

CENTRO DE EXPERIENCIAS

SF365

ÍNDICE

PUNTO DE PARTIDA
PROGRAMA
CARÁCTER
PLANTEAMIENTO

1. ÁREA DE RECEPCIÓN Y ATENCIÓN AL VISITANTE
2. ÁREA DE INFORMACIÓN
3. ÁREA DE EXPERIENCIA

- 3.1 PUNTO DE PARTIDA
- 3.2 REFERENCIAS
- 3.3 PROPUESTA
- 3.4 DISPOSITIVO
- 3.5 FUNCIONAMIENTO
- 3.6 EXPERIENCIA PREVIA
- 3.7 CONTENIDO
- 3.8 NARRATIVA Y ESPACIO
- 3.9 BANDA SONORA
- 3.10 VIBRACIÓN
- 3.11 SALIDA

VERSIONES

FLUJO

PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

ESQUEMA DE INSTALACIONES AUDIOVISUALES

LISTADO DE EQUIPOS

MEMORIA DE CALIDADES DEL EQUIPAMIENTO AUDIOVISUAL

ESTUDIO DEL CONSUMO ELÉCTRICO DEL EQUIPAMIENTO AUDIOVISUAL

MENSAJE FINAL

COPIA DIGITAL

CONTENIDO EN LOS SMARTPHONES

USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

PROPUESTA DE EXPOSICIONES TEMPORALES

PROPUESTA DE ACCIÓN EN EL EXTERIOR DEL EDIFICIO

EL EQUIPO

CONCLUSIÓN

PUNTO DE PARTIDA

Esta propuesta surge de la unión de tres equipos complementarios. Cada uno se dedica a algo diferente: los contenidos, la arquitectura, las instalaciones audiovisuales. Los tres comparten algo: sus equipos están formados por personas nacidas, criadas y residentes en Pamplona. Los tres sienten con pasión los sanfermines. Los tres conocen la esencia de nuestra fiesta. Nos unen los recuerdos de nuestra infancia sanferminera, las experiencias de adolescencia y juventud, el conocimiento profundo y auténtico de las mil y una facetas de la fiesta.

Esa emoción compartida, ese conocimiento auténtico, está detrás de todas las decisiones que componen esta propuesta. No hemos tenido que acudir a una hemeroteca para saber qué es la fiesta. Si lo hubiéramos hecho, habríamos construido una imagen falsa de ella. No partimos de los estereotipos que se proyectan online, de la imagen simplificada y burda que ofrece una primera búsqueda en Google. Esta propuesta no parte de lo que los sanfermines parecen, sino de lo que son.

Ese conocimiento profundo de la esencia de nuestra fiesta, difícil de expresar con palabras, está detrás no sólo de las decisiones relativas a los contenidos, sino a cada detalle, desde la elección de materiales hasta el tono narrativo o el flujo de circulación de los visitantes.

PROGRAMA

Esta propuesta responde al Programa definido en las Prescripciones Técnicas del concurso:

- Área de recepción y atención al visitante
- Área de información
- Área de experiencia

Antes de describir nuestra propuesta para cada una de las tres áreas, queremos hacer una serie de consideraciones generales que son comunes a todo el proyecto.

CARÁCTER

El proyecto tiene un carácter muy especial tanto por el contenido como por el continente.

El Cuerpo de Guardia está ubicado en un lugar muy particular, rodeado de una atmósfera única: los corrales en los que se inicia el encierro están justo al lado. En ellos pueden verse algunos tramos del vallado, que permanecen ahí todo el año. Pocos metros arriba está la hornacina del santo. El edificio es pequeño y con un carácter muy marcado y peculiar. Lo que suceda dentro debe ser coherente con ese carácter tan específico. Al desarrollar nuestra propuesta hemos evitado recurrir a soluciones estándar que ofrece el mercado: proyecciones envolventes que usen mapping, videowalls, instalaciones inmersivas con geometrías estándar, interactivos que usen pantallas de vídeo convencionales. El edificio, por su ubicación y sus características, nos anima a hacer algo a la medida, con carácter propio, algo único, algo que no pueda haberse visto en un stand de Fitur, en un centro de interpretación, en un museo, en el pabellón de una expo o en un parque temático.

Si el continente tiene carácter, aún más lo tiene el contenido. No se puede transmitir el espíritu de los sanfermines a través de una instalación inmersiva convencional, no puede usarse el mismo lenguaje visual y sonoro con el que se haya narrado cualquier otra cosa, porque los sanfermines son una mezcla única de caos y orden, de improvisación y tradición, de vitalidad desbordante e incontrolada.

Los medios que se usen tienen que ser coherentes con ese carácter único y, por lo tanto, creemos que deberían ser creados a medida.

Los sanfermines aúnan tradición e innovación: muchos de los elementos que consideramos tradicionales son inventos recientes (incluido el ir vestidos de blanco y rojo). Son robustos e innovadores al mismo tiempo. Son un ejemplo vivo de Low Technology: no hay nada más fiable que el vallado del encierro, la madera que lo compone ofrece mejor resultado que cualquier otro material moderno. Ese carácter atemporal y robusto debería impregnar la propuesta. Creemos que apostar por “tecnología de vanguardia” es un error. Primero, porque esa tecnología deja de ser de vanguardia en muy poco tiempo. Segundo, porque no es coherente con la esencia de la fiesta, que es constantemente innovadora, pero desde el ingenio, lo artesanal, lo ingenioso e indestructible.

Estas reflexiones están detrás de nuestra propuesta. Queremos algo que se integre en el edificio, que sea coherente con su carácter y, sobre todo, que sea coherente con el espíritu de los sanfermines. Para contar una fiesta única en el mundo hay que utilizar soportes, instalaciones y lenguajes únicos, hechos a la medida.

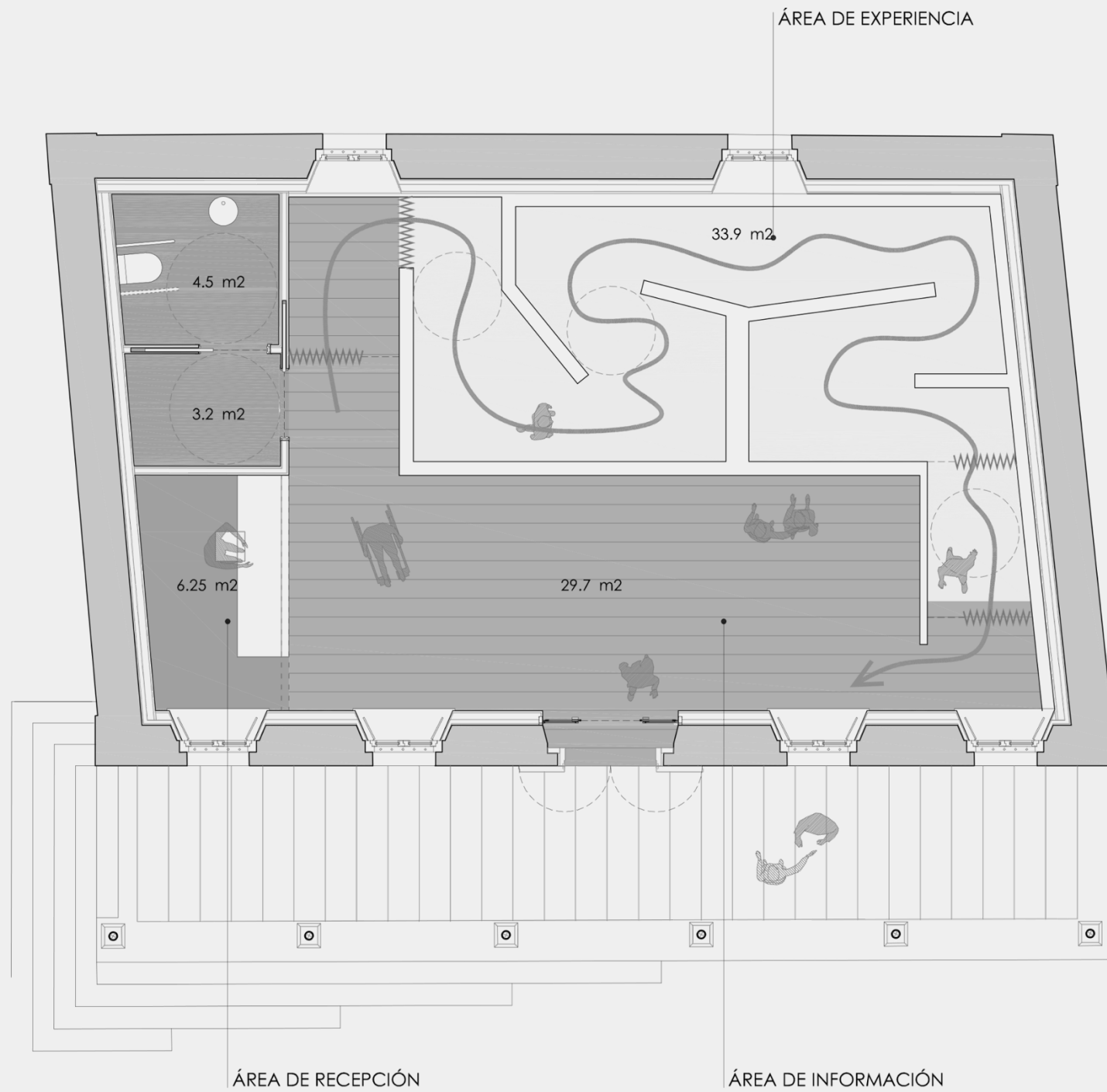
PLANTEAMIENTO

Partiendo de esas premisas y teniendo en cuenta ese carácter, hemos llegado a un planteamiento sencillo y directo, coherente con el mensaje a transmitir. En esta memoria lo describimos, en sus tres espacios. Es un relato en tres partes claramente diferenciadas.

Primero, el visitante es recibido de manera cálida por el edificio. Los materiales, el respeto por la cubierta original, la iluminación y la acústica dan una bienvenida acogedora e invitan a acercarse al espacio de recepción.

El área de información muestra, en ese espacio abierto y acogedor, contenidos que son absolutamente editables y que permiten otros usos de la sala. Cuando está en modo “SF365”, la pantalla que preside la sala aporta un punto de vista ciudadano y participativo: esta fiesta es de la gente. Los soportes empleados transmiten al visitante la emoción de que esta es una fiesta humana, hecha por y para la gente, llena de historias tiernas, vitales, cálidas, dinámicas, coloridas.

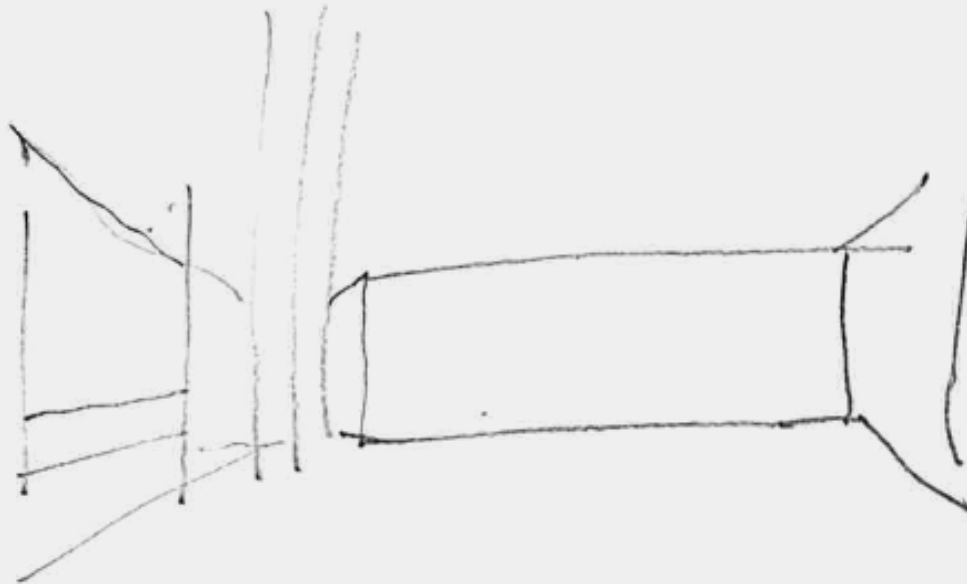
Una vez planteados esos cimientos y establecido ese marco, el visitante entra a un espacio diseñado para sorprender: un laberinto de imágenes en movimiento que le sumerge, le integra y le desborda. Es una instalación que, en muy poco espacio, consigue lo que consigue la fiesta: llevarnos a otra dimensión, a un lugar en el que lo importante es la emoción, no la lógica. La instalación, hecha a la medida para este proyecto, no es replicable, es única e irrepetible. El visitante, tras atravesarla, querrá saber más. Sabrá que los sanfermines son una fiesta única, desbordante, participativa, creativa, vital y optimista. Habrá experimentado la adrenalina de los encierros, la emoción de los gigantes, la ilusión de los fuegos artificiales. Y sospechará que todo ello está sumergido en una atmósfera de vitalidad sin sentido que le despertará la curiosidad y las ganas de volver a visitar Pamplona esos días.



1. ÁREA DE RECEPCIÓN Y ATENCIÓN AL VISITANTE

Nada más entrar en el espacio, el visitante sentirá que está accediendo a un espacio amable. La acústica del espacio, los materiales, el respeto por la cubierta de madera y el uso de los colores, sobrio y positivo, lanza un mensaje claro. El visitante podrá acceder al contenido directamente o, si lo prefiere, acercarse al área de recepción, que es fácilmente accesible a la izquierda, destacado bajo un videowall de tres unidades.

Ese espacio responde al estándar solicitado por las condiciones del concurso: un mostrador y, sobre él, un videowall horizontal. Desde el puesto de control, tal como luego se describe, se podrá controlar no sólo el contenido de ese videowall, sino todos los aspectos del área de información y de experiencia (versiones idiomáticas, duración de la visita, encendido y apagado de exhibits). Desde su puesto, una sola persona podrá gestionar todos los contenidos del centro. El espacio permite controlar visualmente la entrada y salida, a refugio del clima exterior y con entrada de luz natural por la ventana lateral.





El videowall situado tras el mostrador se alimenta con un sistema de cartelera digital que permite gestionar fácilmente los contenidos: programación cultural del ayuntamiento, noticias, datos sobre la fiesta, citas de personajes de la cultura describiendo San Fermín. Su formato, extremadamente panorámico, encaja con uno de los contenidos producidos para los “Miradores” del Centro Temático del Encierro y los Sanfermines. Son timelapses, inéditos hasta ahora, de una serie seleccionada de espacios naturales y culturales de Navarra. También podrá mostrar un collage de imágenes en movimiento representativas de la fiesta, como las producidas para la “Sala Polivalente” del CTESF. No tiene audio.

septiembre 13 · 14 · 15 iraila	CIUADAELA 18:00 ZIUADAELA	septiembre 13 · 14 · 15 iraila	CIUADAELA 18:00 ZIUADAELA	septiembre 13 · 14 · 15 iraila	CIUADAELA 18:00 ZIUADAELA
---	--	---	--	---	--



2. ÁREA DE INFORMACIÓN

Frente al área de recepción se encuentra la de información. La propuesta aquí es radical, en cuanto a combinación de materiales y tipos de display. Es un espacio expositivo diseñado para albergar tanto los contenidos propios de la experiencia “SF365” como cualquier otro, incluidas exposiciones temporales.

La pared conforma una L. En su lado más extenso, mirando hacia la puerta de entrada, se encuentran contenidos que introducen al visitante en el mundo de los Sanfermines. Desde la feria de ganado a la presentación del Santo y su historia. Son contenidos dinámicos, pero no explosivos - gastronomía, vestimenta, contexto-. El objetivo es generar el marco en el que la fiesta tiene lugar. Su origen -imágenes de archivo rodadas en cine mudo, en blanco y negro-, sus raíces religiosas -la figura del Santo, omnipresente en múltiples soportes-, su paisaje humano. Son 4 pantallas, dispuestas en horizontal.



Todos los contenidos parten de los producidos para el Centro Temático del Encierro y los Sanfermines. Aquí están reorganizados y editados de diferente manera para adaptarse a un nuevo discurso museográfico.

1. Archivo: la fiesta, en el tiempo + La feria de ganado hoy



2. San Fermín: el santo, las ofrendas, la procesión + Vestimentas + En blanco y rojo



3. Gastronomía: el almuerzo, gastronomía navarra, comer en la calle + carácter acogedor de la ciudad



4. Archivo: el encierro. orígenes, imágenes en cine en blanco y negro, sin sonido.



Combinados con estos cuatro vídeos, que muestran imagen dinámica y con sonido directo, hay otros contenidos, estáticos, que se presentan en otras cuatro pantallas, de idénticas dimensiones pero dispuestas en vertical. Una estructura de madera continua unifica todas las pantallas como parte de un solo discurso, como una partitura. Las pantallas verticales son “Tablones digitales” que usan tecnología de tinta electrónica. Ese soporte tiene incontables ventajas, desde lo narrativo hasta lo técnico.

En lo narrativo, ayudan a reforzar ese aspecto de “retrofuturo”. Es un soporte muy moderno, el utilizado en los libros electrónicos. Al mismo tiempo, tiene un aspecto cálido, humano y cercano. No emiten luz, la reflejan. Eso permite que la sala reciba luz natural del exterior (la que entrará por la puerta) En esas pantallas digitales y cálidas mostraremos contenidos que aportan información sobre los vídeos: el origen de la fiesta, mapa del recorrido de la fiesta, pósters antiguos, fragmentos de “The sun also rises”, contenidos diversos que sitúan al visitante en el contexto de la fiesta.



Las pantallas se colocarán a diferentes alturas. En cada lado habrá una de ellas a apenas cincuenta centímetros del suelo, mostrando contenidos adaptados para público infantil (inventario de personajes de la comparsa de Gigantes y Cabezudos, por ejemplo)

Técnicamente, el uso de tableros digitales da un giro radical al consumo eléctrico de la sala, ya que es una tecnología desarrollada para un futuro sostenible. El contenido puede actualizarse a través de una conexión LAN. Eso permite que la instalación, completa, pueda transformarse al instante desde el puesto de control: todo el contenido puede cambiar de idioma (cuando una visita lo requiera) o de versión (puede haber una versión infantil o accesible) Al funcionar sobre un soporte Android, las pantallas se mantienen actualizadas y al día durante mucho más tiempo que una pantalla convencional.

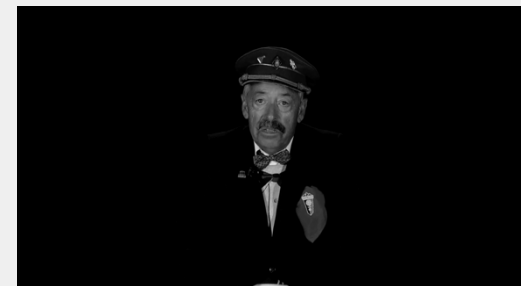
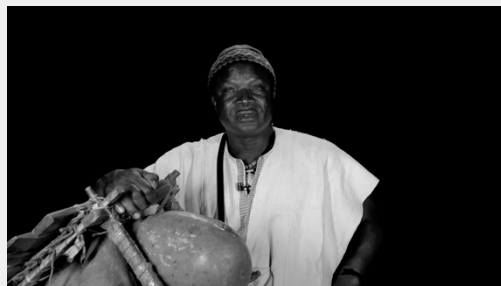
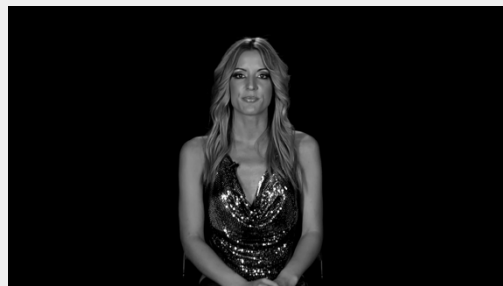
En todos los casos, la definición de la imagen es deliberadamente baja. El material original ya tiene algunos años, el objetivo no es deslumbrar con la imagen (aún no es el momento) sino entrar en una atmósfera amable, emocionante y cálida. En postproducción se reforzará el aspecto vintage: interesa el aspecto del cine super 8, el vídeo Umatic, el color primario saturado y el grano en la imagen. El objetivo es hacer sentir al espectador que ha entrado en el cuarto de estar de la ciudad y está viendo su álbum familiar.



En el lado corto de la L, perpendicular a la puerta de entrada y enfrente al puesto de atención al público habrá una pantalla mucho mayor, dispuesta en formato vertical. Estará dividida en sectores, siguiendo un diseño similar a aquel en el que se dispondrán las pantallas del otro lado de la sala. En la parte superior de la pantalla veremos a un personaje, sobre fondo negro, hablarnos de la fiesta. Abajo hay espacio para subtítulos en dos idiomas y para la traducción a lengua de signos, siempre sobre fondo negro.



En idéntico encuadre -es un rodaje realizado en plató para el CTESF- vemos una sucesión ecléctica y extensa de los personajes que habitan la fiesta. Al darle esa posición en la sala, dejamos claro el mensaje de que la fiesta es de quien la vive, de que no tiene dueño, es una fiesta popular creada, gestionada y disfrutada por la ciudadanía. Cada personaje habla tan solo unos segundos, describiendo su relación o su emoción con la fiesta. En total, serán 117 personajes, relacionados de una u otra manera con los Sanfermines. Desde una niña a un anciano, desde un mozo de una peña hasta una policía municipal, de una conductora de villavesa a un payaso del circo, un músico de la pamplonesa o un trabajador de la plaza de toros.



Sobre las paredes no hay ningún elemento gráfico que no sea editable: no hay cartelas ni objetos ni vitrinas. Eso convierte el espacio en una caja polivalente: para charlas a grupos de visitantes, ruedas de prensa, presentaciones. Todo el contenido es digital. Lo que no es vídeo se muestra a través de un soporte original: pantallas de tinta electrónica. Eso hace que la sala funcione también como sala para pequeñas exposiciones temporales. Luego proponemos alguna. De entrada, parece natural que este sea el espacio en el que se expongan los carteles finalistas cada año para anunciar las fiestas.



3. ÁREA DE EXPERIENCIA

3.1 PUNTO DE PARTIDA

La esencia de los sanfermines tiene que ver con la sorpresa. Parece imposible que una fiesta así suceda en una ciudad de las dimensiones de la nuestra. Es una fiesta infinitamente más grande por dentro que vista desde fuera. El visitante, siempre, se sorprende de que algo así pueda suceder aquí. Esa premisa está detrás de nuestra propuesta para la sala inmersiva. El Cuerpo de Guardia, a diferencia de muchos otros museos, puede verse desde fuera en toda su dimensión: el visitante sabe que está entrando a un lugar pequeño. Y ya ha visto una pequeña exposición, amable e interesante. ¿Qué más puede albergar este espacio tan pequeño?



3.2 REFERENCIAS

Antes de responder, veamos dos referencias que son inspiración directa de nuestra propuesta: las Infinity Rooms de Yayoi Kusama y la sala de espejos de la Deutsche Kinemathek.

Las Infinity Rooms de **Yayoi Kusama** juegan con la sorpresa entre lo diminuto del exterior y lo infinito del interior. Mediante un uso ingenioso de los espejos, los motivos de su obra se multiplican hasta un horizonte infinito. La experiencia, difícil de captar en una imagen, es envolvente, emocionante y hasta sobrecogedora.



La sala de espejos de la **Deutsche Kinemathek** también utiliza espejos. Lo llamativo de esta instalación es que lleva más de 20 años siendo una sorpresa, con apenas mantenimiento. Al renunciar al concepto de “tecnología punta”, sus creadores consiguieron construir un clásico que sigue sorprendiendo hoy día. Y lo hace mediante el uso de un elemento sencillo y antiguo: el espejo.



3.3 PROPUESTA

Tras atravesar una cortina roja, el visitante entra a un espacio que al comienzo es oscuro. La sensación nos recordará el entrar en una barraca de feria, a un truco de magia. Desde el interior llega un sonido que nos anima a avanzar. El acceso está abierto en todo momento, el contenido puede verse cuando el visitante desee, funciona en bucle y no tiene principio ni final. Nada más dar el primer giro, el espectador accede a un espacio infinito, multiplicado por los espejos. Pero no son espejos convencionales. Son espejos espía.



3.4 DISPOSITIVO

El laberinto en el que el visitante se interna está hecho de unos paneles de cristal que, a sus ojos, son idénticos. Pero son siempre diferentes. Miden 250 cm de alto por 150 de ancho. Están hechos de espejo espía. Es un cristal que funciona como espejo, excepto cuando recibe más luz desde su parte trasera. Si se instala un monitor tras el espejo, su imagen atraviesa el cristal y se ve desde el otro lado. Si no hay imagen, el cristal reacciona como un espejo, reflejando la luz que recibe. Su funcionamiento permite generar sensaciones de profundidad únicas, multiplicando la imagen de un espejo a otro.



Cada espejo que compone el recorrido tiene un monitor escondido tras ellos. A veces en la parte alta, a veces en el medio o en la parte baja. Algunos espejos no tienen monitor alguno. Otros tienen un gran monitor en posición vertical. Esta diversidad es invisible para el visitante: si todos los monitores estuvieran apagados, entraría en un oscuro laberinto de espejos. Pero están encendidos, y eso nos permite generar una sensación caleidoscópica infinita (como la de visitar los sanfermines).

3.5 FUNCIONAMIENTO

El suelo, que también es de un material reflectante, multiplica la sensación de estar entrando en un espacio mágico. El techo, por el contrario, es negro mate, está hecho de un material absorbente que permite que controlemos el sonido por zonas: en cada espacio, el visitante escucha lo que el guión marca.

Con estas herramientas -pantallas y espejos espía, suelo reflectante y techo absorbente, recorrido sinuoso-, creamos una experiencia única que responde a la esencia de la fiesta: todo parece caótico e incontrolado, pero obedece a un guión escondido. Para el espectador la sensación es desbordante, luminosa y casi lisérgica. Para nosotros, todo responde a un cuidado trabajo de guión y edición que nos permite provocar emociones intensas, positivas y optimistas.



Es difícil describir con palabras el funcionamiento de una instalación así. Ni siquiera las imágenes fijas o los renders simulados pueden mostrar la potencia de la combinación entre vídeo y espejo. Para hacerlo, tenemos que hacer una pausa y resumir una experiencia previa de este mismo equipo, en un proyecto muy diferente.

3.6 EXPERIENCIA PREVIA

Arena Comunicación produjo los contenidos de la Galería “Qatar Today” del Museo Nacional de Catar. Pablo Iraburu se encargó de la dirección artística, a partir de un diseño original de Jean Nouvel. Bajo la supervisión de AJN (Atelier Jean Nouvel) y con la producción de la empresa jordana MAN y la española Empty, Arena se encargó de la creatividad, el diseño de los contenidos y la dirección artística y producción, desde los primeros bocetos hasta la entrega final al cliente, Qatar Museums.

En la galería se emplearon paneles de micro leds escondidos tras cristales espía. El proyecto, que llevó dos años de desarrollo, nos permitió comprender cómo funciona el cristal espía y sus posibilidades en la combinación con vídeo. Descubrimos la importancia de los fondos oscuros, el uso de máscaras, la predicción de reflejos y repeticiones. El resultado final, difícil de mostrar en imágenes estáticas, es una de las principales atracciones del Museo Nacional de Catar, el más visitado del país.



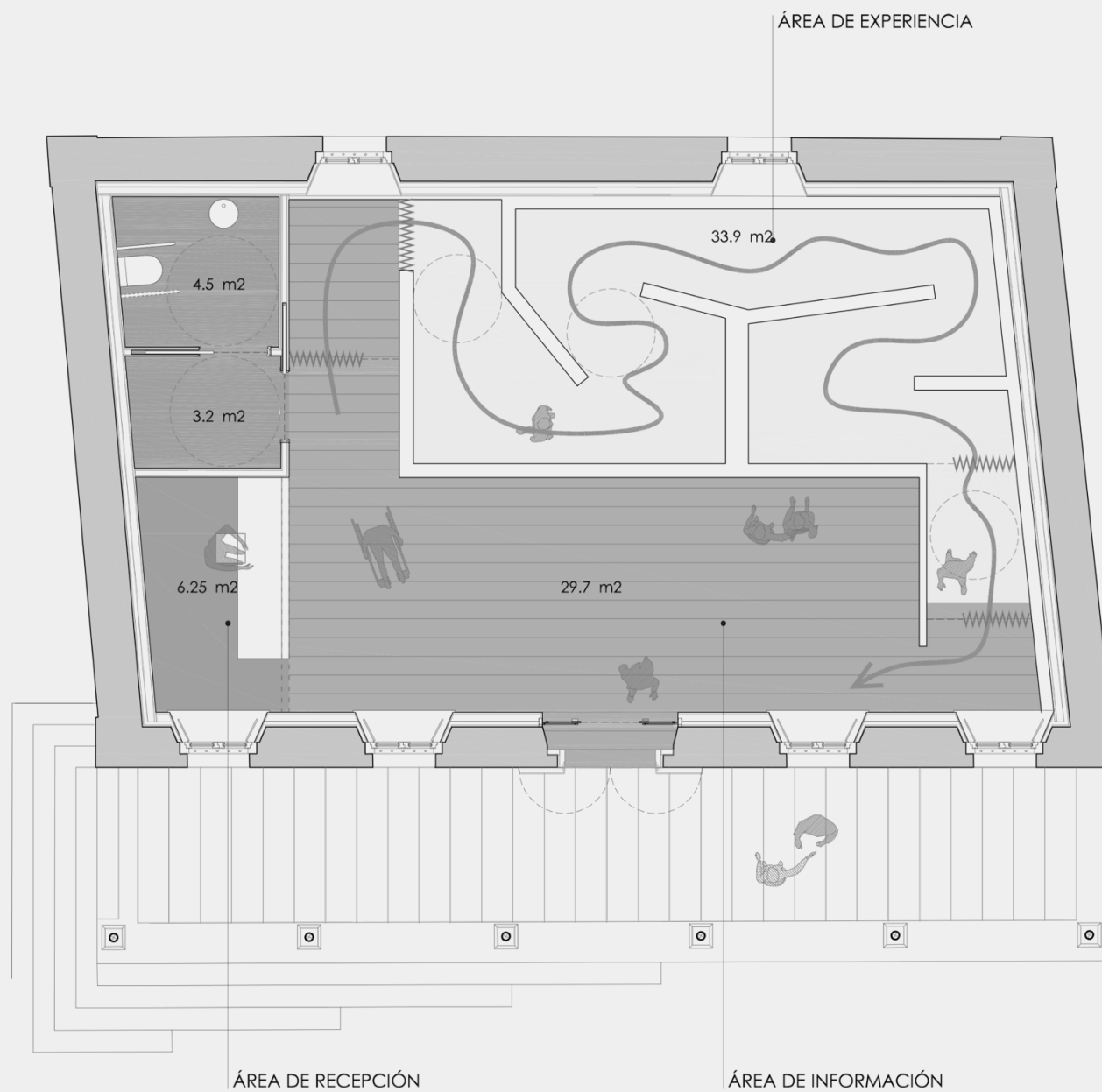
Nuestra propuesta parte de ese aprendizaje, mejorando algunos aspectos. Los paneles micro led son caros, generan calor y exigen un mantenimiento intensivo. Ahora proponemos el uso de pantallas LED estándar, con resolución muchísimo mayor (4k), menor consumo energético y nulo mantenimiento.



3.7 CONTENIDO

La instalación funciona como una coctelera en la que metemos, de manera aparentemente caótica pero cuidadosamente ordenada, todos los elementos que componen el corazón de la fiesta. En el espacio anterior, el informativo, generábamos el marco histórico y dábamos algunas pinceladas sobre la ubicación, el espíritu, la tradición. Ahora es momento de generar la sensación desbordante, vital e inexplicable que define los sanfermines. En toda la instalación no hay textos ni voz en off ni gráfica, todo se genera a partir de las imágenes rodadas para el Centro Temático del Encierro y los Sanfermines, combinadas de acuerdo a un guión que respeta el esquema clásico en tres actos. Cada acto se corresponde con un tramo del recorrido. Este esquema de contenidos resulta invisible para el espectador, que vive la experiencia como algo fluido, continuo y desbordante.





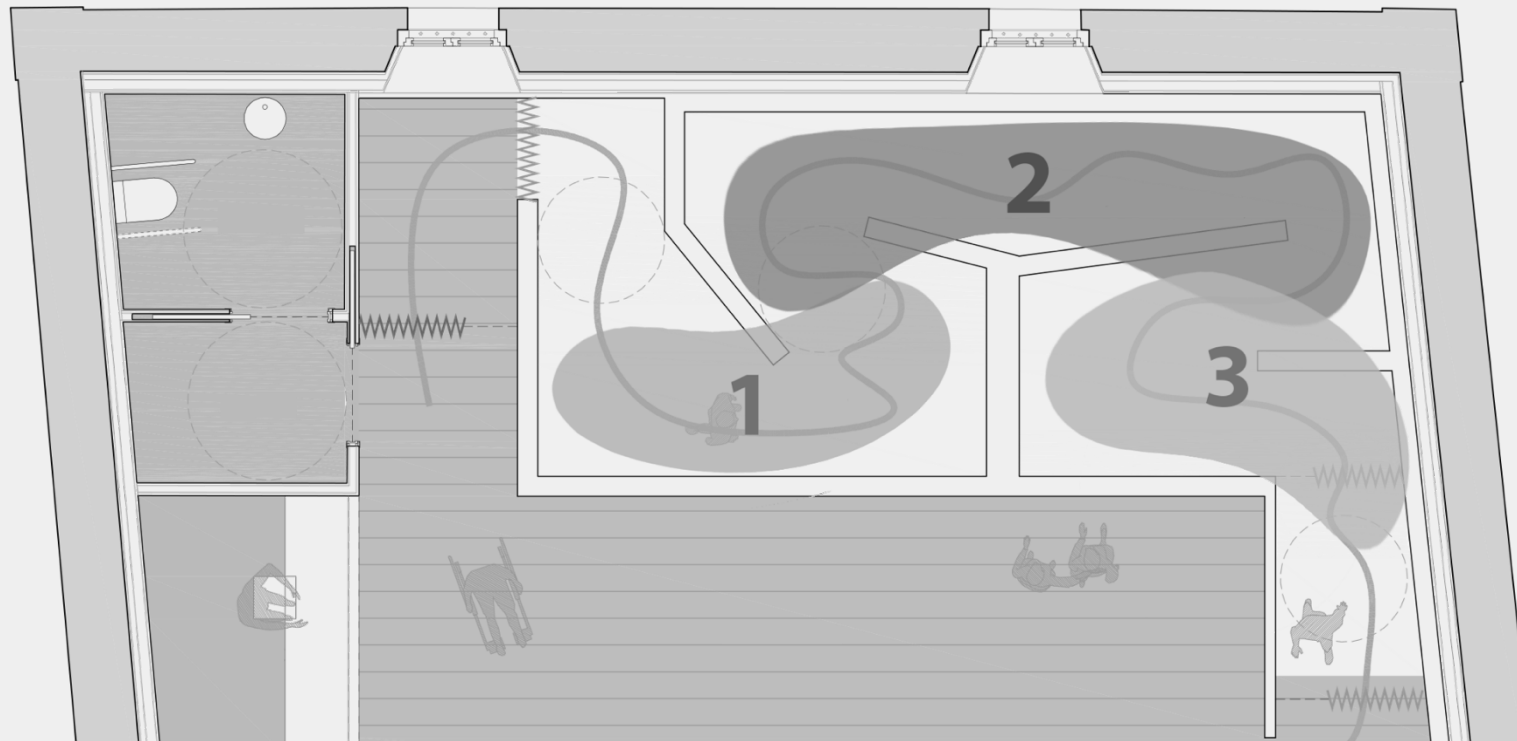
El orden de los elementos no es cronológico, el objetivo no es recrear un día sanferminero, sino el espíritu general de la fiesta. Empezará con el chupinazo y con elementos de intensidad asociados a él, mezclados de manera intensa. En el medio de la instalación estará el encierro. No hay referencia a las corridas de toros, que ya se abordan en la visita a la plaza, organizada por la Meca, que el visitante podrá hacer (todo lo relativo a la lidia de los toros queda fuera de la imagen del Ayuntamiento de Pamplona). El tercer acto vuelve a ser intenso en la calle, mezclando las actividades nocturnas.

La narrativa no es convencional, en la misma secuencia pueden mezclarse situaciones infantiles con acciones nocturnas, un concierto de jazz con un chocolate con churros, unos jubilados bailando en la Plaza de la Cruz con un partido de pelota o una noria. El objetivo es trasladar al espectador algo que las redes no hacen: los sanfermines son la fiesta total, para todos, en todo momento. Es una fiesta religiosa y pagana, infantil y joven, desenfrenada y tranquila, de día y de noche. Son varios universos paralelos, como en la película “Todo a la vez en todas partes”. Como en el filme de Dan Kwan y Daniel Scheinert, aquí las imágenes se repiten, se multiplican y generan bucles caleidoscópicos.



3.8 NARRATIVA Y ESPACIO

Una instalación así nos permite que el show funcione en bucle: es el visitante el que construye el relato, al tiempo que recorre el espacio. El inicio es el primer acto, el pasillo el segundo, el tercer tramo constituye el tercer acto. No hay un inicio en el tiempo ni una duración limitada. El bucle dura seis minutos, pero el visitante puede recorrer la instalación completa en sólo tres y experimentar el relato completo. O puede permanecer doce minutos dentro y no sentir en ningún momento que la experiencia se repite, pues es diferente con cada paso que da. Eso hace, a diferencia de otras instalaciones que se llaman inmersivas, que la experiencia sea realmente de inmersión, pues la imagen del espectador forma parte del show y sus movimientos lo modifican.



primer acto

El chupinazo. La vestimenta. Las dianas. El Riau Riau. Las charangas. Las peñas. Los txikis. Folklore.



acto central

El encierro. La comparsa de Gigantes y Cabezudos. La procesión. Sol. La fiesta en la calle.



tercer acto

La noche. Los guiris. La pelota. Herri Kirol. Conciertos y música. Las barracas. Los fuegos artificiales. El toro de fuego.



Estas no son referencias de composición, solo collages que muestran el contenido con el que se construirá cada secuencia.

3.9 BANDA SONORA

El elemento que une y da coherencia a todas las imágenes del laberinto es el audio. Escondidos en el techo habrá altavoces que permitirán generar seis zonas de audio diferentes, todas sincrónicas y coherentes entre sí. De ese modo, es el visitante el que construye su propia banda sonora con su desplazamiento. La banda incluye elementos subgraves comunes a toda la instalación, atmósferas sonoras por zonas y sonidos directos que suenan en el lugar en el que se necesitan. Para hacer eso posible utilizaremos el banco de sonidos sanfermineros que se grabaron para el Centro Temático del Encierro y los Sanfermines. Ese registro incluye toda la paleta sonora de la fiesta, desde el sonido de las golondrinas antes del encierro hasta las risas de los niños al ver a Gorgorito.

3.10 VIBRACIÓN

A la banda sonora se le añade, en dos momentos del recorrido, una sorpresa para los sentidos. El suelo, que está ligeramente elevado, permite esconder bajo él varios transmisores de vibración. Son aparatos usados normalmente por jugadores de videojuegos o en parques de atracciones. Nos permiten, de manera sincronizada con la imagen, transmitir una vibración física que se transmite por los pies, como un leve sismo. Cuando la manada de toros pasa a nuestro alrededor, multiplicada hasta el infinito por los espejos, el suelo vibra a su paso y la impresión se multiplica. Cuando estamos en medio de la plaza del Ayuntamiento, con el público saltando al ritmo de la Biribilketa, el suelo vibra al ritmo de los saltos de la multitud.

3.11 SALIDA

La salida de la instalación inmersiva lleva al visitante al inicio del recorrido. Puede entonces salir a la calle o, si lo prefiere, volver a iniciar la visita o acudir a por información concreta al puesto de recepción, justo enfrente.

VERSIONES

Todos los contenidos del centro están en soportes digitales: video wall en la recepción, pantallas de vídeo y pantallas de tinta electrónica en la zona de información, pantallas tras los cristales espía en la sala inmersiva. Eso hace que todo el centro pueda transformar su contenido, por completo, en un instante. No hay cartelas físicas ni rótulos corpóreos ni ningún otro elemento que ralentice o impida el cambio. Todo el centro puede cambiar de idioma. Todos los contenidos pueden cambiar a su modo breve o accesible. Todos los contenidos pueden actualizarse en un futuro. Todos los contenidos pueden sustituirse para albergar una exposición temporal.

FLUJO

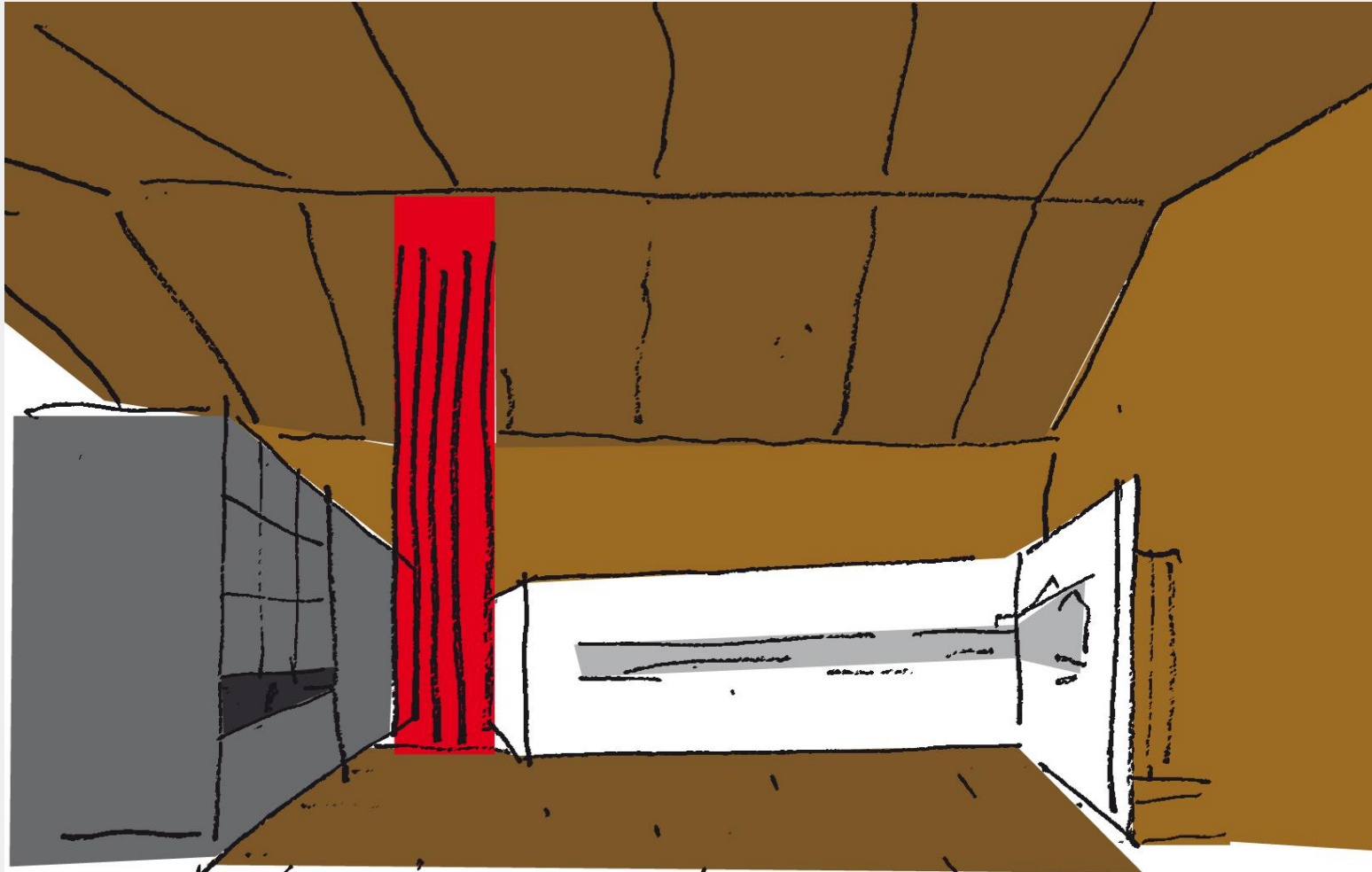
El flujo que proponemos es circular: de la entrada a la izquierda hacia la recepción, remanso de tiempo indefinido en el área de información, recorrido de entre 4 y 12 minutos en la sala inmersiva, salida. Es un flujo que puede albergar al mismo tiempo visitantes esporádicos y visitas programadas.

El visitante inesperado llegará y hará el recorrido en el tiempo que estime conveniente, solapando su visita con las de otras personas. El show de la sala inmersiva no tiene inicio ni final, luego no se producen cuellos de botella en su entrada, el flujo puede ser constante.

Para las visitas en grupo basta con dejarlos en modo libre para que se dispersen en el modo que mejor estimen, invitando a recorrer la sala inmersiva en fila, con movimiento constante. Creemos que es la solución más eficaz para un espacio de dimensiones tan reducidas.

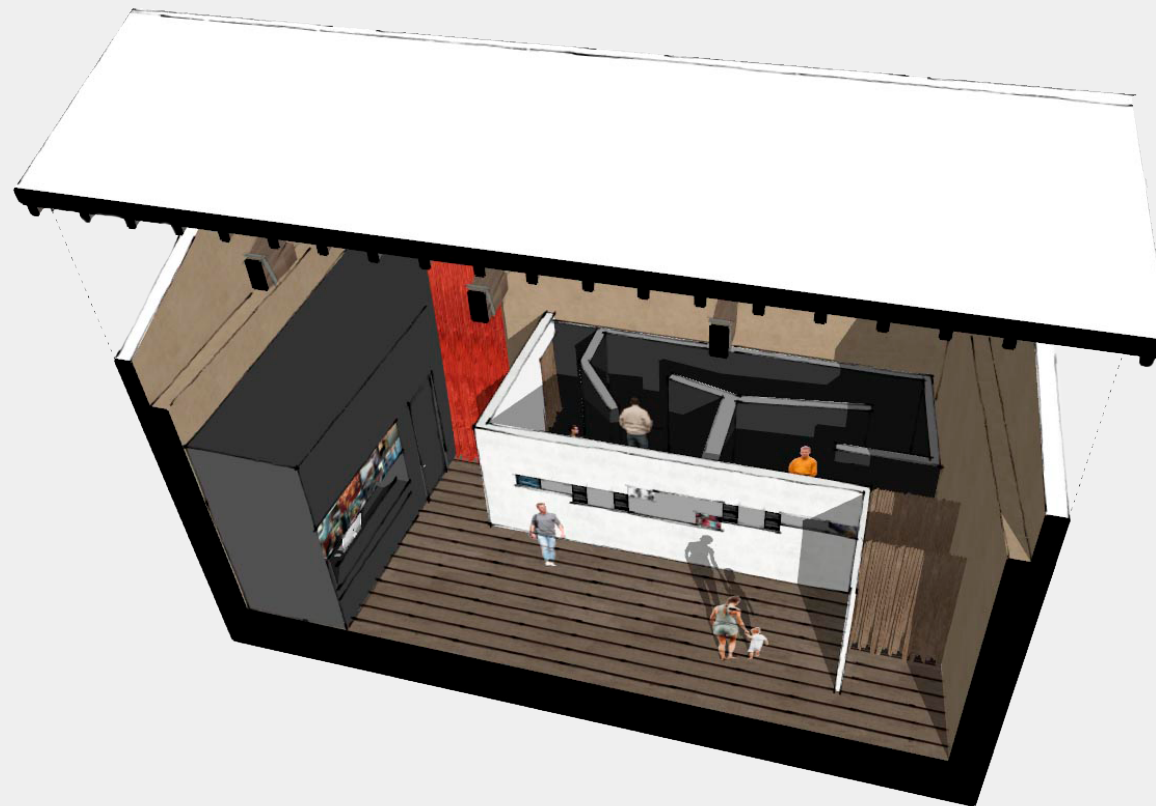
PROPUESTA ARQUITECTÓNICA

El planteamiento conceptual de la propuesta arquitectónica consiste en instalar en el interior del edificio del cuerpo de Guardia tres elementos. Un volumen negro, un muro blanco y un telón rojo.



Cada uno de estos elementos es utilizado para resolver una de las áreas planteadas en el concurso. El volumen negro alberga el área de recepción, sobre el muro blanco se instalan los contenidos del área de información y tras el telón rojo está el área de experiencia. Tres elementos arquitectónicos para diferenciar las tres áreas planteadas en el programa. Cada uno de los tres utiliza un color. Los tres colores sanfermineros.

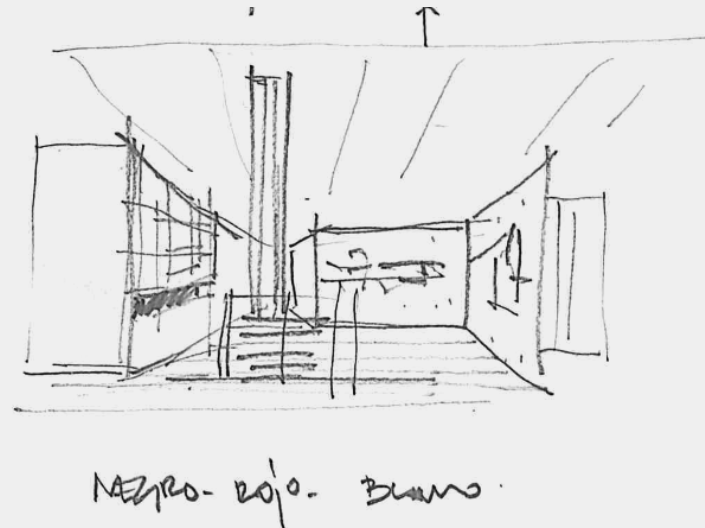
La cubierta de madera se deja completamente a la vista, se instala un suelo de madera y se tratan las paredes perimetrales con una pátina en tonos terrosos que entonan con cubierta y suelo. Convertimos así el interior del edificio del Cuerpo de Guardia en un contenedor neutro que alberga una arquitectura expositiva dentro de la arquitectura histórica.



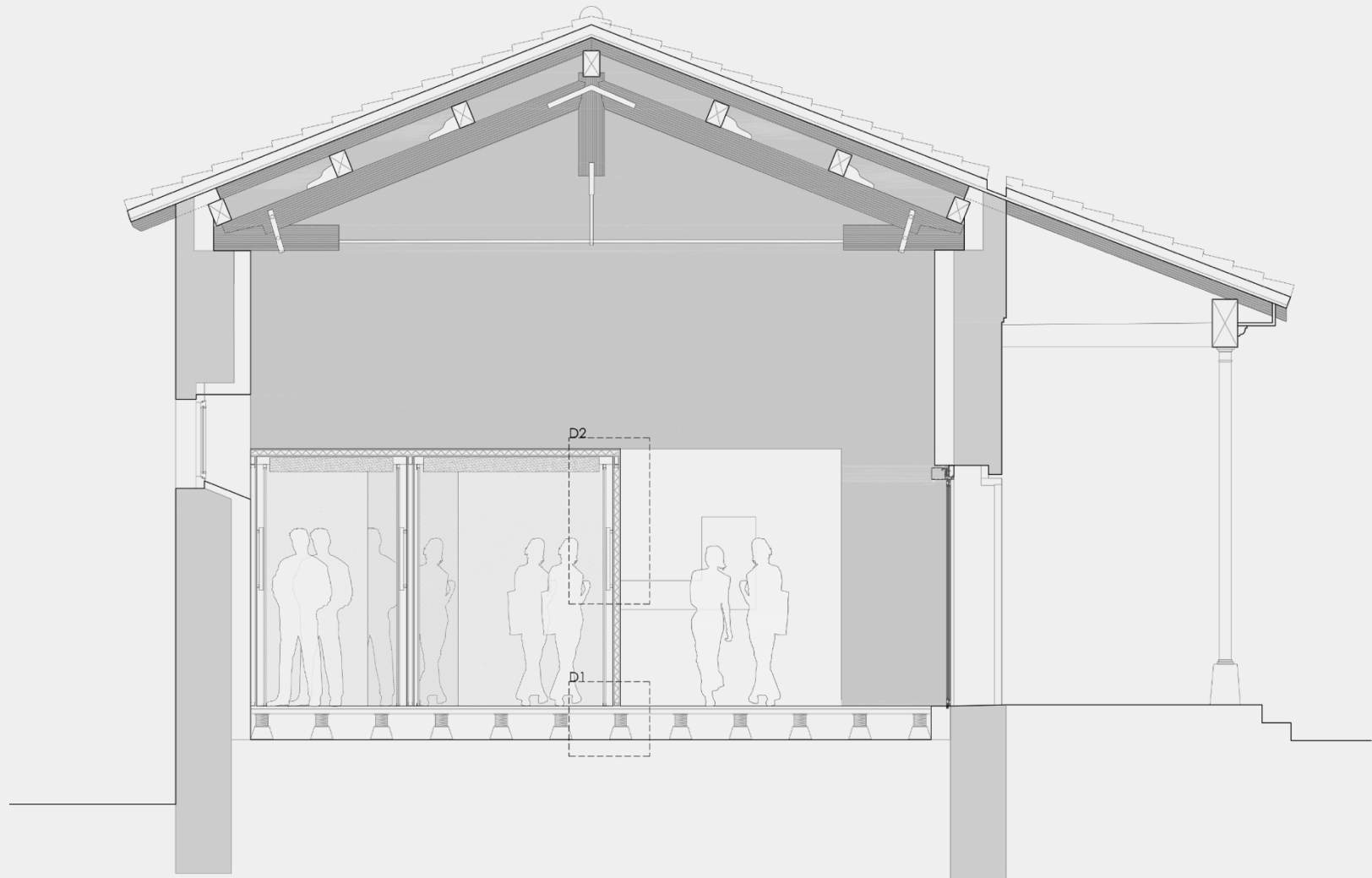
El área de recepción y atención al visitante se materializa como un hueco horizontal en el volumen negro. En su interior estará la persona que da la atención al visitante y sobre ella incrustada en el volumen se instala el videowall donde se dispone toda la información necesaria sobre la ciudad.

Los contenidos planteados para el área de información se dispondrán sobre una mancha horizontal que recorre el muro blanco. Sobre ella se instalan los dispositivos de comunicación con los contenidos de esta área.

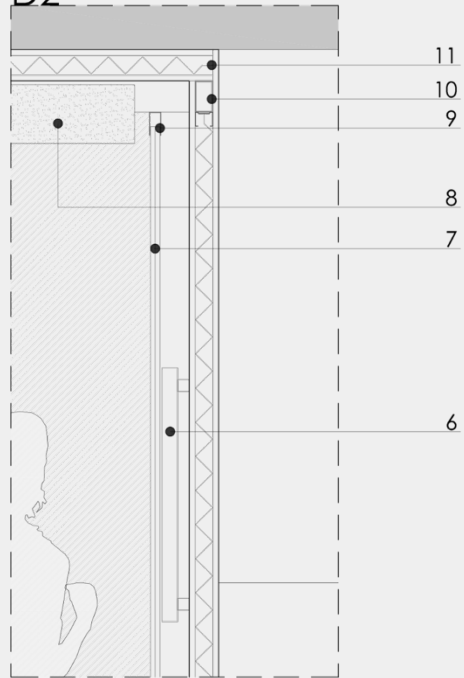
El tercer elemento, el menos arquitectónico, es un seductor telón rojo vertical que cae desde la cubierta hasta el suelo. Aparentemente no expone nada pero cuando lo atravesamos accedemos al área de experiencia. La experiencia consiste en un oscuro y sinuoso recorrido entre espejos dispuestos en estratégicos ángulos para generar oníricas sensaciones de profundidad.



Constructivamente estudiamos la actuación con principios de bioconstrucción o utilizando materiales alternativos. Las tabiquerías se realizarán con perfilera metálica sobre las que se colocarán placas compuestas de arcilla y cáñamo. El revestimiento negro del volumen se realizará con placas de biochar, un producto de desecho obtenido en la combustión de la madera en hornos de pirólisis para la obtención de energía calorífica. El revestimiento del muro blanco se realiza con mortero de cal. El suelo y el techo de la sala de experiencia se realizarán con tableros de madera, el aislante y el absorbente acústico de la sala de experiencia es fieltro realizado con algodón, el telón rojo lo realizamos con una tela recuperada procedente de una vela de barco color rojo.



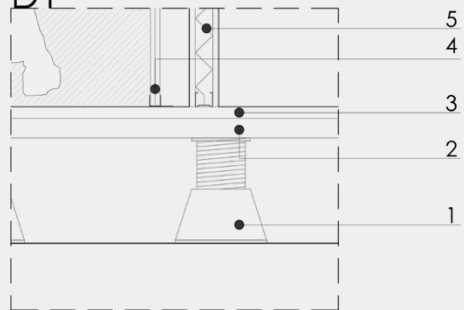
D2



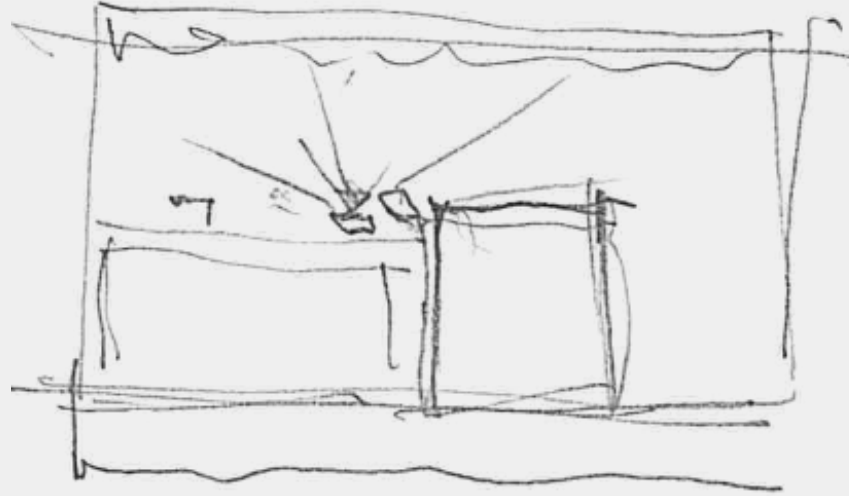
LEYENDA:

- 1- PLOT PEYGRAN REGULABLE
- 2- RASTREL METÁLICO
- 3- TABLERO DE MADERA
- 4- PERFIL METÁLICO INFERIOR PARA SUJECIÓN DE VIDRIO
- 5- TABIQUE DE PLACA DE ARCILLA Y CÁÑAMO CON AISLAMIENTO DE FIELTRO DE ALGODÓN
- 6- PANTALLA DE TV SOBRE SOPORTE FIJADO A PERFILERÍA
- 7- ESPEJO ESPÍA STADIP 4+4
- 8- BAFLE ABSORBENTE ACÚSTICO DE FIELTRO DE ALGODÓN
- 9- PERFIL METÁLICO SUPERIOR PARA SUJECIÓN DE VIDRIO
- 10- PERFIL METÁLICO ESTRUCTURAL
- 11- TABLERO DE MADERA + AISLAMIENTO DE ALTA DENSIDAD + TABLERO DE MADERA

D1



La iluminación general se resuelve únicamente con unos proyectores led ocultos sobre la sala de experiencia y dirigidos al techo poniendo en valor también el entramado y las cerchas de madera como elemento más característico del edificio antiguo. La sala de experiencia se ilumina con las propias pantallas de video ocultas tras los espejos no obstante existirá también una iluminación para la limpieza.



La climatización se realiza impulsando aire a distancia mediante toberas ubicadas sobre el volumen negro. De esta manera no se manifiesta ningún conducto en el techo y la cubierta de madera no pierde protagonismo.

Se trata de una actuación arquitectónica conceptual deliberadamente austera y robusta con pocos materiales y una reducida paleta de colores para dar el mayor protagonismo al contenido sin dejar de lado el valor del edificio histórico.

ESQUEMA DE INSTALACIONES AUDIOVISUALES



LISTADO DE EQUIPOS

Este desglose de equipos nace de la propuesta creativa e incluye todo lo necesario para hacer la experiencia posible. Son equipos profesionales que, instalados de manera adaptada al espacio y en constante diálogo con la arquitectura, permiten un acabado que combina la originalidad -es una instalación única- con la robustez -todos los equipos están preparados para uso intensivo-.

AREA DE RECEPCION Y ATENCION AL VISITANTE

Monitor profesional de 43" B-Line, 4K UHD, Chromecast built-in, Google Play Store, DVB-C/T/T2 Tuner, HDMI, Scheduler, Auto on/off, Crestron Connected Certified v2, Neets/Extron compatible, CMND Create & Control Funcionamiento horizontal 16/7 Medidas: 958 x 560 mm PHILIPS 43BFL2214/12	3
Soporte de tres pantallas en Horizontal. Incluye PFB 3427 Barra de Interfaz horizontal y tres unidades de PFS 3504 Bandas de interfaz vertical 3D VOGELS	1
Reproductor de video 4K y Full HD, H.265, HTML5, gráficos y audio digital. Equipo ideal para reproducir videos en loop 4K y mostrar widgets y animaciones sencillas en HTML5. Incluye la tarjeta de memoria Micro SD 32gb. BRIGHTSIGN LS445	2
Reproductor de video 4K diseñado para la interactividad. Video 4K60p con HDR, HTML5, H.265, interfaz GPIO, USB, serial, IR y Ethernet. Incluye la tarjeta de memoria Micro 32gb. BRIGHTSIGN HD1025	1

AREA DE INFORMACION

Pantalla ePaper de 25". Destaca por sus 60 mil colores y su bajo consumo. Carteles de menú a color, pósteres de puntos de venta sin papel, información cultural, etc. ePaper - Tableaux Signage 25BDL4050I/00	4
Altavoz direccional B1 (solo para uso en interiores) Altavoz pre amplificado (activo)100 - 240VAC, 50W máx.Detector de presencia integrado Tamaño : 260 x 260 x 32 mm Peso : 1,0 kg Soporte : VESA2 años de garantía del fabricante (Incluye alimentación y control remoto) AKOUSTIC ARTS Speaker B1	1
Monitor LED 27" 1920 x 1080 Full HD (1080p) @ 75 Hz La pantalla VA proporciona unas imágenes asombrosas con amplios ángulos de visualizació 250 cd/m² 3000:1 4 ms HDMI negro con textura Philips 271V8L/00	4
Soporte de pared inclinable para monitor apto para pantallas de 10-34" con tamaños VESA de 100 x 100 VFM-W1X1TV2	8
Monitor profesional 50" 50" B-Line, 4K UHD, Chromecast built-in, DVB-C/T/T2 Tuner, HDMI, Scheduler, Auto on/off, Crestron Connected Certified v2, Neets/Extron compatible, CMND Create & Control Funcionamiento horizontal 16/7. Medidas 1.112 x 647 mm. Philips 50BFL2214/12	1
Soporte de pared para monitor vertical/Horizontal, antirrobo con características únicas de seguridad y servicio. Hasta 75" y 75Kg VLMW3775P	1
Reproductor de video 4K y Full HD, H.265, HTML5, gráficos y audio digital. Equipo ideal para reproducir videos en loop 4K y mostrar widgets y animaciones sencillas en HTML5. Incluye la tarjeta de memoria Micro SD 32gb. BRIGHTSIGN LS445	4
Reproductor de video 4K diseñado para la interactividad. Video 4K60p con HDR, HTML5, H.265, interfaz GPIO, USB, serial, IR y Ethernet. Incluye la tarjeta de memoria Micro 32gb. BRIGHTSIGN HD1025	1

AREA DE EXPERIENCIA

Monitor profesional 50" 50" B-Line, 4K UHD, Chromecast built-in, DVB-C/T/T2 Tuner, HDMI, Scheduler, Auto on/off, Crestron Connected Certified v2, Neets/Extron compatible, CMND Create & Control Funcionamiento horizontal 16/7. Medidas 1.112 x 647 mm. Philips 50BFL2214/12	14
Monitor Profesional de 86" Q-Line; Funcionamiento Horizontal y vertical 18/7, 4K UHD, basic failover, USB auto play, CMND &Control, Smart Player, LAN Medidas: 1.929 x 1.100 mm Philips 86BDL3511Q/00	2
Reproductor de video 4K y Full HD, H.265, HTML5, gráficos y audio digital. Equipo ideal para reproducir videos en loop 4K y mostrar widgets y animaciones sencillas en HTML5. Incluye la tarjeta de memoria Micro SD 32gb. BRIGHTSIGN LS445	15
Reproductor de video 4K diseñado para la interactividad. Video 4K60p con HDR, HTML5, H.265, interfaz GPIO, USB, serial, IR y Ethernet. Incluye la tarjeta de memoria Micro 32gb. BRIGHTSIGN HD1025	1
Soporte de pared para monitor vertical/Horizontal, antirrobo con características únicas de seguridad y servicio. Hasta 75" y 75Kg VLMW3775P	16
Altavoz direccional B1 (solo para uso en interiores) Altavoz preamplificado (activo)100 - 240VAC, 50W máx.Detector de presencia integrado Tamaño : 260 x 260 x 32 mm Peso : 1,0 kg Soporte : VESA2 años de garantía del fabricante (Incluye alimentación y control remoto) AKOUSTIC ARTS Speaker B1	6
Convertidor de sonido transmitido por estructuras para frecuencias bajas. Las unidades están unidas a una superficie que puede resonar, lo que hace que oscile (p. ej., un panel de la carrocería de un coche, la base de un sofá, etc.). No se requiere gabinete cerrado. Usando esto permite que las frecuencias bajas más bajas, como las que se usan para los efectos en las películas, se reproduzcan de tal manera que se sientan a través del cuerpo en lugar de escucharse. VISATON BSX 130 WP	4
Etapa de potencia Energy Star de 4 canales Clase D. Potencia, 4x 100W a 4 Ohms y 2x 200W bridge. Entrada: XLR balanceada. Incluye selector Crossover a 125Hz para L, R+SUB. AUDAC EPA104	1

INSTALACIÓN

Conmutador - 48 puertos - inteligente - HPE FlexNetwork 5140 48G PoE+ 4SFP+ EI Conmutador L3 inteligente 48 x 10/100/1000 (PoE+) + 4 x 10 Gigabit Ethernet / 1 Gigabit Ethernet SFP+ montaje en rack PoE+ (370 W) Manuf P/N JL824A#ABB	1
HPE X130 Módulo de transceptor SFP+ 10 GigE 10GBase-LR LC anuf P/N JD094B	4
Puesto de trabajo MM Conecta Easyblock 4 schuko 2 RJ45 blanco KRM2ST/49	12
Caja de distribución Schneider Electric PrismaSeT superficie 2 filas 48 módulos puerta ciego IP40 LVSXL224, Interruptor principal para cuadro de distribución Schneider Electric iSW 4 polos 20A 415V, Interruptor automático magnetotérmico terciario Hager MU C6 2P 6kA MUN206A, Interruptor diferencial Hager CFC725J 25A 4P 300mA clase AC. Instalado y cableado	1
Cableado y cajas de conexión necesario:	1
Latiguillo de audio estéreo de 3,5 mm Cable de audio Un par trenzado blindado, Cable de alto rendimiento diseñado para conectar altavoces a amplificadores Cable CAT6a S/FTP LSZH, Cable HDMI 2.0 de 18 Gbit de alto rendimiento y alta velocidad con Ethernet.	
Cable libre de halógenos (LHA) H07Z1-K(AS), 1,5mm azul, negro y tierra clase 5 flexible	
Tubo corrugado para canalización de cables poliamida (PA-6) Interflex Nylofix AGT-17G M17 DN17 libre de halógenos (LHA) gris	
Memoria técnica implantación-Documentación as-built- FORMACION	1
Entrega de documentación final de obra, que incluirá lo siguiente:	
- Inventario de equipamiento instalado, indicando fabricante, modelo, número de serie, ubicación, ip, fecha de compra y fecha fin de garantía	
- Planos finales de obra ejecutada.	
- Manuales de funcionamiento.	
- Normas de mantenimiento.	
- Normas de gestión medioambiental.	
- Puesta en marcha de equipos.	
- Pruebas finales con certificados y protocolos.	
- Listado con suministradores de los principales equipos, con direcciones y teléfonos.	
- Garantías y certificados de materiales.	
- Cursos de formación..	
Programación del sistema de control y diseño. Siguiendo las funcionalidades del sistema y las indicaciones de la propiedad. Volcado in situ de programación.	1
Ajuste de la operación de todos los equipos para automatización del equipamiento audiovisual de la sala: selección de fuentes y control de volumen e integración con el software de control centralizado	
Servicio técnico de instalación, conexionado, configuración y puesta en marcha del sistema por técnicos en audiovisuales. Incluso tendido de cableado y pequeño material eléctrico necesario. Servicios de mano de obra, ayudas de elevación, pequeño material de cableado y conectores, tornillos, tacos, etc. Puesta a punto del sistema, comprobación de operatoria y ajustes.	1

MEMORIA DE CALIDADES DEL EQUIPAMIENTO AUDIOVISUAL

Como integradores de sistemas, Ostiz Sistemas Audiovisuales ha implementado soluciones como el ecosistema de gestión de pantallas PPDS Wave y la plataforma Android SoC que ofrece una vida útil prolongada.

Para todo el equipo tecnológico, hemos seleccionado fabricantes que permiten actualizaciones periódicas del firmware, de esta forma se obtendrán siempre las últimas características y se aprovechará la inversión realizada en el equipo durante más tiempo.

En cuanto al gestor de contenido, hemos elegido el sistema BrightSignOS™, que ofrecen una tasa de falla inferior al 0,1%. Este sistema se encuentra exclusivamente en los reproductores BrightSign, que impulsan la solución de señalización digital más confiable, segura, fácil de mantener y escalable disponible. Están diseñados para funcionar en entornos extremos.

Ideal para museos, estos sistemas reproducen en alta definición, son soluciones fiables, sin partes móviles y han sido testados térmicamente, pudiendo ser instalados directamente en la pantalla de exhibición. Soportan botones, pantallas táctiles y otros controles para proporcionar guías o presentaciones útiles y llamativas, por lo que BrightSign es la tecnología idónea para exposiciones, museos o ferias.

Tanto las pantallas incluidas en nuestra propuesta como los gestores de contenido tienen un MTBF de 50.000 y 80.000 horas respectivamente. Los MTBF reflejan el promedio del tiempo que transcurre entre dos averías del equipo.

Para conseguir que el sistema esté trabajando a su máxima capacidad también reduciremos el MTTR que es el tiempo medio hasta haber reparado la avería. Para conseguir esto, durante los dos primeros años se realizará un mantenimiento preventivo anual, con la intención de prevenir y reparar cualquier posible avería. En caso de fallo, se actuará rápidamente incluso sustituyendo el equipo.

Ambos conceptos (MTBF y MTTR) son unos indicadores muy utilizados en mantenimiento. La información que nos ofrecen estos parámetros ayudan a mejorar la eficiencia y productividad de la instalación.

ESTUDIO DEL CONSUMO ELÉCTRICO DEL EQUIPAMIENTO AUDIOVISUAL

El uso de tecnologías e-paper, la elección de equipos con consumos reducidos y ningún coste de mantenimiento ni reposición (se han evitado los proyectores o los paneles MicroLed) permite rebajar el coste de uso de los equipos a menos de 160 euros mensuales, suponiendo 8 horas de uso diario y constante durante todos los días del año.

Equipo	Cantidad	Gastos en reposición (1 ud.)	Gastos en mantenimiento (1 ud.)	Gastos generales (0,197508 euro/kWh)				Gasto en licencias (1 ud.)	Subtotal parcial
				Consumo	Horas al día encendido	Días al año encendido	Gasto		
Monitor profesional 50" 50BFL2214/12	15	0	0	0,065	8	365	562,305276	0	562,31 €
Monitor profesional 86" 86BDL3511Q/00	2	0	0	0,36	8	365	415,2408192	0	415,24 €
Monitor profesional 43" 43BFL2214/12	3	0	0	0,051	8	365	88,23867408	0	88,24 €
Monitor LED 27" 271V8L/00	4	0	0	0,023	8	365	53,05854912	0	53,06 €
Reproductor de video 4K LS445	21	0	0	0,018	8	365	218,0014301	0	218,00 €
Reproductor de video 4K HD1025	3	0	0	0,036	8	365	62,28612288	0	62,29 €
Altavoz direccional B1	9	0	0	0,05	8	365	259,525512	0	259,53 €
Convertidor de sonido VISATON BSX 130 WP	4	0	0	0,05	8	365	115,344672	0	115,34 €
Etapas de potencia AUDAC EPA104	1	0	0	0,188	8	365	108,4239917	0	108,42 €
Pantalla ePaper de 25" 25BDL4050I/00	4	0	0	0	8	365	0	0	0,00 €
Switch HPE Flexfabric 5130 + módulos SFP	1	0	0	0,04	8	365	23,0689344	0	23,07 €
Soporte de pared VLMW3775P	16	0	0	0	8	365	0	0	0,00 €
Soporte de pared inclinable para 27"	8	0	0	0	8	365	0	0	0,00 €
Soporte de videowall 3D Vogels	1	0	0	0	8	365	0	0	0,00 €
Puesto de trabajo KRM2ST/49	12	0	0	0	8	365	0	0	0,00 €
Caja de distribución Schneider Electric PrismaSeT	1	0	0	0	8	365	0	0	0,00 €
Cableado y cajas de conexión	1	0	0	0	8	365	0	0	0,00 €
					Total Equipos				1.905,49 €
					Años de previsión		10		
					Total final		19.054,94 €	GASTO	158,79 €

COPIA DIGITAL

Aunque no forma parte del alcance de este concurso, tiene sentido imaginar una copia digital del centro: un espacio web que ofrezca los mismos contenidos, en recorrido virtual. En un futuro podría hacerse una copia de la instalación inmersiva para entornos VR.

CONTENIDO EN LOS SMARTPHONES

Siguiendo la tendencia de la legislación europea de limitar al máximo los formatos invasivos, hemos eliminado de nuestra propuesta cualquier uso de los teléfonos móviles de los visitantes. Si la experiencia les emociona, podrán conocer más en la web, pero deberán acceder a ello de manera voluntaria, nunca obligándoles a instalar una aplicación para comprender el centro o usando su teléfono como una audioguía. La legislación europea avanza cada vez más decididamente hacia la protección de la intimidad digital de las personas, no es prudente sugerir herramientas como blocks o cualquier otra que conecte directamente con los dispositivos personales de los visitantes.

USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

“En tiempo de desolación, no hacer mudanza”. Basar cualquier propuesta audiovisual en la Inteligencia Artificial es, hoy día, un riesgo sin sentido. Todo está cambiando muy rápido, tanto desde lo tecnológico como desde el legal. Actualmente, Arena está participando de varios proyectos que incluyen la generación de imagen a partir de texto usando herramientas de IA. Tienen sentido en la fase de desarrollo. Vincular ahora un proyecto museográfico a herramientas que pronto quedarán obsoletas es un riesgo innecesario. En nuestro planteamiento se usarán varias herramientas IA para proceso de imagen - upscaling, animación de fotografías, recolor- pero no para la generación de imágenes a partir de palabras.

PROPUESTA DE EXPOSICIONES TEMPORALES

1. Presentación de los finalistas del concurso de carteles de San Fermín de cada año. En el área de información podrían exponerse los originales mientras que en el área de experiencia se podría generar un recorrido por todos los carteles de la historia de san fermín.
2. San Fermín en el cine (en colaboración con la Filmoteca Navarra) Recorrido por la proyección de Sanfermines y especialmente el encierro, en la historia mundial. Incluyendo secuencias de la etapa dorada de Hollywood (Ava Gardner), de películas mainstream de acción (Knight and Day) y de rarezas orientales (Zindagi Na Milegi Dobara)
3. San Fermín y Santiago: el camino que pasa por Pamplona, la ciudad a la que van todos los caminos. Sinergias y conexiones entre un camino místico y una estancia festiva. Coral de Santiago canta jota a San Fermín.
4. La verdad sobre Hemingway y Pamplona. Exposición monográfica, con testimonios de quienes compartieron la fiesta con el escritor americano y con material de archivo original. Combinación de documentación real -multa a Hemingway por agarrar a una vaquilla- con textos que mitifican al escritor -noticia en periódico americano que narra sus hazañas ante los toros-.
5. El toro en las Bellas Artes. En colaboración con el Museo de Navarra, exposición que podría conectar ambos espacios. Desde las representaciones taurinas en la cueva de la Pileta a los toros de Miquel Barceló. Comisariada por Teresa Gómez Espinosa, experta en arte y toros, conservadora en el Museo Arqueológico Nacional.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL EXTERIOR DEL EDIFICIO

Aunque queda fuera del alcance del concurso, sugerimos una acción que podría ayudar a la promoción del espacio. Durante los primeros meses de actividad, costará llamar la atención sobre el Centro de Experiencias, hay que inventar algo que llame la atención desde la calle y anime a la visita.

Proponemos una acción sencilla y eficaz. Durante las primeras semanas, se podrían atar a las columnas del porche un montón de pañuelos rojos. De diversos tipos: sin nada, con el escudo de Navarra o de Pamplona, con el escudo de una peña o de un pueblo de Navarra. Siguiendo la tradición hasta ahora realizada en la reja de San Lorenzo tras el Pobre de Mí. O la más reciente de ponerle pañuelo a diversas esculturas antes de que comiencen las fiestas.



La idea es emular acciones como el atado de candados a los puentes: nadie sabe cuándo comienza la tradición y pronto se vuelve popular. Eso sucede con muchos elementos de los sanfermines, desde detalles como los churros de la Mañeta hasta asuntos centrales como el vestir de blanco y rojo. El objetivo sería llegar a forrar por completo las columnas con pañuelos, como en las instalaciones de la artista navarra Alicia Otaegi. Eso llamaría la atención del paseante, lanzando además un mensaje muy interesante: el centro es algo participativo, querido por la ciudadanía, parte de la ciudad y de la tradición. El coste de ejecución y mantenimiento es mínimo, no pasa nada porque los pañuelos se vayan deshilachando, como pasa con las banderas de oración en Nepal u otras instalaciones artísticas que usan textiles.

EL EQUIPO

Terminamos esta memoria volviendo a su inicio: las tres empresas que conformamos el equipo compartimos un conocimiento profundo de los sanfermines. Eso nos une y nos motiva, aportando cada uno una experiencia complementaria, en campos diferentes.

La dirección artística del proyecto es de **Pablo Iraburu Allegue**, redactor de esta memoria y responsable de los contenidos audiovisuales del Centro Temático del Encierro y los Sanfermines -de donde se extraerán los contenidos- y de instalaciones museográficas como “Qatar today” -de donde se aprovechan experiencias en soportes y materiales-.

Arena Comunicación es una productora audiovisual navarra especializada en cine documental e instalaciones audiovisuales para museos. Produjo todos los contenidos audiovisuales del Centro Temático del Encierro y los Sanfermines. Ha producido los contenidos de otros museos, como el Arqueológico Nacional, el de la necrópolis del Puig des Molins o el Museo de Málaga. Se encargó de la dirección creativa y producción audiovisual de la Galería Qatar Today, del Museo Nacional de Catar. Actualmente está trabajando en varias producciones audiovisuales para la Galería de las Colecciones Reales, que se inaugurará en verano. Arena conoce desde dentro el potencial -aún no explotado- de todos los materiales generados para el Centro Temático del Encierro y los Sanfermines. Tienen amplia experiencia en la dirección artística de proyectos museográficos con fuerte contenido audiovisual.

Enrique Kahle es Arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Navarra en Pamplona. Desde su titulación en 1996 ha ejercido la profesión en esta ciudad, en solitario, formando sociedad con otros colegas o en equipo con diversos colaboradores.

Su práctica regularmente se desenvuelve entre la arquitectura, el diseño de interiores y de producto. Ha desarrollado una amplia variedad de proyectos públicos y privados que abarcan desde la arquitectura dotacional a la privada y tiene una amplia experiencia en proyectos específicos de diseño avanzado de interiorismo y en particular de hostelería. Su espíritu emprendedor le ha llevado a crear en 2009 la empresa DVELAS, una empresa de diseño de mobiliario, iluminación y sistemas avanzados de sombreado que utiliza como materia prima velas de barco recuperadas.

Su intenso interés por la arquitectura y el diseño, unido a una cierta inclinación por el riesgo profesional, le ha hecho asumir retos más complejos fundando en 2016 un nuevo estudio multidisciplinar que combina las prácticas de la Arquitectura, el diseño de interiores, de producto y gráfico junto con un taller de producción de prototipos de mobiliario.

En su estudio trabajan perfiles muy diferentes con trayectorias heterogéneas pero complementarias manteniendo lo que ha sido seña de identidad de toda su labor precedente: trabajar en todas las escalas posibles de la arquitectura y el diseño manteniendo el principio de dedicación y compromiso, con la creencia de que lo fundamental no es el tamaño del proyecto, sino las posibilidades intrínsecas que encierra.

Ostiz Sistemas audiovisuales 2017 S.L., empresa especializada en la integración, desarrollo, instalación, mantenimiento y explotación de todo tipo de sistemas de comunicación audiovisual.

Su objetivo es responder a las necesidades de comunicación de cada proyecto aportando soluciones a proyectos de elevado contenido tecnológico. Creatividad y tecnología, perfectamente sincronizadas dan como resultado el éxito de sus trabajos. Experiencia, calidad, servicio, especialización, profesionalidad, creatividad, capacidad, adaptación, anticipación hacen que Ostiz Sistemas audiovisuales sea un referente en el sector audiovisual como una empresa sinónimo de calidad, seguridad y compromiso, avalada por su participación y desarrollo de los proyectos más emblemáticos y de más alto nivel.

Como asesor durante el proceso de diseño y construcción contamos con la participación de **Miguel Monreal Vidal**. Su experiencia previa en el proyecto de rehabilitación del edificio permite que podamos garantizar una perfecta transición, optimizando al máximo las posibilidades del espacio.

CONCLUSIÓN

Nuestro planteamiento parte de una certeza: es poco probable que quien visite el centro sepa algo de los sanfermines por la lectura de un libro. Lo que sepan, será por haber accedido a ello en Internet. No tiene sentido que el centro aporte mucha información concreta, eso ya está en la red. Lo que tenemos que hacer es empaquetar de manera coherente, emocionante y comprensible la esencia de la fiesta. Pamplona se mostrará como un espacio amable, alegre, seguro y sostenible. Mostraremos una imagen que no se puede encontrar on line, pues los relatos de los promotores turísticos suelen ser simplistas, burdos y de trazo grueso. Al salir del centro, el visitante querrá saber más, querrá subir la cuesta de Santo Domingo, acceder a la plaza del Ayuntamiento y engancharse al resto de contenidos ofrecidos por la ciudad, relacionados o no con la fiesta.

En este proyecto se combinan la arquitectura, la tecnología audiovisual y el diseño de contenidos siempre al servicio de la experiencia, siempre creando desde la perspectiva del visitante. Es desde ese objetivo final de impacto en el visitante que se han diseñado los contenidos, elegido los equipos y diseñado el espacio.

Terminamos recordando el objetivo por el que se ha guiado nuestra propuesta: ser fieles a lo requerido por el concurso, construyendo desde la motivación y el conocimiento profundo de la fiesta. Las soluciones que proponemos son artesanales y usan tecnologías robustas. Los contenidos reflejan una fiesta rica, diversa, positiva y luminosa. La ciudad de Pamplona queda reflejada en su auténtica identidad, participativa y vital. El visitante se siente como uno más, se ve reflejado en los contenidos y es sorprendido por lo que descubre. Respetando el espíritu histórico del edificio, conseguimos que albergue algo mucho mayor que él mismo.