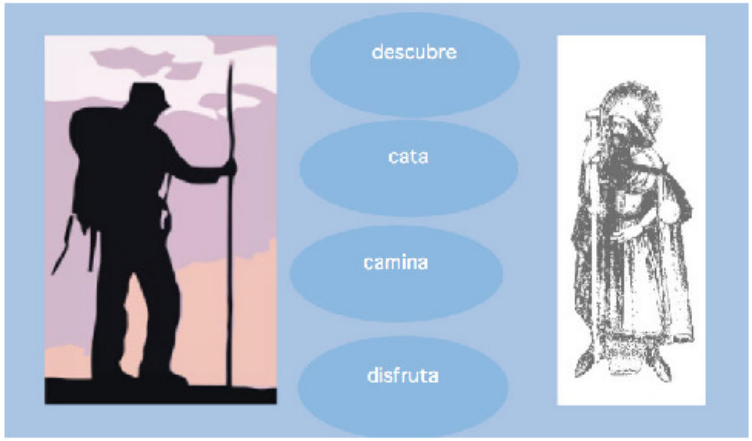


Imagen peregrino actual vs uno medieval...

TÍTULO: La primera del camino.

TEXTO intro breve: Pamplona-Iruña era la primera ciudad con la que se encontraba el peregrino medieval, y ya entonces ofrecía muchos atractivos por descubrir y reponer fuerzas.

Hoy, para los peregrinos y peregrinas del siglo XXI, sigue siendo una parada indispensable.

Escoge quien eres y qué quieres hacer.

Opciones:

- **DESCUBRE**
- **CATA**
- **DISFRUTA**
- **CAMINA**

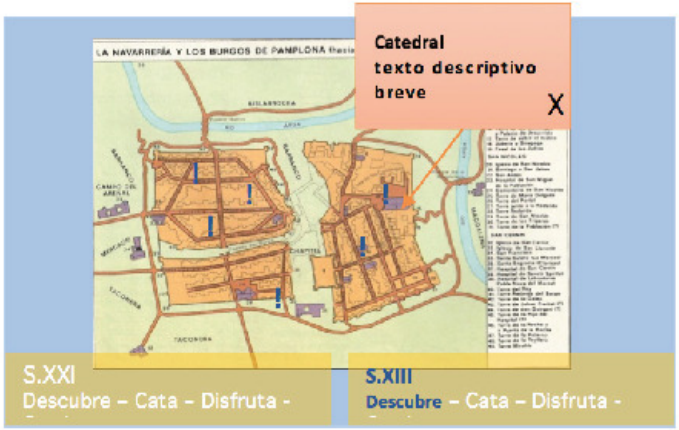
Gráficamente se indica que son clicables para ampliarlos.

UI/UX:

Arrastrar la opción hacia la imagen del caminante, avanza a la pantalla de descripción de la misma.

Opción cambiar idioma.

PANTALLA DESCUBRE// LUGARES DE INTERÉS:



El esquema y contenido de la pantalla:

Un mapa de Pamplona-Iruña es el principal elemento de esta pantalla [opción siglo XXI – diseño actual / opción siglo XIII – plano antiguo]

Tiene indicados lugares de interés con iconos sobre el mapa.

Al clicar sobre ellos, se abre una pequeña ventana flotante con una breve ficha informativa.

UI/UX:

Clicar sobre opción siglo, nos muestra la pantalla de la misma categoría en la que estamos (descubre/cata/disfruta/camina) pero del siglo correspondiente.

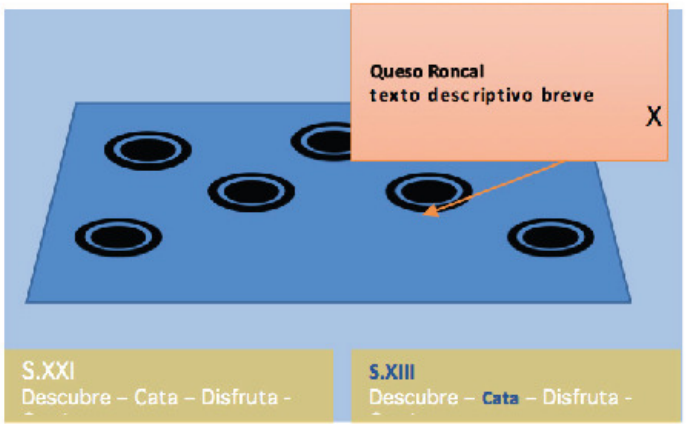
Clicar sobre otra opción de ese mismo siglo, nos muestra la pantalla de la categoría escogida de ese siglo.

Se pueden clicar los lugares destacados y una pequeña ficha se abre como una ventana flotante que con (X) se cierra.

Opción volver a la pantalla principal.

Monumentos o lugares históricos s. XXI	Monumentos o lugares históricos s. XIII
Catedral de Santa María	Catedral de Santa María
Iglesia de San Nicolás	Iglesia de San Nicolás
Iglesia de San Cernin	Iglesia de San Cernin
Palacio de Navarra	Hospital de Nuestra Señora de la Misericordia (ahora convertido en Museo de Navarra)
Ciudadela y vuelta al castillo	Castillo
Jardines de la Taconera	Mercado de la Puerta del Castillo
Casa Consistorial	
Museo de Navarra	
Museo Catedralicio Diocesano de Pamplona-Iruña	
Museo Oteiza	
Planetario	
Mercado de Santo Domingo	

PANTALLA CATA// GASTRONOMÍA:



El esquema y contenido de la pantalla:

Fotomontaje de una gran mesa de madera con imágenes de platos o productos representativos de la gastronomía navarra [opción siglo XXI – estilo actual mesa y alimentos / opción siglo XIII – mesa antigua y si se pudiera imagen antigua o representación de los alimentos]

Al clicar sobre ellos, se abre una pequeña ventana flotante con una breve descripción de sus características y estacionalidad.

Gastronomía s. XXI	Gastronomía s. XIII
1. Pimientos de piquillo de Lodosa	Pan
2. Alcachofa de Navarra	Queso
3. Borraja	Caldo de Peregrinos
4. Espárrago de Navarra	Carnes
5. Cogollos de Tudela	Pescados
6. Cardo	Despojos
7. Pochas	Vinos y licores
8. Ternera Navarra	
9. Cordero de Navarra	
10. Chorizo	
11. Queso de Roncal	
12. Queso Idiazabal	
13. Vino Denominación de Origen Navarra	
14. Pacharán navarro	
15. Tortas de chanchigorri o txantxigorri	
16. Pinchos	
17. Goxua	
18. Costrada navarra	
19. Roscos de San Blas	

UI/UX:

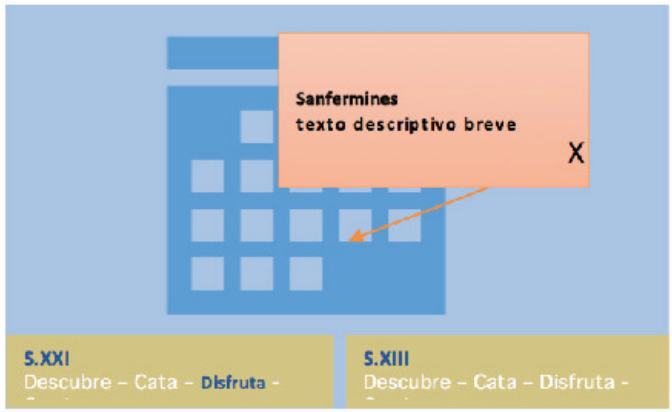
Clicar sobre opción siglo, nos muestra la pantalla de la misma categoría en la que estamos (descubre/cata/disfruta/camina) pero del siglo correspondiente.

Clicar sobre otra opción de ese mismo siglo, nos muestra la pantalla de la categoría escogida de ese siglo.

Se pueden clicar los platos y una pequeña ficha se abre como una ventana flotante que con (X) se cierra.

Opción volver a la pantalla principal.

PANTALLA DISFRUTA// TRADICIONES Y FIESTAS:



El esquema y contenido de la pantalla:

Ilustración de un calendario con vista anual en la que están marcadas las festividades con iconos que indican que se pueden clicar [opción siglo XXI – estilo de diseño tipo tablet smartphone / opción siglo XIII – estilo escritura antigua y pergamino?]

Al clicar sobre ellos, se abre una pequeña ventana flotante con una breve descripción de su importancia y cuándo se empezó a celebrar.

Tradiciones s. XXI	Tradiciones s. XIII
San Blas (3 de febrero)	...
Santa Águeda (4 de febrero)	Santa Águeda (4 de febrero)
Semana Santa (Jueves Santo)	Semana Santa (Jueves Santo)
Semana Santa (Viernes Santo)	Semana Santa (Viernes Santo)
Sanfermines (del 6 al 14 de julio)	Sanfermines (del 6 al 14 de julio)
Privilegio de la Unión (8 de septiembre)	...
San Fermín de Aldapa (25 de septiembre)	San Fermín de Aldapa (25 de septiembre)
San Saturnino (29 de noviembre)	San Saturnino (29 de noviembre)
Navidad. Olentzero (24 de diciembre)	Navidad. Olentzero (24 de diciembre)
Nochevieja (31 de diciembre)	...

UI/UX:

Clicar sobre opción siglo, nos muestra la pantalla de la misma categoría en la que estamos (descubre/cata/disfruta/camina) pero del siglo correspondiente.

Clicar sobre otra opción de ese mismo siglo, nos muestra la pantalla de la categoría escogida de ese siglo.

Se pueden clicar las fechas destacadas y una pequeña ficha se abre como una ventana flotante que con (X) se cierra.

Opción volver a la pantalla principal.

PANTALLA CAMINA / EL CAMINO EN PAMPLONA:



Recorrido habitual del peregrino a su paso por Pamplona-Iruña [opción siglo XXI – diseño actual / opción siglo XIII – plano antiguo].

Camino s. XXI	Camino s. XIII
Puente de la Magdalena (sobre el río Arga)	Puente de la Magdalena (sobre el río Arga)
Portal de Francia o de Zumalacárregui	..
Rincón del Caballo Blanco	Palacio de aguerre (pendiente verificar siglo)
Catedral de Santa María la Real	Catedral de Santa María la Real
Ayuntamiento	..
Iglesia de Santo Domingo	Iglesia de Santo Domingo
Museo de Navarra	Iglesia de San Saturnino o San Cernin
Iglesia de San Saturnino o San Cernin	Iglesia de San Nicolás
Iglesia de San Nicolás	Iglesia de San Lorenzo
Iglesia de San Lorenzo	

Texto adicional con información sobre cambios en el recorrido si los hubiera habido y sobre simbología jacobea en la ciudad

UI/UX:

Clicar sobre opción siglo, nos muestra la pantalla de la misma categoría en la que estamos (descubre/cata/disfruta/camina) pero del siglo correspondiente.

Clicar sobre otra opción de ese mismo siglo, nos muestra la pantalla de la categoría escogida de ese siglo.

Se pueden clicar los lugares destacados y una pequeña ficha se abre como una ventana flotante que con (X) se cierra.

Opción volver a la pantalla principal.

1.7.3.2 PANELES GRÁFICOS

Imágenes alusivas a las tradiciones de la ciudad de Pamplona-Iruña y el texto del ámbito: Pamplona, la primera del Camino.

1.7.3.3 TRACK AUDIOGUÍA– LA PRIMERA DEL CAMINO

Descripción: al acercarse a esta zona, la audioguía lanza el track 2 de audio.

Sinopsis: Este track de audio tiene dos opciones según lo que se haya seleccionado en el menú principal de la audioguía.

TRACK general: da la bienvenida a Pamplona y le explica que en este interactivo podrá descubrir lo que ofrece la ciudad a un peregrino hoy, pero también lo que se encontraba un peregrino del siglo X.

TRACK para personas con discapacidad visual: Se locuta una versión resumida del contenido del interactivo de consulta La Primera del Camino.

1.7.4 Ámbito 4: Pamplona-Iruña, cruce de caminos

Propósito y funcionalidad del ámbito

Este ámbito tiene como objetivo presentar la compleja y rica historia de la creación de la ciudad de Pamplona-Iruña. Si en el ámbito anterior habíamos conocido la oferta turística y cultural que los peregrinos encontraban y encuentran en la ciudad, la narrativa de la visita propone ahora ahondar en la historia de la ciudad y cómo se desarrolló a lo largo de los siglos, enfatizando cómo el Camino de Santiago ha tenido un papel crucial en este desarrollo.

En este ámbito, se pretende:

- contar los hechos principales que determinan la historia de la ciudad desde el siglo XII hasta el siglo XVIII, haciendo hincapié en los siglos XIV a XVI
- mostrar el rol crucial del Camino de Santiago en el desarrollo de la ciudad
- mostrar la evolución en la trama urbana de la ciudad y sus causas y consecuencias.

Para hacerlo, se disponen distintos recursos: los paneles gráficos que se colocan en este ámbito y como elemento central, una maqueta de la ciudad con proyección audiovisual, cuya banda sonora y audionarración se transmite a través de la audioguía.

Descripción de los recursos del ámbito

1.7.4.1 MAQUETA PROYECTADA

Descripción:

Maqueta de la ciudad de Pamplona-Iruña siglo XVIII, con doble proyección audiovisual: una sobre la maqueta y otra sobre el fondo.

Sinopsis:

Breve recorrido histórico por la Pamplona-Iruña del siglo X al XVIII, sobre la maqueta veremos los cambios urbanos, imágenes alusivas a grandes acontecimientos como las pestes, la destrucción de la catedral, el privilegio de la unión etc...

En la proyección frontal, la narración del audiovisual mostrará imágenes de recurso y textos que dialogaran con las imágenes en la maqueta.

Tratamiento:

Audiovisual con tratamiento 2D y efectos visuales para proyectar sobre maqueta y animación y tratamiento de imágenes de archivo que permitan realizar secuencias de motion graphics para explicar los distintos contenidos.

Ayudas visuales acompañaran la narración para indicar al espectador cuando centrar la atención en la maqueta o en la pantalla frontal.

La banda sonora está compuesta por una voz en off, efectos de sonido y música.

En la parte superior de la proyección, se colocarán subtítulos para permitir a las personas con discapacidad auditiva seguir la narración

Entre cada pase del video, se deja un rato con iluminación general para que se pueda observar/tocar la maqueta de la ciudad.

Pre-guión

Secuencia 1:
Introducción

En la proyección superior, se muestran imágenes de la Pamplona-Iruña de la Edad Media. Imágenes de estilo medieval de mercados, agricultura, clérigos, ganaderos...

La Pamplona-Iruña de la Edad Media era muy distinta a lo que es hoy en día.

no era una ciudad estructuralmente homogénea, sino que estaba conformada por pobladores de orígenes diversos.

Desvelamos la proyección sobre la maqueta. Se proyecta sobre ella imágenes del camino de Santiago... se dibuja la ruta que pasaba por Pamplona e imágenes de peregrinos medievales. Efecto de personas que pasan por el camino, algunas siguen otras se quedan...

La Pamplona-Iruña actual es fruto de evoluciones y cambios políticos, sociales...

Una historia de crecimiento ligada al Camino de Santiago.

Peregrinos que se convirtieron en ciudadanos.

Comerciantes que hicieron florecer la ciudad gracias a los peregrinos que pasaban por ella.

Secuencia 2:
Antes de Pamplona-Iruña (del siglo V al XI)

Efecto visual de viaje en el tiempo sobre la proyección frontal y la maqueta.

Hacemos un viaje en tiempo hasta el incio de la Edad Media.

Enfocando el burgo de la Navarrería y con imágenes de archivo relacionadas se explica que el primer burgo, la Navarrería, vivió del siglo V al X bajo las ofensivas de norte (germánicas y suevos... francos) y sur (visigodos y musulmanes)

Indicamos mapa de reinos: visigodos, germánicos, musulmanes...

Se explica que en el siglo X, la alianza unión caudillos cristianos y musulmanes dio lugar al primer Reino de Pamplona: primer rey Eneko Aritza/Íñigo Arista.

Que hubo un gran cambio de actitud a partir del siglo X-XI: de actitud defensiva se pasó a actitud ofensiva. Se empiezan a recuperar los territorios.

Y el rey Sancho el Mayor conecta Navarra con Europa, relaciones con reinos norte y movimiento monástico de Cluny.

Volvemos a mostrar la ruta de las peregrinaciones por toda Europa camino de Santiago de Compostela. Efecto de aparición de hostales en las rutas.

Las recién empezadas peregrinaciones jacobeas pasan por Pamplona. El rey les da soporte promoviendo los hospitales que se fueron construyendo en sus territorios.

Secuencia 3.
Los 3 burgos (del siglo XI al XIV)

Indicamos los 3 perímetros y los 3 textos indican nombres:

Navarrería

San Cernin

San Nicolás

A lo largo de la Edad Media, se desarrollaron los 3 burgos que siglos más tarde darían lugar a Pamplona-Iruña.

Los 3 estaban separados por un barranco que hoy es la cuesta de San Domingo..., y estaban conformados por pobla#dores de orígenes diversos.

Se focaliza la explicación sobre la Navarrería, se complementa con imágenes de agricultura y ganadería medieval. Mostramos donde estaban la Catedral y el poder eclesiástico. Se indican los edificios y lugares que se muestren.

El núcleo original de la ciudad, la Navarrería, era la ciudad y capital del reino. Poblada por habitantes de origen vascón. La mayoría agricultores y ganaderos que vivían bajo las duras condiciones del dominio de la iglesia que era la que gobernaba la ciudad.

Era una sociedad estamental: clase noble y la iglesia por encima del pueblo llano (agricultura y ganado... debían pagar su pecha a reyes nobles y clérigos...) No había ni comercio ni artesanado. Y por debajo de todos ellos estaban los siervos y esclavos.

Encerrados entre murallas, se encontraban los edificios señoriales como la catedral, su cementerio, el palacio del arcediano y el del obispo llamado de San Jesucristo, el hospital de San Miguel, la pequeña iglesia de Santa Cecilia. Había el barrio de la Judería.

Dibujamos el camino en la maqueta. Combinamos con imágenes de peregrinos, artesanos, vendedores...

Durante los siglos X-XI, la Navarrería se fue despoblando y para evitar su desaparición el rey y el obispo dieron facilidades a los que se quisieran establecer aquí.

El Camino de Santiago fue el impulso definitivo a ese repoblamiento. Pamplona-Iruña se había convertido en un lugar de paso obligado.

Atrajo mucha población foránea, peregrinos que pasaban por ella, pero principalmente artesa#nos y vendedores, que venían ávidas de negocio.

Estos últimos se quedaron a vivir y se instalaron junto a la ciudad en dos burgos diferenciados.

Señalamos el perímetro del Burgo de San Cernin y se proyectan imágenes que indican el origen de sus pobladores.

El Burgo de San Cernin estaba poblado fundamentalmente por comerciantes francos provenientes de Occitania y el sur de Francia. Este burgo estaba bajo jurisdicción real.

Era un hervidero de mercaderes y artesanos que se organizaron en gremios como ya se realizaba en el resto de Europa. Su actividad trajo mucha riqueza al reino de Navarra. Nacía así la clase de los burgueses con cierta superioridad económica con los habitantes locales.

Se les favoreció con el monopolio de la venta de pan y vino a los peregrinos y la exención de pago de peajes, con lo que fue siempre un burgo de mayor nivel económico...

Señalamos el perímetro del San Nicolás y se proyectan imágenes que indican el origen de sus habitantes.

Las políticas repobladoras tuvieron tanto éxito que llegaría el momento de la creación de un tercer núcleo: la Población de San Nicolás. Este tercer burgo estaba poblado por gentes de diversas procedencias: tanto del resto del reino de Navarra como de más allá de los Pirineos... Y también estaba bajo la jurisdicción real.

Señalamos las murallas y proyectamos efectos que indiquen enfrentamientos y guerras.

Los tres núcleos estaban separados entre sí por murallas, pues eran enemigos unos de otros. Los enfrentamientos y las guerras entre los tres fueron continuos, y fue especialmente dura la Guerra de la Navarrería en 1276 que dejó los tres burgos arrasados.

Secuencia 4.
Pamplona s. XIV – Reinado Carlos II (Entre 1350-1387)

Efecto paso del tiempo. Y proyección de imágenes alusivas a las pestes así como efectos sobre la maqueta.

El siglo XIV fue un siglo de epidemias. Hasta tres grandes pestes en distintas oleadas diezmaron la población.

Peste 1348

Peste 1362

Peste 1383

Imágenes de Carlos II, de la iglesia medieval... Muestra de la casa de Cámara de Comptos e indicamos el lugar en la maqueta.

En 1350 – Carlos II, llamado el Malo, fue coronado en la catedral. Este monarca colmó de favores y limosnas a la iglesia y su obispo, y construyó a sus expensas la capilla de San Esteban

y en su regencia instauró la Cámara de Comptos como tribunal de cuentas del Reino.

Secuencia 5.
Siglo XV Privilegio de la Unión

Efecto de luz y claridad sobre la maqueta.

Mostramos imágenes de Carlos III coronado rey.

Tras su muerte, su hijo Carlos III fue coronado. Su reinado fue el más próspero para sus territorios.

Logró la paz con reinos vecinos (Aragón, Castilla, Inglaterra y Francia). Y, gracias a los gastos ahorrados por las guerras evitadas, se emprendieron grandes obras como el palacio de Tudela, el castillo real de Olite ....

Mostramos efecto de hundimiento de la Catedral y su reconstrucción, con imágenes de su aspecto en pinturas o similar de la época.

Cuando en 1390 se hundió la nave mayor de la Catedral románica, rápidamente se pudo reparar y reconstruir lo que sería la nueva catedral gótica de Pamplona

Efecto del paso del tiempo. Señalamos siglo XV y combinamos algunas imágenes de epidemias...

Llegó el nuevo siglo.... y empezó de nuevo afectado por epidemias y hambrunas...

1400-1401 –

1412-1413 –

Señalamos el año 1423 y combinamos algunas imágenes del documento del Privilegio de la Unión. Efecto de júbilo y alegría en la maqueta.... Se redibuja el contorno.

Se señalan los nuevos edificios que se construyen.

Pero en 1423, llegaría un día histórico para la ciudad.

El 8 de septiembre el rey Carlos III el Noble otorga a la ciudad el Privilegio de la Unión, formando una sola ciudad:

Se construye la Jurería (la Casa Consistorial actual)

Otorga a la unificada ciudad el título de "Muy Noble Ciudad"

A partir de esta fecha, ya podemos hablar de una ciudad y no de tres.

Secuencia 6.
Del siglo XV al XVIII

En la maqueta se dibuja el desarrollo urbanístico de la ciudad, la caída de las murallas entre burgos, hasta la construcción del castillo y las murallas exteriores entre 1571 hasta el siglo XVIII

Se explica la evolución de la ciudad a partir de la unión de los tres burgos. La fortificación de la ciudad a partir del siglo XVI y la evolución social de la misma.

Secuencia 7.
Cierre

Combinamos con imágenes de la ciudad actual y la antigua, y su localización sobre la maqueta.

Esa fue la semilla de la Pamplona-Iruña de hoy.

Gracias al paso del Camino de Santiago floreció.

Y desde entonces creció modernizándose, pero guardando con orgullo su historia y su legado.

1.7.4.2 PANELES GRÁFICOS

- Imágenes alusivas a lugares emblemáticos de la Pamplona-Iruña del siglo XIV-XV.
- Título del ámbito: **Pamplona, Cruce de Caminos**
- Gran mural con tratamiento gráfico del título del centro y la nomenclatura musical del canto de Ultreia.

1.7.4.3 TRACK AUDIOGUÍA– PAMPLONA, CRUCE DE CAMINOS

Descripción: al acercarse a esta zona, la audioguía lanza el track 3 de audio.

Sinopsis: Este track de audio reproduce la banda sonora del audiovisual. Y en los tracks para personas con discapacidad visual incluye audiodescripción de las imágenes.

1.7.5 Ámbito 5: El camino de las estrellas

Propósito y funcionalidad del ámbito

Este ámbito es en realidad la culminación del recorrido propuesto por este Centro de Interpretación: culminación no sólo porque es el final, sino porque constituye el espacio de mayor impacto, envolvencia y concentración de recursos expresivos innovadores.

Temáticamente, este ámbito quiere adentrarnos en la experiencia histórica del camino, remontándonos a las primeras décadas del siglo XV, periodo culminante del Reino de Navarra, así como momento final de la etapa medieval del camino (a partir de este momento, el Camino de Santiago entra en un suave y constante declive, hasta su recuperación contemporánea). Y este viaje en el tiempo lo llevaremos a cabo de la mano de un juglar ciego, un personaje histórico que sabemos que trabajó al servicio del rey de Navarra a principios del siglo XV: el juglar Arnaut Guillén de Ursúa.

Formalmente, este es un espacio que utiliza recursos multimedia de ultima generación, como describiremos a continuación, generando una experiencia inmersiva cuya concepción parte de una determinada interpretación de la puesta en escena teatral: estamos en un escenario donde se va a desarrollar una historia basada en conceptos teatrales (bambalinas): en los reflejos y las transparencias de los espejos, puesto que nos reflejamos en ellos, pero a su vez se proyecta una historia visual en los mismos, para que finalmente descubramos que son transparentes y contemplemos qué hay detrás de ellos.

Por lo tanto, este espacio se define como:

- Completamente innovador, tanto a nivel conceptual como a nivel formal, generando una experiencia inmersiva inédita en este tipo de centros de interpretación.
- Que busca un impacto emocional memorable en el visitante, que le genere una experiencia de apego y adhesión con el Camino, y especialmente con la Pamplona antigua que es la auténtica protagonista de esta historia.
- Riguroso en cuanto a la información que se traslada al visitante, pero auténticamente poético en cuanto al tono emocional (poético, divertido, sensible... musical).

Descripción de los recursos del ámbito

Como decíamos, el espacio parte de la voluntad de recrear una especie de teatro virtual, a una escala de gran formato, aunque las técnicas utilizadas no tienen nada que ver con los teatros virtuales clásicos. La teatralidad se halla en algunos juegos puramente teatrales:

- Ocultación-transparencia: propio de los gobelines, aunque aquí lo que genera la trasparencia es un espejo "mágico", que en un momento refleja, y en otro momento es una pantalla de proyección; y finalmente, es un cristal trasparente (gracias a un vinilo que polariza el cristal-espejo, que nos permite todas estas funciones visuales).
- Movimiento de bambalinas: suben y bajan elementos en el escenario, dentro del teatrín.
- Generación de espacios, como grandes escenografías, sólo que aquí son también virtuales, generadas por proyecciones.

Estos son los elementos básicos que sostendrán una historia: una historia contada con la aparición de personajes (recreados a partir de la iconografía de la época), paisajes y la ciudad de Pamplona y sus grandes edificios recreados (catedral, palacio real, etc.).

Para realzar la multisensorialidad de esta unidad, el montaje se enriquece con la sensación de viento (gracias a un proyector de aire) y la presencia de aromas en el espacio.

De esta forma, los recursos están orientados a generar un entorno para la historia, un entorno envolvente para que el visitante se sienta sumergido en la historia contada. La inmersión, por lo tanto, es una característica básica de este elemento, realzada con el efecto sorprendente de la generación de espacios delante (en los espejos frontales) y detrás (proyecciones en el fondo, detrás de los cristales), en un vaivén de imagen que genera poesía visual en si mismo.

En resumen, podemos describir este espacio como:

- Una gran multiproyección envolvente, que utiliza 8 proyectores de vídeo, proyectados sobre los cristales y sobre las paredes del fondo
- Un espacio enigmático formado por un tríptico de espejos "mágicos" de gran formato (grandes cristales-espejo dotados de opacidad o trasparencia gracias a unos muy novedosos vinilos polarizables, de última tecnología)
- Una escenografía física, con elementos que suben y bajan (o aparecen y se esconden)
- Una atmósfera multisensorial dotada de efectos de viento y aromas.

A partir de estos recursos, lo fundamental será la producción de los contenidos que deben crearse exprofeso, con gran atención a la generación de efectos, así como manteniendo siempre el rigor.

Tratamiento del montaje visual:

Audiovisual se basará en un tratamiento 2D y 3D de personajes, espacios, paisajes, ya que creemos que el tratamiento gráfico nos aporta la máxima expresividad, así como nos traslada a la época de la narración. Así pues, creemos que la base de las proyecciones es la animación, combinada con el tratamiento (con filtros de dibujo, ilustración, pictóricos) de escenas grabadas en vídeo. Así vivimos un sueño del tiempo, de la mano del personaje Arnaut Guillén de Ursúa, donde la realidad que nos ha llegado a nosotros (monumentos, espacios, edificios, paisajes naturales...) puede aparecer con su propia pátina de realidad.

Tratándose de una multiproyección, se jugará a combinar grandes imágenes concatenadas con imágenes fragmentadas, siempre con el objetivo de generar la máxima sugestión.

La banda sonora está compuesta por una voz en off, efectos de sonido y música compuesta originalmente para esta historia.

En la parte superior de la proyección, se colocarán subtítulos para permitir a las personas con discapacidad auditiva seguir la narración.

Duración: entre 10 y 15 minutos

Pases en bucle con un lapso de espera de unos 5 minutos entre pase: el contador de la puerta anuncia el tiempo de espera antes de entrar.

Pre-guión

Secuencia 1: Introducción: la oscuridad

El público ha entrado en la sala iluminada, y se ha sentado en los bancos. Sólo hay espejos, y la primera sensación es que nos encontramos en una sala que nos enfrenta a "nosotros mismos" ante estos espejos. En la audioguía ha empezado a sonar una música, unos compases un tanto enigmáticos. Y entonces las luces bajan su intensidad hasta quedar prácticamente en la oscuridad, y empieza el relato contado por una voz masculina que se nos presenta: es ciego, por ello sólo siente la oscuridad, es un juglar al final de sus días, y nos evocará su paso por este mundo, un paso feliz y lleno de vivencias que compartirá con nosotros.

Secuencia 2: La "puerta" del camino

Ahora vemos una "puerta" proyectada sobre el espejo. Lo que antes eran sólo espejos, ahora descubrimos que son pantallas de proyección. La puerta nos descubre visiones diferentes de la vida del juglar-ciego, mientras desarrolla un relato poético sobre la vida, las puertas que se abren al camino, y las puertas que lo cierran.

Secuencia 3: El camino de las estrellas

De esta forma, poéticamente, el juglar evoca su llegada a la Pamplona del último cuarto del siglo XIV, una ciudad en plena ebullición. Es ciego de nacimiento, y descubre su propio "camino", el camino de "las estrellas": la vivencia del camino interior. Es un niño cuando llega y es presentado a la corte del Rey Carlos II, y gracias a sus dotes por la música, empieza su carrera como juglar. En las pantallas hemos visto como todo era un cielo estrellado: la vía láctea. Hemos sentido sobre nuestra piel el viento gélido azotando el camino por la noche y dejando cristalino el cielo. Y como este camino luminoso dejaba paso a la visión de una ciudad en ebullición, a su llegada a Pamplona.

Secuencia 4: En palacio

Arnaut Guillén de Ursúa sigue su relato ya relatándonos su entrada en la corte del Rey, nos explica brevemente su formación como juglar, lo cual nos posibilita explicar cómo funcionaba la música en la corte. Ahora, ya no sólo hemos visto las proyecciones sobre los cristales frontales, sino que estos se han tornado trasparentes, y por detrás vemos espacios de palacio, juglares, el trono del Rey.... la proyección juega con planos holográficos delante de los espejos, y marcos arquitectónicos y personajes en las proyecciones de detrás, generando un efecto de profundidad sugestivo.

Secuencia 5: El viaje del infante don Carlos

Estando Arnaut en la corte, un día se produce la maravilla de la llegada del Infante. Viene de Francia y empezará su propio "camino de Santiago". Arnaut nos lo contará desde su presente, evocando lo que el "escanciador" (un miembro de la comitiva encargado de suministrar vino y comida...) le narró del viaje fantástico. Ahora, las maravillas contadas del viaje, se formalizan también mediante unos elementos físicos que han "aparecido" entre los cristales y las proyecciones del fondo..., junto con efectos de viento..., y el olor...

Secuencia 6: Pamplona, la primera ciudad del camino

Pasamos por negro: todo queda a oscuras por unos momentos. Ahora el ciego nos "describirá" a partir de sus sensaciones cómo era la Pamplona en su etapa de mayor prosperidad bajo el reinado de Carlos III. Cómo se une la ciudad, cómo se levanta la nueva casa consistorial en el cruce de los burgos, cómo se construye la catedral...., y los tesoros que ella albergará... Todo ello en un momento de subida "emocional" de la narración, de plenitud del momento musical, y también de clímax de los efectos visuales.

Secuencia 7: El camino, el final del camino

El narrador llega al final de su relato. Retomando la imagen de la puerta, que ahora está a punto de cerrarse. Su vida llega al final, y así el camino está a punto de cambiar: otro camino que ahora ya no tendrá que caminar, porque ahora será un camino de música... el tríptico visual se concentra en la "puerta" central, que ahora se cierra... Y todo se torna luz y color abstracto, junto con una música que hace su clímax final.

1.8 Propuesta de diseño gráfico

NAMING

Ultreia

Centro de Interpretación del Camino de Santiago en Pamplona

¿Qué es Ultreia?

Antiguamente los peregrinos se saludaban diciendo "ultreia" o "ultreya" para darse ánimo en su camino hacia Santiago de Compostela.

Ultreia significa "vamos más allá" y se tomó del Codex Calixtinus. El término aparece en varios capítulos del libro tanto en partes recitadas como en los cantos musicados como por ejemplo en el apéndice II, dentro del bloque "Dum pater familias" en el fragmento conocido como el "canto de Ultreya", himno de los peregrinos a Santiago.



Herru Santiagu,
Got Santiagu,
E ultreia, e suseia,
Deus adiuva nos.

¡Oh Señor Santiago!
¡Buen Señor Santiago!
¡Eultreya! ¡Euseya!
¡Protégenos, Dios!

(estrofa en el Canto del Ultreya)

Etimológicamente esta expresión proviene del latín "ultra" que significa más allá y "eia" que es la interjección de moverse.

Se ha investigado alrededor de su uso entre los peregrinos. Por un lado podría ser que se saludaran con "Ultreia, suseia, Santiago", es decir "Ánimo, que más allá, más arriba, está Santiago"; pero también podía ser que cuando uno saludaba con "ultreia" (vamos más allá), el otro peregrino respondiera con "et suseia", (y vamos más arriba").

¿Por qué Ultreia?

La decisión de usar este saludo jacobeo para nombrar al centro nos pareció adecuada puesto que se relaciona con diversos aspectos relacionados con la filosofía y la finalidad del mismo.

- Remite directamente al universo del camino de Santiago pero en un sentido referido a las etapas de de camino, a la vivencia del viaje, y no al destino en sí.
- Remite también a ir más allá, que es lo que propone el proyecto Jacob@ccess para abrir el camino de forma universal asegurando la accesibilidad para todos para realizar el camino.
- Al ser un término de origen medieval encaja con la vocación del centro de divulgar el importante papel de Pamplona como primera ciudad del camino desde su origen.
- Es un saludo de buen deseo, que es lo que ofrece la ciudad a los peregrinos del siglo XXI al pasar por ella.
- Tiene personalidad y carácter y por tanto será memorable para su consolidación como lugar de referencia entre los visitantes de la ciudad o los peregrinos.

Uso actual

Para decidirnos por su uso como nombre del centro, se hizo una investigación que demostró que su uso actual es muy residual.

Actualmente, está en desuso entre los peregrinos que realizan el camino. Es más común que se digan "¡Buen camino!". Aunque sigue siendo conocida por muchos de ellos.

Aparece en los conciertos de Canto Coral o de nuevos trobadores relacionados con el camino en repertorio de canciones como "Chant des Pelerins de Compostelle", o "la chanson de pelleren"...

A parte de un centro de belleza en la propia Pamplona, solo lo usa una empresa de comunicaciones con sede en Vigo, y un albergue en Arzúa.

Online, sólo se ha observado la utilización en el blog personal de un peregrino.

En su acepción con "y", aparece más utilizada pero siempre en organizaciones de poca presencia (pequeña empresa francesa de construcción, asociación de voluntariado en Pedara, Italia, entidad de personas con discapacidad en argentina....)