

PLIEGO DE CLÁUSULAS TÉCNICAS DEL CONTRATO DE CREACIÓN, DESARROLLO E IMPLANTACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CENTRO DE INTERPRETACIÓN DIGITAL DE SOROGAIN (ERROIBAR/VALLE DE ERRO)

INTRODUCCIÓN Y CONTEXTO

El Mecanismo de Recuperación y Resiliencia (MRR) establecido por el Reglamento (UE) 2021/241 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de febrero de 2021, es el elemento central del Instrumento Europeo de Recuperación (“NextGenerationEU”), instrumento de estímulo económico financiado por la UE en respuesta a la crisis causada por la pandemia COVID-19.

La ejecución de los recursos financieros del Fondo Europeo de Recuperación se realiza a través del Plan de Recuperación Transformación y Resiliencia aprobado por Acuerdo del Consejo de Ministros de 27 de abril de 2021, y conforme a lo establecido en la Decisión de Ejecución del Consejo relativa a la aprobación de la evaluación de dicho Plan (*Council Implementing Decision-CID*) de 13 de julio de 2021.

De acuerdo con dicho Plan, las Comunidades Autónomas presentaron los distintos Planes Territoriales de Sostenibilidad Turística en Destinos, en adelante PSTD, que se elaboraron mediante un proceso participativo y de colaboración entre las tres Administraciones Públicas competentes y los diferentes actores públicos y privados del ecosistema turístico del destino. Estos Planes Territoriales están conformados por Planes de Sostenibilidad Turística en Destino, en adelante PSTD, y Actuaciones de cohesión, en adelante ACD.

Mediante Resolución de 29 de diciembre de 2023 de la Secretaría de Estado de Turismo se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Turismo de 14 de diciembre de 2022, modificado por Acuerdo de 29 de diciembre de 2023, por el que se fijan los criterios de distribución, así como el reparto resultante para las comunidades autónomas, del crédito destinado a la financiación de actuaciones de inversión por parte de entidades locales, en el marco del Componente 14 Inversión 1 del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia (BOE Nº26, de 30 de enero de 2024).

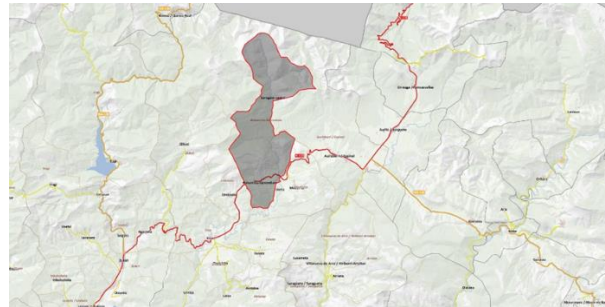
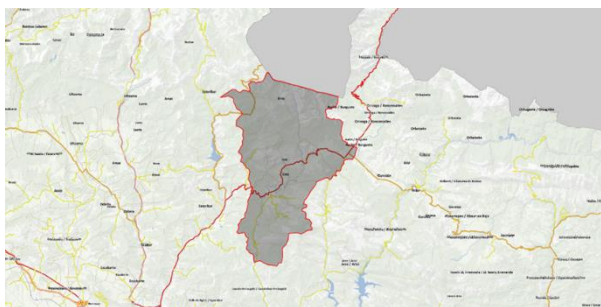
Las intervenciones incluidas en el Plan Territorial de la Comunidad Foral de Navarra suponen una asignación de fondos por importe de 23.900.000. Entre ellos se encuentra el PSTD “Pirineo” y en el que se enmarca la actuación contemplada en la presente licitación.

El PSTD “Pirineo” se articula a través de un Convenio regulador entre la Dirección General de Turismo del Gobierno de Navarra y la Asociación Cederna-Garalur. Por su parte, las actuaciones en el municipio de Erro se articulan mediante otro Convenio entre la Asociación Cederna-Garalur y el Ayuntamiento de Erroibar/Valle de Erro, entidad local que tiene la condición de beneficiaria, a la vez que entidad responsable y encargada de los proyectos en su ámbito territorial.

En este marco, el Ayuntamiento de Erroibar/Valle de Erro desea promover el Centro de Interpretación Digital en una sala, con uso actual de almacén, del albergue de titularidad municipal sito en el paraje de Sorogain.

SITUACIÓN DEL CENTRO DE INTERPRETACIÓN DE SOROGAIN

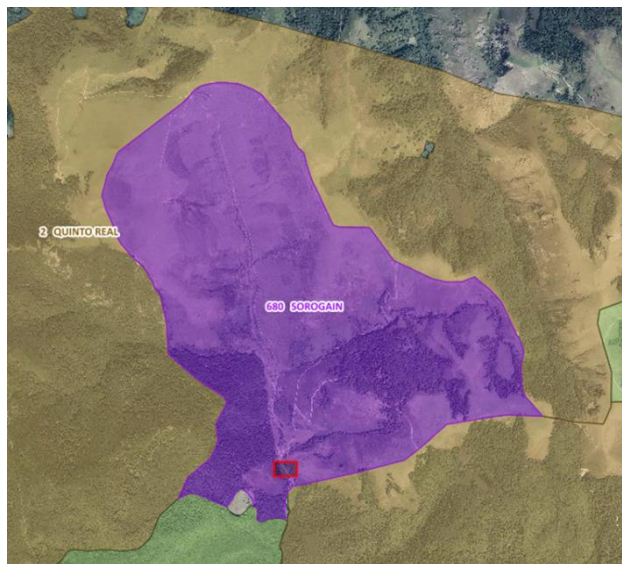
El Centro de Interpretación se va a situar en el municipio de Erroibar/Valle de Erro, en el norte de la Comunidad Foral de Navarra. Sorogain, por su parte, se ubica al norte de este municipio compuesto, en término concejil de Bizkarreta-Gerendiain, uno de los once que lo componen.



El acceso principal al valle de Sorogain se realiza desde la N-135 (Pamplona – Francia, por Luzaide/Valcarlos), por un carretil asfaltado estrecho con dos entradas, una pasada Bizkarreta-Gerendiain (4,5 km) y otra a la entrada de Aurizberri/Espinal (en sentido Francia en ambos casos, 7,6 km). Existe otra entrada, secundaria, por la parte francesa (Alduides o Aldude, Urepel).

Sorogain es un monte de utilidad pública, el número 680 del catálogo, con una superficie de 708,79 hectáreas, perteneciente al Ayuntamiento de Erroibar/Valle de Erro. En la parte sur del monte existe un albergue de segunda categoría, con bar restaurante. El albergue figura inscrito en el Registro oficial de albergues turísticos desde el 28/07/1999. El origen del edificio se sitúa en 1962, cuando se levantó Sorogaingo Etxea, una vivienda que incluía, además de la casa, un establo aprisco, unos silos y un almacén. El objetivo de estas construcciones fue servir como vivienda del guarda de Erro. Es una propiedad municipal enclavado en terreno comunal. El albergue tiene 50 plazas distribuidas en 10 habitaciones.

Una de las salas del complejo, en planta baja, albergó un pequeño centro de información sobre el LIC (Lugar de Interés Comunitario) y ZEC (Zona de Especial Conservación) ES2200019 Monte Alduide, del que forma parte Sorogain.



Sobre este espacio usado a día de hoy como almacén, se habilitará el Centro. La sala cuenta con unos 63 m² y se dispone en un rectángulo con un retranqueo en el fondo izquierdo.

OBJETIVO DEL CENTRO DE INTERPRETACIÓN DIGITAL DE SOROGAIN

El objetivo principal del Centro de Interpretación Digital de Sorogain es agregar un nuevo motivo de visita con enfoques específicos para mejorar la atraktividad del Valle de Erro en general y del Valle de Sorogain en particular.

Además, se pretende:

- Tratar de desestacionalizar el flujo de visitas a Sorogain manteniendo una presencia continua desde la primavera hasta finales de otoño, concentrándose en fines de semana y festivos durante los meses de abril, mayo, junio, septiembre, octubre y noviembre, y diariamente en julio y agosto
- Aumentar y diversificar el tipo de visitantes
- Mejorar el atractivo del albergue y restaurante.
- Permitir un uso mixto: espacio expositivo permanente y sala polivalente.
- Ser punto de partida de diversas rutas temáticas: Sorogain territorio museo

El proyecto tiene la etiqueta 011 “Soluciones de TIC para la Administración, servicios electrónicos, aplicaciones”.

Se concibe como un espacio autónomo, sin personal de atención, con necesidades de mantenimiento mínimos y carácter digital.

OBJETO DEL CONTRATO

El objeto del presente contrato es la creación, desarrollo e implantación de los contenidos del Centro Digital de Sorogain.

El Ayuntamiento cuenta con una aproximación de ordenación del espacio que podrá ser mejorada por las personas licitadoras, así como de una estructura de contenidos que deberá ser respetada. Es decir, las personas licitadoras podrán realizar aportaciones en materia de disposición del espacio, materiales y métodos expositivos, ciñéndose en los contenidos a lo que se expone en el presente pliego.

Este documento fija las condiciones técnicas de la contratación.

ALCANCE DE LOS SERVICIOS

1. REVISIÓN DE LA ORDENACIÓN DE LA SALA Y DE LA DISTRIBUCIÓN DE LOS ELEMENTOS EXPOSITIVOS

Como se decía más arriba, el Ayuntamiento cuenta con una aproximación a la ordenación del espacio disponible y a la situación de los elementos expositivos (Anexo I).

En síntesis, se contempla:

- Una maqueta topográfica:
 - Representación tridimensional a escala de la orografía, diferentes masas de vegetación y hábitats, cursos de agua, vías de comunicación, núcleos habitados, edificios aislados de interés (albergue Sorogain, borda Beltza...). Representación mediante diferentes tramas y texturas, persiguiendo un efecto final realista.
 - Tomando como centro geográfico el valle de Sorogain (albergue) e incluyendo las dos vertientes (valle de Erro, valle de Urepel), unos 340 km².
 - Deberá quedar anclado en la sala.
 - Realizado en placas de composite de baja densidad, con acabado simulación natural.
 - Dimensiones mínimas de 140 cm por 100 cm.

Como complemento a la maqueta se proyectará un relato videográfico (aprox. 6:00 minutos de duración y cuyo guion será proporcionado por el cliente) mediante pantalla de pared (vertical) coordinado con un vídeo *mapping* sobre topomaqueta. Requerirá 2 proyectores sincronizados: el nº1 emite un vídeo sobre la pantalla de pared, mientras el nº2 proyecta información topográfica sobre la maqueta (textos, ubicaciones, itinerarios, línea de frontera, zonificaciones...), ambos coherentes con el mismo guion. Incluye los soportes, instalación y sincronización final de los proyectores.

- Paneles: 3 grandes paneles (uno por bloque), combinan texto e imagen, su función es introducir contenidos y sugerir ampliar la información (mediante QR). Tamaño aproximado de 2,5 m x 2,3 m.
- Pantallas: 3 pantallas, integradas en la caja de los paneles. Su función es emitir una serie de vídeos temáticos, a elección del visitante. 75 pulgadas de diagonal.
- Consola con punto interactivo: una pantalla táctil permite autoevaluar el aprovechamiento de la visita, mediante un juego interactivo.
- Mueble auxiliar: una mesa que sostendrá un expositor de material de mano (mapa-guía, etc.) y que permite guardar debajo unas 20 las sillas plegables. 3 bancos corridos que permiten sentarse ante cada pantalla. Los muebles deben ser fácilmente transportables, para posibilitar un entorno configurable.

La persona adjudicataria podrá plantear tanto una distribución alternativa como nuevos, o diferentes, elementos expositivos, teniendo en cuenta que:

- Se trata de un centro de contenidos digitales (etiqueta 011), que serán los preponderantes en la exposición. Cualquier elemento no digital será únicamente de apoyo.
- El Centro tendrá un uso mayoritario como espacio expositivo pero será también un espacio en el que se puedan desarrollar otras actividades como conferencias o encuentros de pequeño formato.
- El acceso, la iluminación y la vigilancia estarán automatizados, dado que no va a haber personal de atención.

La persona adjudicataria podrá bien validar esta distribución y elementos bien proponer alternativas a esta concepción, que en todo caso deberá ser aprobada por el Ayuntamiento y la dirección de obra.

2. DESARROLLO DEL DISCURSO DEL CENTRO. CONTENIDOS EXPOSITIVOS

Para el discurso o narrativa a trasladar al visitante, se utilizará un enfoque de paisaje cultural: abordar el territorio en su conjunto como libro escrito a lo largo del tiempo tanto por la naturaleza (medio ambiente, gea, flora, fauna) como por la historia (cultura, usos, costumbres y aprovechamientos, avatares históricos).

La narrativa no se limitará a un mero inventario de valores aislados y expuestos como en una urna, sino pretende mostrar al visitante esos valores desde su vínculo de origen con el habitante local, que los ha forjado a lo largo del tiempo a través de su callado quehacer. El verdadero protagonista de la exposición no es otro que el erroibartarra de ayer, hoy y siempre.

Los contenidos pretenden suscitar el interés del visitante (desde la llamada “seducción ambiental”) y facilitar una comprensión adecuada del paisaje que visita, a través de los diferentes elementos que integran el territorio.

Del mismo modo, el Centro no compite con el entorno, sino que debe servir como puerta de entrada y estímulo a conocerlo. No es una isla (un recurso aislado), sino una invitación a conocer el espacio, el territorio real de Sorogain y sus habitantes.

El discurso del Centro se estructurará tomando como hilo conductor una serie de pantallas con paneles de apoyo y una maqueta (con vídeo *mapping* u otra solución alternativa) que proponen al visitante un relato vertebrado en 3 bloques, independientes entre sí a la vez que interconectados.

BLOQUE 1. NATURALEZA

Comprender qué hábitats caracterizan al valle de Erro y Sorogain, qué especies de fauna y flora los habitan, qué importancia tienen, por qué está protegido este patrimonio natural y qué podemos hacer cada uno de nosotros para ayudar a su conservación.

BLOQUE 2. HUELLA HUMANA

Comprender el territorio como paisaje cultural: un paisaje habitado desde siempre (megalitismo, calzada romana...), resultado del constante y callado esfuerzo de generaciones de erroibartarras (pastoreo, aprovechamiento del bosque, caza y pesca, minería...) hasta nuestros días, en que surgen nuevos usos e imágenes del territorio (senderismo, turismo de montaña, cine...).

BLOQUE 3. TERRITORIO FRONTERA

Comprender la singularidad que imprime la frontera, que separa y une a la vez a los habitantes de ambos lados y marca su destino, forjando un carácter propio y una historia compartida: el contrabando (destacando el olvidado papel de la mujer), el Quinto Real, el uso compartido de los pastos (simbolizado en la Marca de ganado), la guerra (las Guerras carlistas, la Línea P...), la fuga de Ezkaba y la emigración a América.

Yendo al detalle de cada bloque, el esquema básico de los contenidos expositivos, estructurado por bloques será el siguiente:

BLOQUE 1. NATURALEZA

Hábitats destacados: hayedo acidófilo, pastizales acidófilos montanos, brezales atlánticos. Turberas.

Pícidis: aves forestales representativas del bosque maduro, destaca el pico dorsiblanco y el picamaderos negro.

Quirópteros: representativos de bosque maduro, hasta 14 especies forestales y migradoras.

Invertebrados forestales: *Rosalia alpina* y otros xilófagos, *Euphydrya aurina*.

Mamíferos: desmán del Pirineo, nutria.

Rapaces necrófagas: quebrantahuesos, alimoche, buitre leonado, milano real.

Hongos: gran riqueza micológica, ligada al parque micológico.

Flora singular: especies escasas y/o amenazadas forestales, de turberas, de barrancos, etc.

Migración: importante corredor migratorio de aves, quirópteros e insectos.

Paisaje cultural de valor ambiental: trasmochos, pastizales...

BLOQUE 2. HUELLA HUMANA
Los megalitos, restos de un paisaje sacralizado.
El hombre de Loizu.
La calzada romana del Pirineo.
La explotación del bosque: el oficio de leñador, las especies maderables, la saca de madera, el carboneo...
El pastoreo tradicional: el oficio de pastor, las razas autóctonas, el calendario anual...
La caza y pesca.
La tenencia y uso del suelo: el comunal.
La minería.
Artesanía de boj: cuchareros.
El maquis.
Historia de la Casa del Guarda de Sorogain.
Los últimos de Sorogain: Casa Pablo, Borda Beltza.
El cine: "Silencio roto" de Armendariz.
Nuevos usos: GRs, Camino Santiago, turismo ambiental y cultural...
BLOQUE 3. TERRITORIO FRONTERA
El contrabando: los protagonistas de gau lana, la mujer en el contrabando (las paqueteras).
La fuga de Ezkaba: el paso de los evadidos por Sorogain.
El uso comunal de los pastos: acuerdos con Baigorri, la Marca.
El Quinto Real: historia de un territorio en disputa.
La frontera: historia y avatares hasta la frontera actual.
La Línea P.
La emigración a América: la última frontera.
Escenario de guerra: Convención, Guerras carlistas...

La persona adjudicataria deberá:

- Elaborar la información de los paneles, uno por cada bloque. Textos orientativos en Anexo II.
- Elaborar los contenidos de los vídeos temáticos. Serán como mínimo 8: 2 del bloque 1 y 3 de los bloques 2 y 3. Su duración será de 2-3 minutos cada uno. Textos orientativos en Anexo III.
- Desarrollar el vídeo a proyectar sobre la maqueta, de unos 5-6 minutos de duración. Escaleta-guion orientativo en Anexo IV.

CONTRATO DE CREACIÓN, DESARROLLO E IMPLANTACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CENTRO DE INTERPRETACIÓN DIGITAL DE SOROGAIN (ERROIBAR/VALLE DE ERRO)

- Realizar un juego interactivo como cierre de la visita.
- Desarrollar otros elementos que, eventualmente, proponga.

La elaboración de los vídeos incluirá rodaje, montaje y producción final.

Todos los contenidos se realizarán, al menos, en tres idiomas: castellano, euskera y francés. Las traducciones serán por cuenta de la persona adjudicataria así como los honorarios de actores y actrices, en su caso.

La persona adjudicataria deberá respetar estos tres bloques temáticos y los contenidos aquí expuestos, si bien podrá incluir otros nuevos que, en todo caso, deberán ser aprobados por el Ayuntamiento y la dirección de obra.

3. SUMINISTRO E INSTALACIÓN DE LOS SOPORTES EXPOSITIVO

La persona adjudicataria suministrará, incluyendo transporte, colocación y/o montaje y pruebas de correcto uso en el Centro:

- La maqueta.
- Las pantallas para la emisión de los vídeos.
- Los proyectores.
- Los equipos de audio, con sonido ambiente mediante altavoces y, además, con un sistema de sonido individual mediante cascos o auriculares, bien conectados a las pantallas u otros elementos bien con una aplicación móvil.
- Los paneles de apoyo a las pantallas.
- El video – *mapping* o solución alternativa.
- El mobiliario: mueble auxiliar con 20 sillas plegables y 3 bancos corridos.
- Otros elementos que, en su caso, proponga en su oferta o durante el desarrollo de los trabajos.

La persona adjudicataria podrá proponer otros soportes expositivos que, en todo caso, deberán ser aprobados por el Ayuntamiento y la dirección de obra.

4. LABORES COMPLEMENTARIAS

Son las siguientes:

- Instalación de un sistema de acceso, iluminación y vigilancia con cámaras automatizado a través de internet que permita obtener un código QR para la entrada, encender la iluminación y las pantallas cuando se acceda y apagar las luces y las pantallas cuando la persona visitante abandone el Centro. La entrada será libre y gratuita, por lo que no es necesaria una pasarela de pago. Se habilitará un sistema cerrado de cámaras de vigilancia en el exterior y en el interior con grabación de datos en la nube.
- Elaboración de contenidos digitales adicionales a los expuestos en el Centro. La exposición llevará, a través de códigos QR, a una página web en la que se podrá ampliar la información sobre cualquiera de los contenidos expuestos. La persona adjudicataria se encargará de elaborar esa información adicional que deberá estar estructurada en los tres bloques. Se podrá acceder, así mismo a informaciones adicionales de otras personas siempre que se cuente con permiso.
- Desarrollo de la página web del Centro. Se deberá incluir en la página del Centro (como apartado de la web municipal ya existente) en el que incluirá, de forma estructurada y visual, información sobre el Centro y todo el material elaborado, incluidos vídeos, podcast, fotografías, textos...
- Desarrollo de los *tracks* y podcast de las tres rutas exteriores (Anexo V).
- El cumplimiento de las obligaciones en materia de publicidad y comunicación que establece el artículo 9 de la Orden HFP/1030/2021 y normas complementarias, utilizando las normas gráficas y los colores normalizados recogidos en el “Manual de marca del PRTR”, disponible en la web del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia Gobierno de España.
- Horas labores que el Ayuntamiento entienda necesarias para el desarrollo del proyecto.

5. SOBRE LAS IMÁGENES Y EL LENGUAJE

Las imágenes registradas y empleadas deberán ser realistas y naturales, no pudiendo haber sido creadas mediante inteligencia artificial, buscando la autenticidad. Las que incluyan figurantes o modelos deberán contemplar la perspectiva de género, diferentes perfiles de personas y una indumentaria adecuada al contexto. Se evitarán imágenes o contextos artificiales.

Se empleará en toda la documentación, publicidad, imagen o material generado un lenguaje inclusivo y no sexista, evitando cualquier imagen discriminatoria de las mujeres o estereotipos sexistas, y fomentando valores de igualdad, presencia equilibrada, diversidad, corresponsabilidad y pluralidad de roles e identidades de género.

El proyecto tendrá la consideración de “llave en mano”, en el que la persona adjudicataria se responsabiliza de todos los trabajos y contenidos.

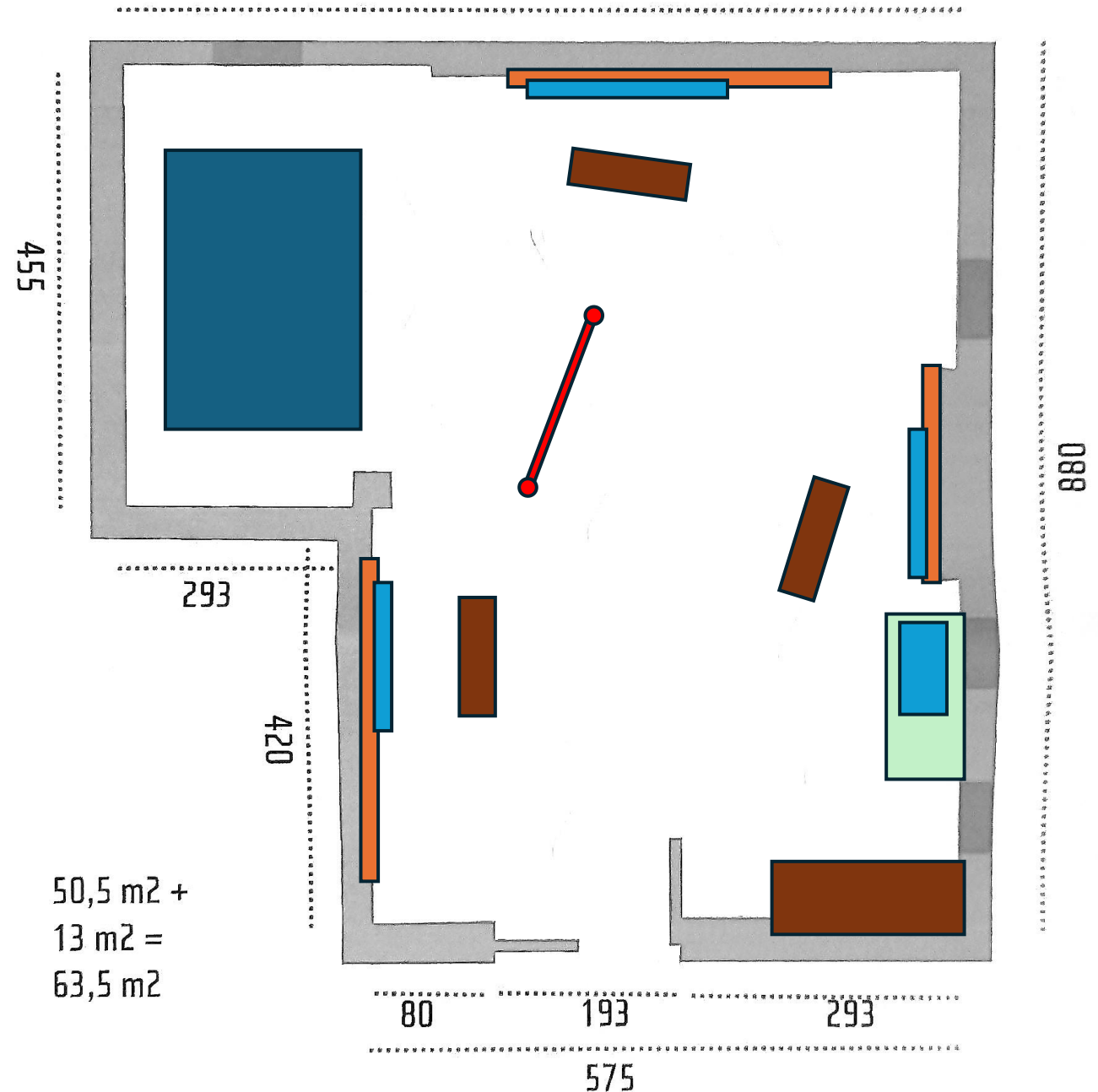
RELACIÓN DE ANEXOS

- i. Propuesta de ordenación del espacio.
- ii. Textos de los paneles interpretativos.
- iii. Contenidos de los vídeos temáticos.
- iv. Escaleta del guion del video – *mapping*.
- v. Itinerarios temáticos.

Esquema general

- Instalación vídeomapping
- Paneles (caja con pantalla integrada)
- Pantallas
- Consola (con pantalla táctil integrada)
- Mueble auxiliar (mesa con guarda sillas plegables y expositor folletos, bancos corridos)
- Elementos móviles

Los distintos elementos son complementarios, empleando diferentes lenguajes y formatos al servicio de un relato compartido y coherente.



El sentido de la visita recorre los elementos en el siguiente orden previsto:

Bloque 1. Naturaleza



Vídeo mapping



Bloque 2. Huella humana



Bloque 3. Territorio frontera

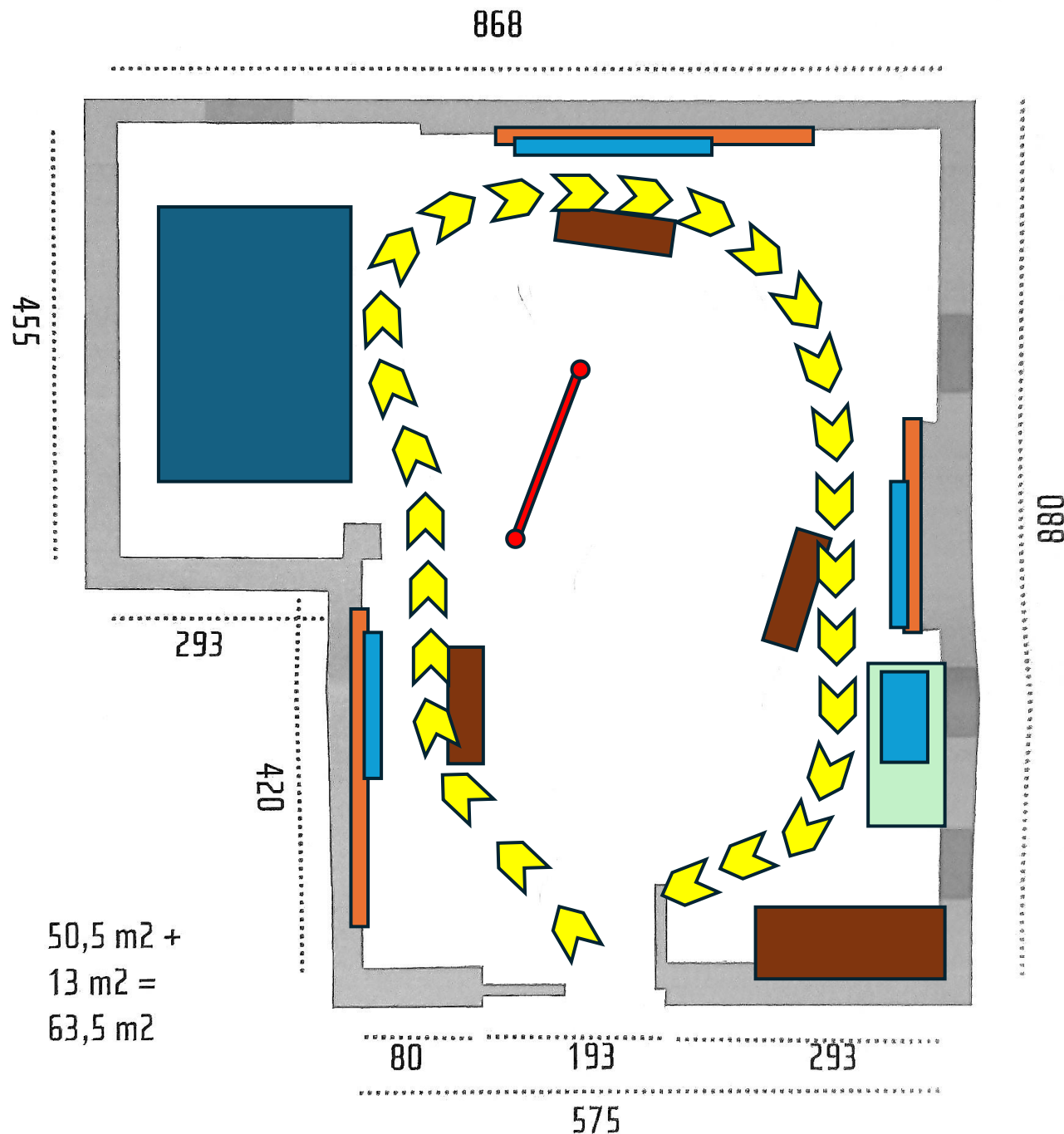


Juego interactivo: ¿Qué has aprendido?



Material de mano

Sentido de la visita



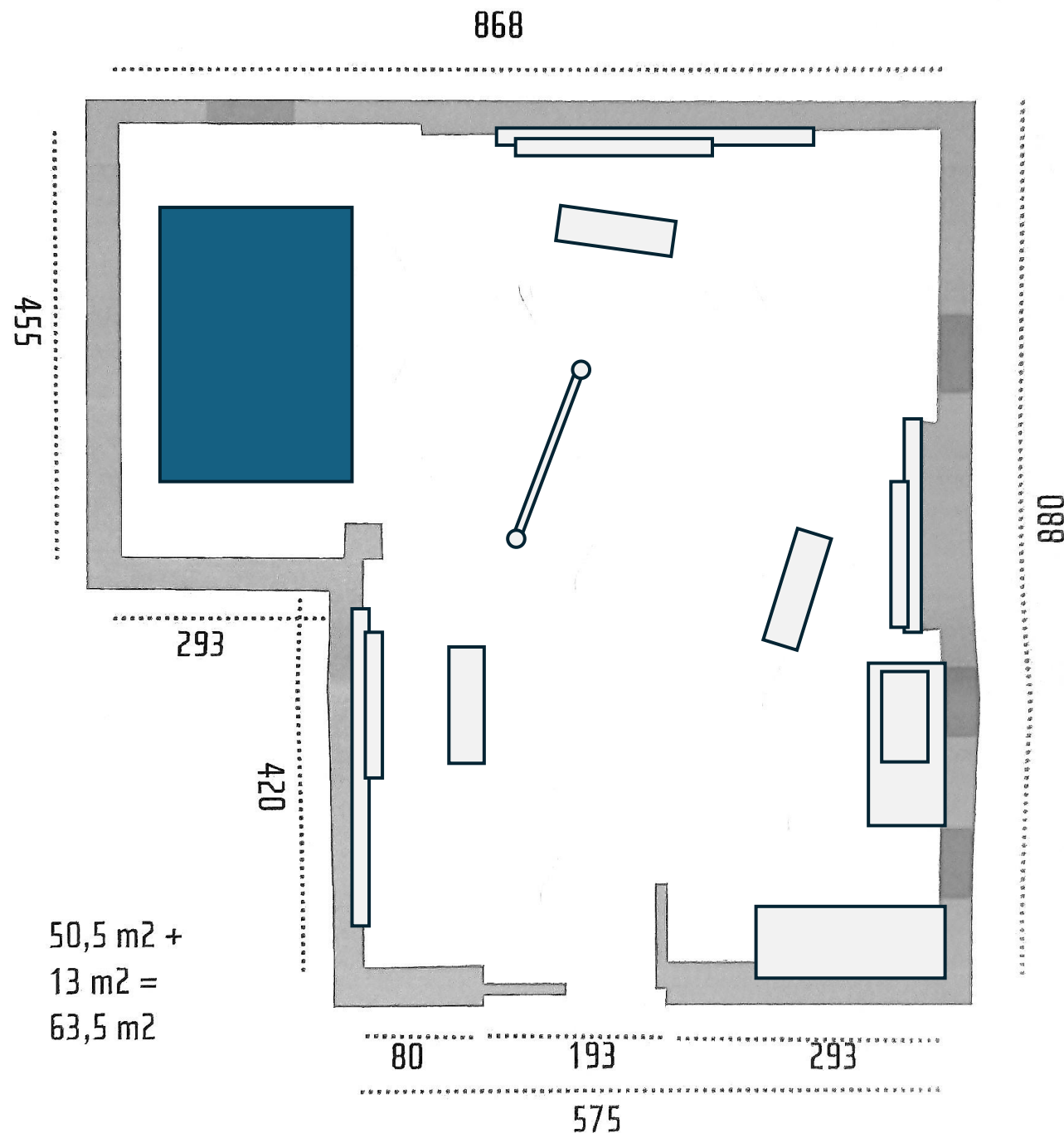
La instalación de vídeo mapping consta de una maqueta del territorio (de Erro a Urepel, con Sorogain como centro geográfico) sobre la que se proyecta una animación de 4 minutos, en 3 lenguas (euskera, castellano, francés).

Las imágenes se combinan con puntos, figuras y trazas de luz señalando puntos relevantes del territorio.

La animación se activa pulsando un botón.

La animación y los vídeos abordan las mismas temáticas (naturaleza, pastoreo, frontera, contrabando...), pero desde enfoques diferentes y complementarios. El vídeo mapping adoptará un enfoque emocional, en primera persona, desde la apropiación subjetiva del territorio, narrado (ejemplo) a través de los recuerdos de una mujer mayor de Erro.

Vídeo mapping



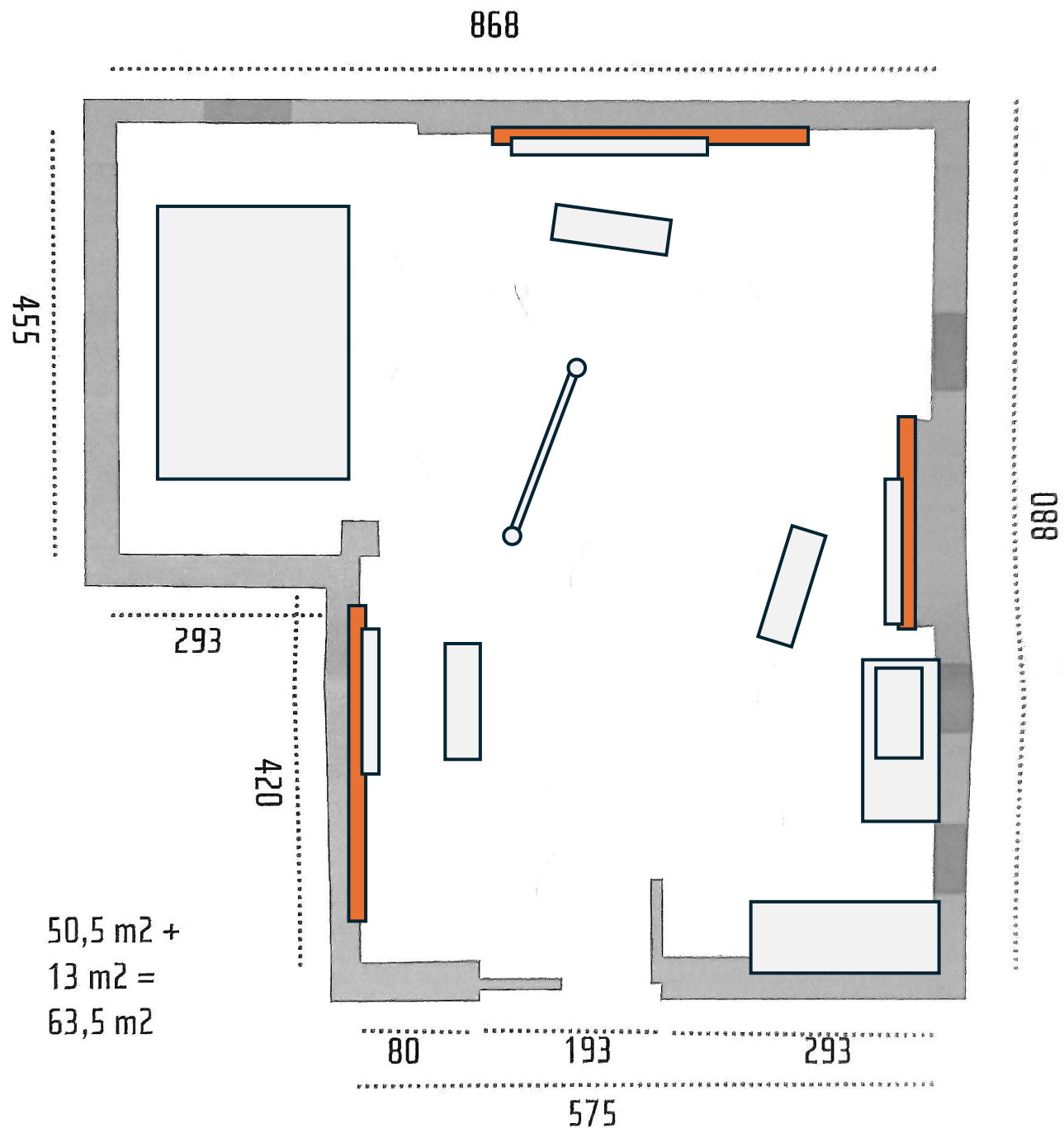
Los paneles serán 3,
correspondientes a los 3 grandes
bloques: **Naturaleza, Huella
humana y Territorio frontera.**

Combinarán texto e imagen.

El texto será una breve
introducción a cada bloque, en 4
idiomas (euskera, castellano,
francés e inglés).

Invitará a ampliar la información de
forma temática mediante QRs
enlazados a la web municipal.

Paneles



Las pantallas están integradas formando un conjunto con los paneles.

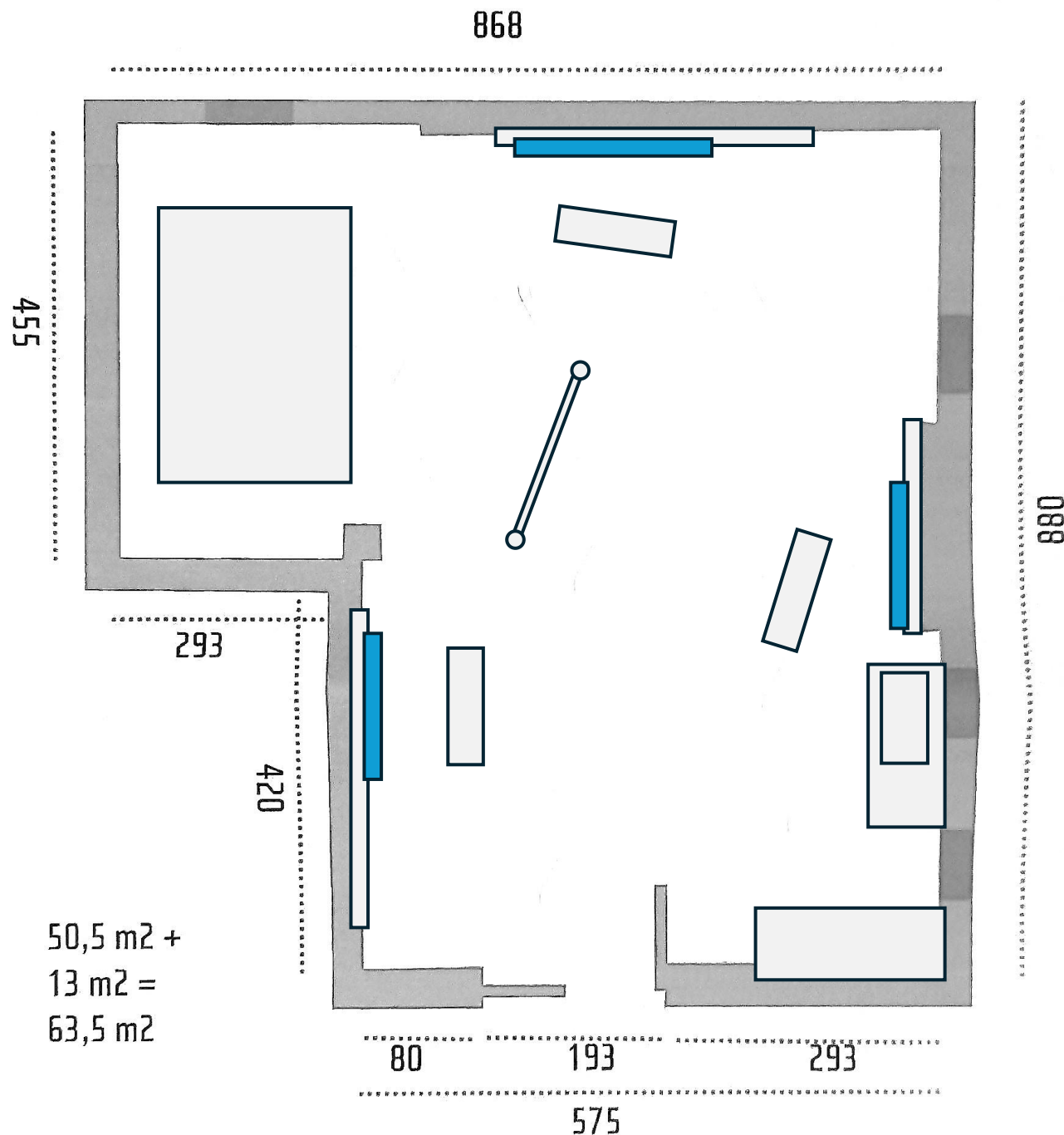
Al entrar, las pantallas se encienden automáticamente y cada una de ellas emite un carrusel de imágenes correspondiente a cada bloque.

En cada pantalla, el visitante puede escoger entre 3* vídeos temáticos, correspondientes a cada bloque, en 3 lenguas (euskera, castellano y francés).

Para diferenciarse del vídeo mapping, los vídeos adoptarán un enfoque objetivo, impersonal, basado en el dato histórico y científico.

*2 en el bloque Naturaleza

Pantallas 1

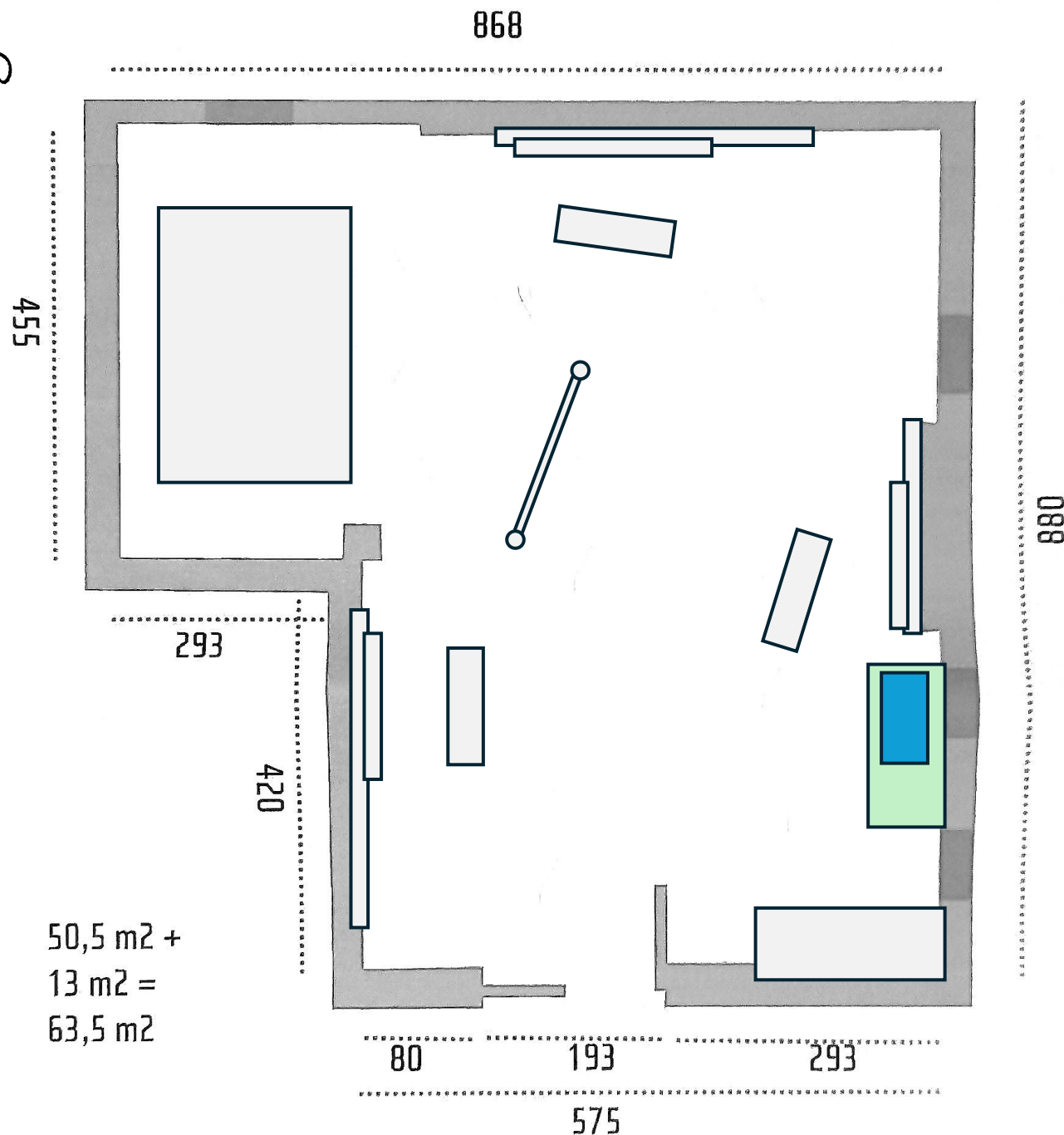


Al final del recorrido, el visitante encontrará una consola con una pantalla táctil integrada. Se trata de un juego interactivo, un reto que pone a prueba lo aprendido durante la visita.

Una sucesión de pantallas propondrá preguntas tipo test relacionadas con los contenidos del centro. Al finalizar, el visitante obtendrá una puntuación, que pretende estimular su interés.

Incluye aspectos relacionados con la normativa y buenas prácticas, para concienciar al visitante en la reducción de su huella ecológica.

Juego interactivo

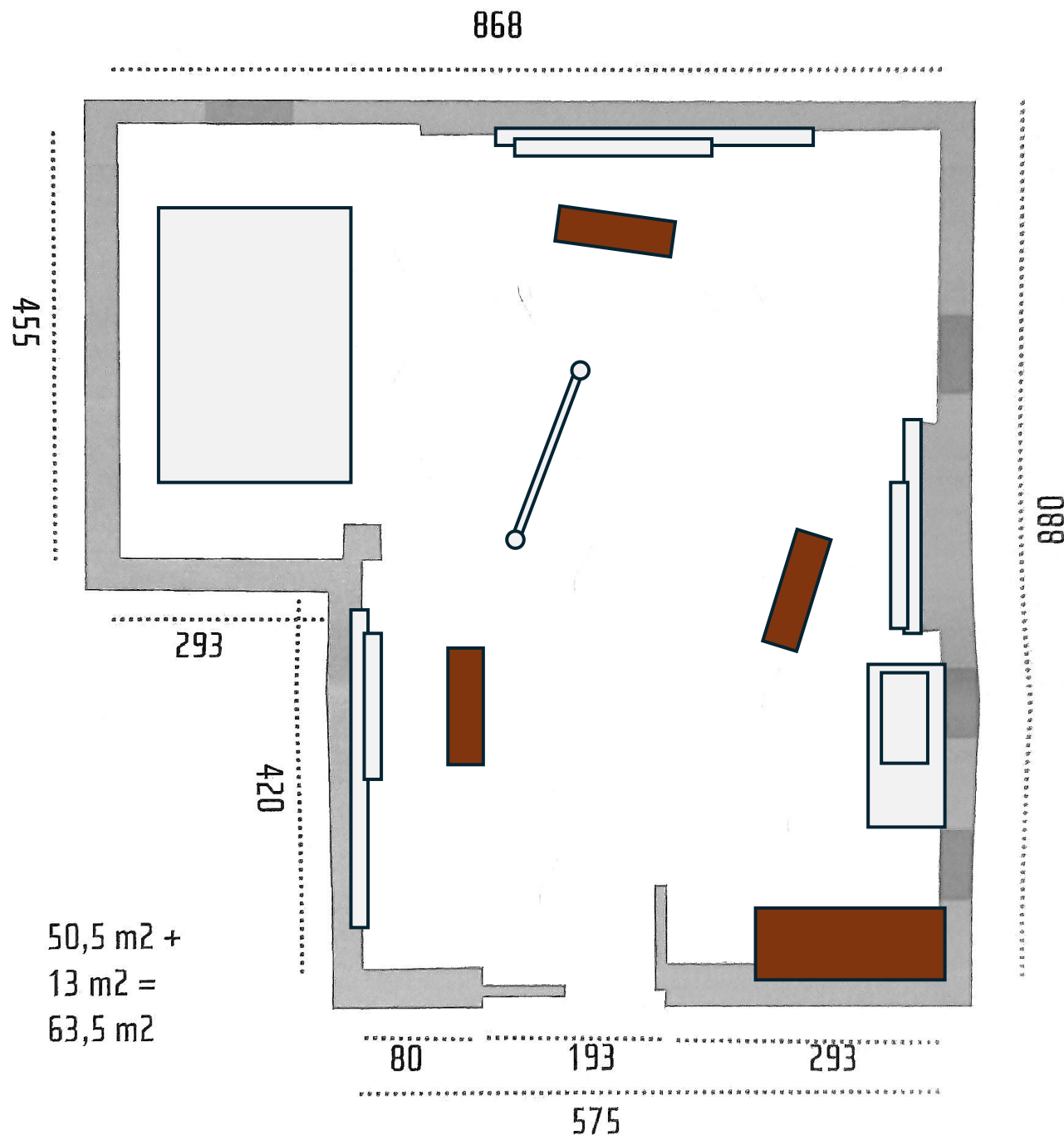


Junto a la salida, una mesa permitirá guardar debajo un número de asientos plegables, mientras la encimera sostendrá un expositor con material de mano: un mapa desplegable con los itinerarios propuestos para la visita exterior y la normativa y recomendaciones.

Frente a cada pantalla, un banco corrido permitirá sentarse.

La mesa y los bancos serán fácilmente trasladables, para poder reconfigurar la sala.

Mueble auxiliar

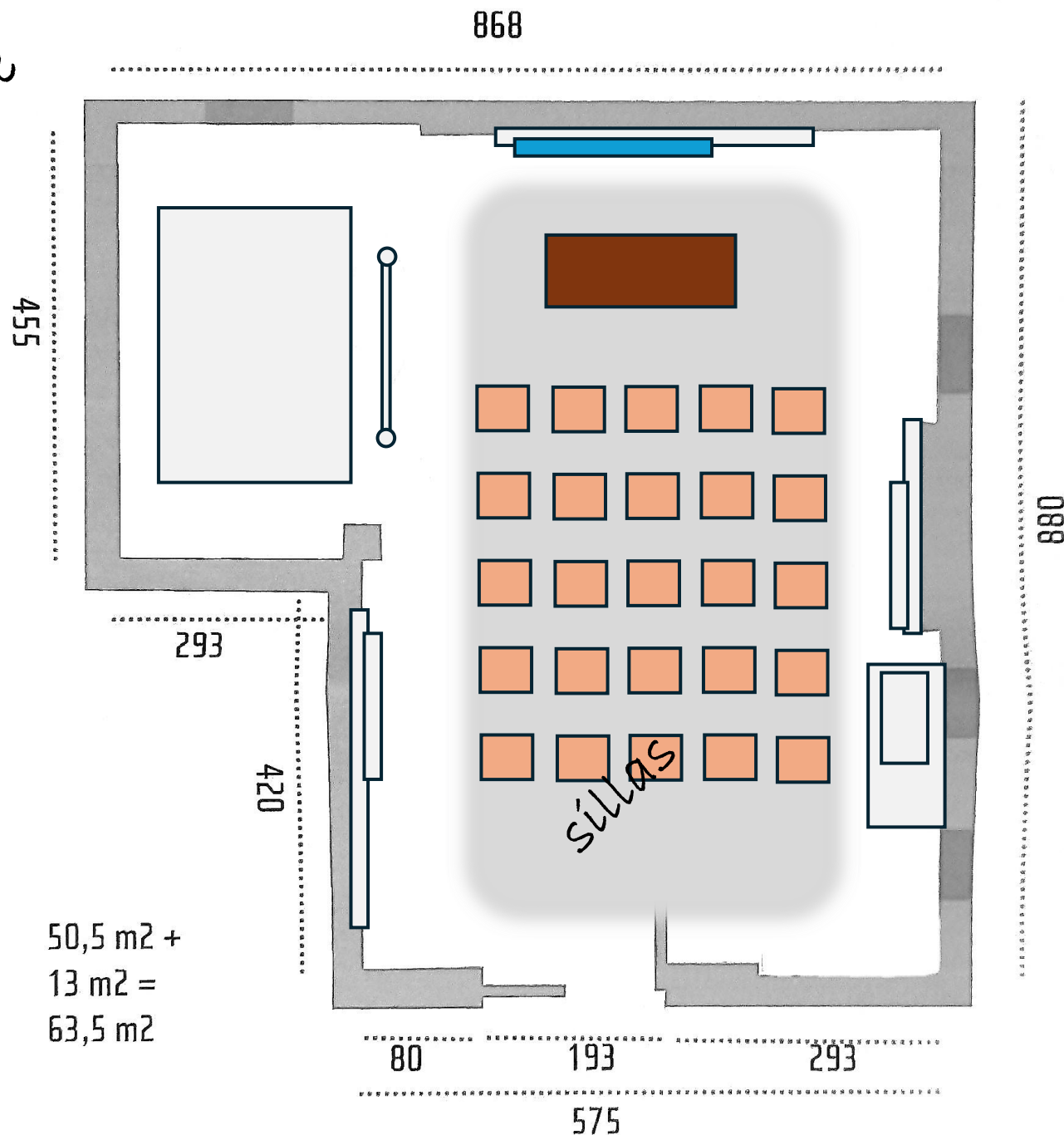


Espacio polivalente

Se ha considerado un espacio polivalente (celebración de charlas, talleres, etc.) usando la mesa auxiliar como mesa de ponente y las sillas para el público. La pantalla trasera sirve para presentaciones cara al público.

El espacio central es fácilmente configurable y retornable a su estado original.

Sala polivalente



TERRITORIO | FRONTERA | **MUGAKO | LURRALDEA**

QR code

1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. ...
6. ...
7. ...
8. ...
9. ...
10. ...
11. ...
12. ...
13. ...
14. ...
15. ...
16. ...
17. ...
18. ...
19. ...
20. ...
21. ...
22. ...
23. ...
24. ...
25. ...
26. ...
27. ...
28. ...
29. ...
30. ...
31. ...
32. ...
33. ...
34. ...
35. ...
36. ...
37. ...
38. ...
39. ...
40. ...
41. ...
42. ...
43. ...
44. ...
45. ...
46. ...
47. ...
48. ...
49. ...
50. ...
51. ...
52. ...
53. ...
54. ...
55. ...
56. ...
57. ...
58. ...
59. ...
60. ...
61. ...
62. ...
63. ...
64. ...
65. ...
66. ...
67. ...
68. ...
69. ...
70. ...
71. ...
72. ...
73. ...
74. ...
75. ...
76. ...
77. ...
78. ...
79. ...
80. ...
81. ...
82. ...
83. ...
84. ...
85. ...
86. ...
87. ...
88. ...
89. ...
90. ...
91. ...
92. ...
93. ...
94. ...
95. ...
96. ...
97. ...
98. ...
99. ...
100. ...

QR code

QR code



QR code



NATURALEZA | NATURA

QR code



QR code



VIDA EN | BIZITZA | SOROGAIN | SOROGAINEN

QR code



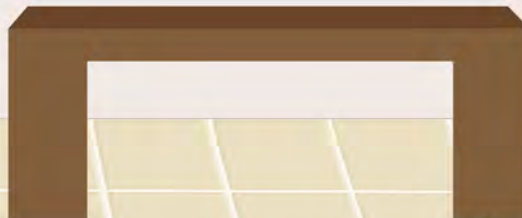
QR code



Interactive touch screen display.



TERRITORIO FRONTERA | MUGAKO LURRALDEA

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

VIDA EN SOROGAIN

SOROGAINEKO BIZIMODUA

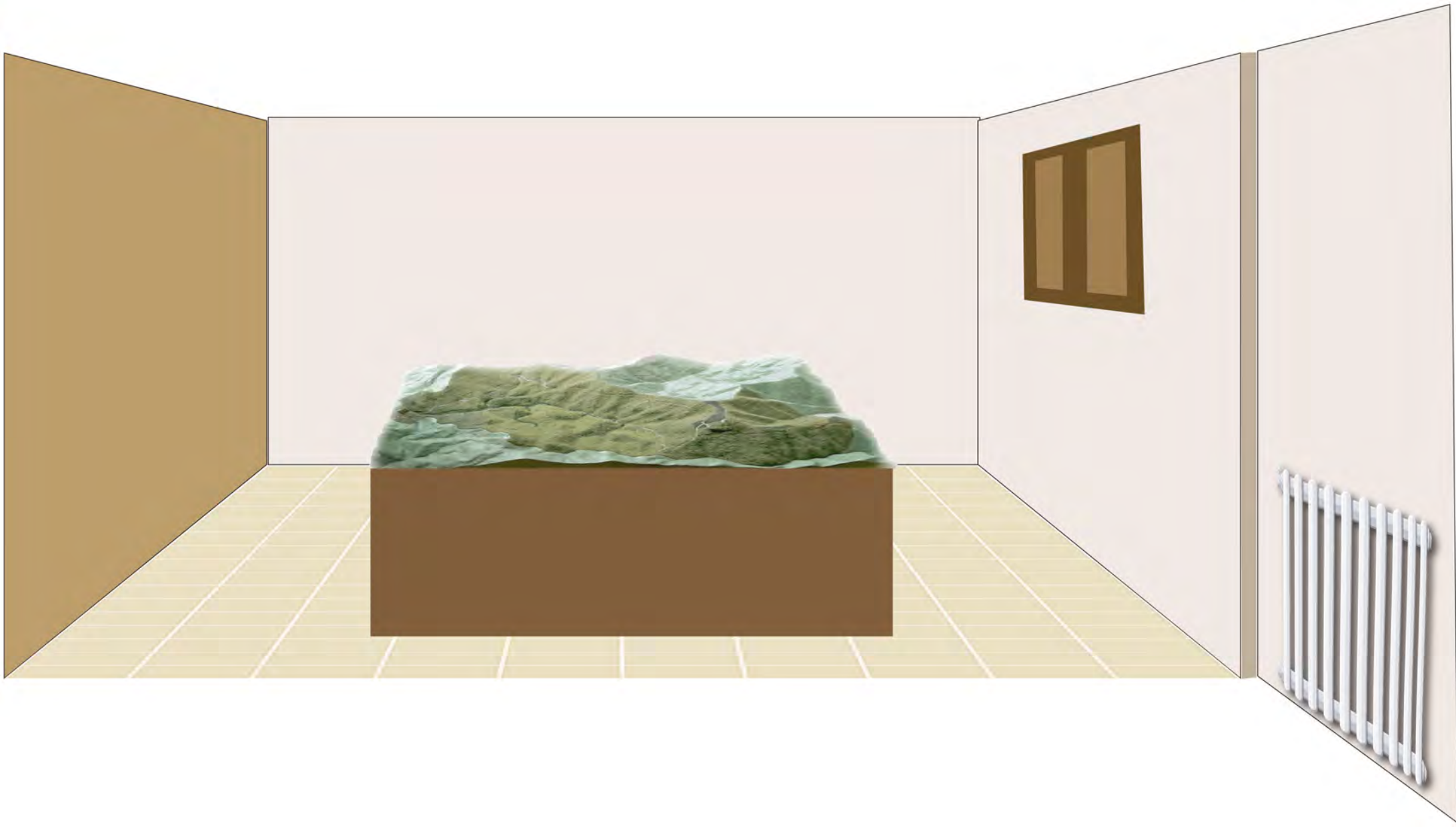
Bizkaia Sorogaineko Bizkaia Sorogaineko
Bizkaia Sorogaineko Bizkaia Sorogaineko
Bizkaia Sorogaineko Bizkaia Sorogaineko
Bizkaia Sorogaineko Bizkaia Sorogaineko
Bizkaia Sorogaineko Bizkaia Sorogaineko
Bizkaia Sorogaineko Bizkaia Sorogaineko
Bizkaia Sorogaineko Bizkaia Sorogaineko
Bizkaia Sorogaineko Bizkaia Sorogaineko

Wala en Sorogain Wala en Sorogain
Wala en Sorogain Wala en Sorogain
Wala en Sorogain Wala en Sorogain
Wala en Sorogain Wala en Sorogain
Wala en Sorogain Wala en Sorogain
Wala en Sorogain Wala en Sorogain
Wala en Sorogain Wala en Sorogain
Wala en Sorogain Wala en Sorogain

Wala 3 Sorogain Wala 3 Sorogain
Wala 3 Sorogain Wala 3 Sorogain
Wala 3 Sorogain Wala 3 Sorogain
Wala 3 Sorogain Wala 3 Sorogain
Wala 3 Sorogain Wala 3 Sorogain
Wala 3 Sorogain Wala 3 Sorogain
Wala 3 Sorogain Wala 3 Sorogain
Wala 3 Sorogain Wala 3 Sorogain

Life in Sorogain Life in Sorogain
Life in Sorogain Life in Sorogain
Life in Sorogain Life in Sorogain
Life in Sorogain Life in Sorogain
Life in Sorogain Life in Sorogain
Life in Sorogain Life in Sorogain
Life in Sorogain Life in Sorogain
Life in Sorogain Life in Sorogain







ANEXO II. TEXTOS DE LOS PANELES INTERPRETATIVOS

Los textos de los paneles se distribuyen por bloques: un texto general por bloque, en 3 idiomas.

El objetivo es un texto breve, de fácil lectura, que sirva como introducción general, y que perdure en el tiempo sin perder valor. El texto debe sintetizar la idea básica que el visitante debe llevarse en cada bloque.

Se invita a ampliar información temática mediante llamadas a QRs.

PANEL BLOQUE 1. NATURALEZA	Sorogain forma parte de un gran espacio despoblado en el mapa, el Quinto Real, un extenso territorio protagonizado por frondosos bosques en las laderas y pastizales en los altos. El hayedo es la masa forestal más extensa; destacan también los robledales y pinares. Es un territorio a caballo entre el mundo atlántico (muy húmedo) y el pirenaico (con el Adi, 1457 m, como cota sobresaliente). Entre la fauna forestal, merece mencionar a los pícidos o pájaros carpinteros (entre los que destacan el picamaderos negro y el pico dorsiblanco) con una de las poblaciones más ricas de la península ibérica, las rapaces forestales (gavilán, azor, abejero europeo), los murciélagos que se refugian en las oquedades de los árboles viejos (hasta 14 especies sedentarias y migradoras), el gato montés y la marta, sin olvidar a los insectos descomponedores de madera, indicadores de bosques maduros, algunos de ellos catalogados como el escarabajo <i>Rosalia alpina</i>. En los pastizales, destacan las rapaces necrófagas (quebrantahuesos, buitre leonado, alimoche, milano real), el alcaudón dorsirrojo o la totovía. En las regatas, habita la trucha autóctona y el escaso desmán del Pirineo. Las turberas albergan una flora singular y escasa, destacando especies insectívoras como la grasilla y el atrapamoscas. Además, sobresale su riqueza micológica, con más de 350 especies de hongos. Todo ello justifica su protección por varias directivas europeas, formando parte de la Red Natura 2000, designado como la Zona de Especial Conservación Monte Alduide.
---------------------------------------	--

PANEL BLOQUE 2. HUELLA HUMANA	Sorogain y el valle de Erro son un claro ejemplo de paisaje cultural: el fruto de milenios de actividad humana moldeando la naturaleza. Tenemos registro de ello desde el final del Neolítico (hace 4500-5000 años) con los primeros megalitos (dólmenes) y más tarde numerosos crómlechs, túmulos y menhires, un patrimonio arqueológico sobresaliente en Sorogain. Sobresale el hallazgo en la cueva Errotalde I del “hombre de Loizu”, el navarro más antiguo que se conoce (con más de 11.700 años). Desde siempre, la cultura pastoril ha sido el principal transformador del paisaje, por la necesidad de amplios pastizales, arrebatados al bosque. Las razas autóctonas en la zona son el caballo Burguete, la vaca pirenaica y la oveja latxa. La cultura y economía ligada al ganado y al bosque ha dado formas singulares paisajísticas (pradera de siega, bordas, pastizal de montaña, trasmochos...), de organización territorial (el comunal, la facería), social (la casa, el concejo, los pactos con Baigorri) e incluso geopolítica (la delimitación de la frontera). El bosque ha representado siempre una fuente de recursos fundamental, tanto para consumo propio en los pueblos (leña, construcción) como para abastecer a la naciente industria (ferrerías, fábrica de armas de Eugi) mediante el carboneo. Ha sido también un refugio en época de guerra y escasez (las guerras carlistas, el maquis, los fugados de Ezkaba, el contrabando). Los últimos habitantes de Sorogain fueron los vecinos de Casa Pablo y de Borda Beltza, hasta hace pocas décadas. Finalmente, nuestra época trae nuevas miradas sobre el territorio, como escenario para rememorar el pasado (“Silencio roto” de Armendariz, “El hereje” de Miguel Delibes), medio ambiente a conservar (espacio natural protegido) o lugar de disfrute (turismo ambiental).
--	--

PANEL BLOQUE
3. TERRITORIO
FRONTERA

La frontera imprime carácter a sus habitantes. Toda frontera impone una línea divisoria, a la vez que funda una identidad compartida por los vecinos de ambos lados. La historia del Quinto Real es la historia de un territorio en permanente disputa entre los valles de Erro, Baztan y Baigorri, hasta que el Tratado de Límites de 1856 fija la actual frontera. A la vez, existe una identidad compartida entre estos valles: la de pertenecer al Quinto Real, Kintoa, Pays Quint. La frontera nunca ha impedido el uso compartido de los pastos, mediante pactos entre el valle de Erro y Urepel. A modo de rúbrica, la marca de ganado en Sorogain permite que los ganados de ambos lados no se confundan. No se puede entender el contrabando sin la frontera, el paso clandestino de mercancía (puntillas, nylon, piezas, sacarina, medicamentos...) permitió, durante las décadas más difíciles del s.XX, complementar la economía de muchas casas. Este trasiego nocturno de paquetes (gau lana, trabajo nocturno, se llama en euskera) también tuvo a las mujeres como protagonistas. La esperanza de alcanzar la frontera, y con ella la salvación, movió a los presos fugados del fuerte de Ezkaba en 1938; de cerca de 800 fugados, tan sólo 4 lograron cruzar al otro lado, los demás fueron represaliados. La llamada Línea P fue un intento de blindar la frontera mediante cientos de búnkeres construidos tras la Guerra Civil. Para muchos erroibartarras, la emigración a América en los años 50 en busca de un futuro mejor constituyó la última frontera.



Se invita a ampliar información mediante QR enlazados a la [web municipal](#) y otros repositorios de interés ([Elutseder](#), [Juan Mari Txoperena](#), [GR 225](#), [Parque Micológico Erro-Roncesvalles](#), [La calzada romana del Pirineo](#), [ZEC Monte Alduide](#), etc.).

Los temas enlazados a QR pueden ser, entre otros, los siguientes:

- Fauna y flora
- Hongos
- ZEC Monte Alduide
- Marca de Sorogain
- Megalitos
- El hombre de Loizu
- La calzada romana del Pirineo
- Contrabando
- La fuga de Ezkaba
- El Quinto Real
- Historia de la frontera
- La Línea P
- La emigración a América
- Artesanía de boj.

ANEXO III. CONTENIDOS DE LOS VÍDEOS TEMÁTICOS

RELACIÓN VÍDEOS

BLOQUE 1. NATURALEZA	“ZEC Monte Alduide y Red Natura 2000”
	“Flora y fauna singular de Erroibar”
BLOQUE 2. HUELLA HUMANA	“Del dolmen al senderismo: Sorogain a través de la historia”
	“El pastoreo: una tradición secular que crea el paisaje”
	“El Quinto Real, territorio de disputas”
BLOQUE 3. TERRITORIO FRONTERA	“El contrabando con rostro femenino: las paqueteras”
	“La fuga de Ezkaba: Sorogain, puerta a la salvación”
	“En busca de una vida mejor: erroibartarras en América”

BLOQUE 1. NATURALEZA

Vídeo temático “ZEC Monte Alduide y Red Natura 2000”

Deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Clip de vídeo de 2-3 minutos, imagen + locución (3 lenguas). Desarrollo del guion videográfico: coordinación de imagen + audio + superimpresión (texto en pantalla)
- Tono divulgativo, lenguaje accesible al gran público, evitando tecnicismos en lo posible
- Deberá reflejar los siguientes temas:
 - Contexto e importancia de la Red Natura 2000
 - Importancia ambiental de la ZEC Monte Alduide
 - Principales responsabilidades y objetivos de la administración pública en la ZEC Monte Alduide: criterios de conservación, elementos principales, etc.
 - Medidas de gestión que se llevan a cabo para conseguir esos objetivos

Vídeo temático “Flora y fauna singular de Erroibar”

Deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Clip de vídeo de 2-3 minutos, imagen + locución (3 lenguas). Desarrollo del guion videográfico: coordinación de imagen + audio + sobreimpresión (texto en pantalla)
- Tono divulgativo, lenguaje accesible al gran público, evitando tecnicismos en lo posible
- Deberá reflejar los siguientes temas:
 - El haya, el roble y el pino silvestre
 - Los pícidos: aves del bosque maduro
 - Los insectos xilófagos: sin ellos no hay bosque
 - Los murciélagos: habitan los árboles viejos
 - Las rapaces necrófagas: vivir prospectando el pastizal
 - Vivir en medios abiertos: el alcaudón dorsirrojo, la totovía
 - Las plantas de turbera
 - La migración de aves y quirópteros
 - El desmán del Pirineo

BLOQUE 2. HUELLA HUMANA

Vídeo temático “Del dolmen al senderismo: Sorogain a través de la historia”

Deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Clip de vídeo de 2-3 minutos, imagen + locución (3 lenguas). Desarrollo del guion videográfico: coordinación de imagen + audio + sobreimpresión (texto en pantalla)
- Tono divulgativo, lenguaje accesible al gran público, evitando tecnicismos en lo posible
- Deberá reflejar los siguientes temas:
 - Estación megalítica de Sorogain
 - El hombre de Loizu
 - Calzada romana del Pirineo
 - Los caminos y oficios tradicionales: pastoreo, madera, caza y pesca...
 - La tenencia y uso del suelo: el comunal
 - La minería
 - Artesanía de boj: cuchareros
 - El maquis
 - Historia de la Casa del Guarda de Sorogain
 - El cine: “Silencio roto”
 - Nuevos usos: GRs, Camino Santiago, excursionismo...

Vídeo temático “El pastoreo, una tradición secular que crea el paisaje”

Deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Clip de vídeo de 2-3 minutos, imagen + locución (3 lenguas). Desarrollo del guion videográfico: coordinación de imagen + audio + sobreimpresión (texto en pantalla)
- Tono divulgativo, lenguaje accesible al gran público, evitando tecnicismos en lo posible
- Deberá reflejar los siguientes temas:
 - Origen milenario del pastoreo
 - Características del pastoreo extensivo
 - Las razas autóctonas
 - Ciclo estacional valle-montaña: las bordas, mantenimiento del pastizal, marcaje, etc.

- El comunal y las ordenanzas de pastos
- Función del pastoreo extensivo en la conservación del pastizal de montaña
- Los últimos de Sorogain: Casa Pablo y Borda Beltza

Vídeo temático “El Quinto Real, territorio de disputas”

Deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Clip de vídeo de 2-3 minutos, imagen + locución (3 lenguas). Desarrollo del guion videográfico: coordinación de imagen + audio + sobreimpresión (texto en pantalla)
- Tono divulgativo, lenguaje accesible al gran público, evitando tecnicismos en lo posible
- Deberá reflejar los siguientes temas:
 - Origen, ubicación y extensión del Quinto Real
 - Comunidades congozantes: Erro, Baztan, Baigorri
 - Usos históricos y reflejo en el paisaje
 - Disputas entre Erro-Baztan y Baigorri
 - Identidad: sentido de pertenencia a Quinto Real/Kintoa/Pays Quint
 - Tratado de Límites de 1856 y situación actual

BLOQUE 3. TERRITORIO FRONTERA

Vídeo temático “El contrabando con rostro femenino: las paqueteras”

Deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Clip de vídeo de 2-3 minutos, imagen + locución (3 lenguas). Desarrollo del guion videográfico: coordinación de imagen + audio + superposición (texto en pantalla)
- Tono divulgativo, lenguaje accesible al gran público, evitando tecnicismos en lo posible
- Deberá reflejar los siguientes temas:
 - Economía del contrabando en la sociedad rural del Pirineo navarro
 - Burlar a la autoridad: un trabajo nocturno
 - Mercancías, rutas, procedimientos
 - Mujeres en el contrabando: las paqueteras

Vídeo temático “La fuga de Ezkaba: Sorogain, puerta a la salvación”

Deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Clip de vídeo de 2-3 minutos, imagen + locución (3 lenguas). Desarrollo del guion videográfico: coordinación de imagen + audio + superposición (texto en pantalla)
- Tono divulgativo, lenguaje accesible al gran público, evitando tecnicismos en lo posible
- Deberá reflejar los siguientes temas:
 - Antecedentes: el fuerte de Ezkaba, de fuerte militar a penal civil
 - La fuga de los presos (1938)
 - La frontera como salvación: dispersión, recorridos seguidos y represión
 - Quinto Real y Sorogain: un gran despoblado, ideal para el paso clandestino
 - Jovino Fernández, símbolo de los fugados
 - El GR 225

Vídeo temático “En busca de una vida mejor: erroibartarras en América”

Deberá cumplir las siguientes condiciones:

- Clip de vídeo de 2-3 minutos, imagen + locución (3 lenguas). Desarrollo del guion videográfico: coordinación de imagen + audio + sobreimpresión (texto en pantalla)
- Tono divulgativo, lenguaje accesible al gran público, evitando tecnicismos en lo posible
- Deberá reflejar los siguientes temas:
 - La vida rural de posguerra en los valles pirenaicos navarros: familia extensa, mayorazgo, crisis del caserío, sobrepoblación y falta de trabajo
 - Entre 1870 y 1970, emigran a América más de 1000 oriundos de Erroibar, Artzibar, Esteribar y Oroz-Betelu.
 - Destino: California, Nevada, Idaho, Wyoming
 - El oficio de pastor en América: modo y condiciones de vida
 - El regreso a casa

ANEXO IV. ESCALETA DEL GUION DEL VIDEO-MAPPING

Temas tratados:

- Imagen general del Valle de Erro y Sorogain
- El pastoreo tradicional, la marca
- Los oficios tradicionales en el monte
- La caza y pesca, la fauna silvestre
- La artesanía de boj (cuchareros)
- El contrabando (desde la óptica de la mujer)
- Los megalitos
- La fuga de Ezkaba
- La emigración a América
- El hoy: nuevos usos (turismo ambiental...)

Minutaje	Locución	Escaleta
0-19,6 seg	Esta noche, ahora que mi familia se ha acostado, yo, Josefa Alzuguren, nacida en Erro hace 80 años, viuda de Mauricio Ardanaz, de Bizkarreta, me quedo sola al amor del fuego desgranando un canasto de alubias, a la vez que desgrano mis recuerdos.	Imagen del rostro de Josefa iluminado con luz parpadeante (fuego). Al nombrarlas, se iluminan las ubicaciones de Erro y Bizkarreta.
19,6-35,7 seg	Nuestra infancia fue austera pero feliz, pasamos penalidades después de la guerra, pero nunca llegamos a pasar hambre ni necesidad, aquí todos sabíamos hacer un poco de todo. Los niños ayudábamos en las tareas de casa, y no faltaba trabajo.	Imágenes de los pueblos del valle de Erro en los 50, la vida, la gente,
35,7 seg-1min 22,5 seg	Como todos los erroibartarras, llevo el valle de Sorogain en mi corazón. Son tantos los recuerdos que tengo allí... Mis hermanos llevando el ganado, las yeguas y vacas a la Marca de mayo y las ovejas a la Marca de septiembre, para marcarlas con las letras V y	Al nombrarlo, se ilumina en la maqueta el perímetro de Sorogain.

	E, Valle de Erro, y poder distinguirlas de las reses que desde Baigorri suben a pastar al comunal. ¡Cuántos pastores se juntaban! Daba gusto verlos, los de Erro en hermandad con los de Urepel, mostrando con orgullo su ganado, bien cuidado, señal de buena casa. Hoy todavía se celebra la Marca, aunque cada vez hay menos ganado en el monte, la juventud busca otros trabajos.	Imágenes históricas de la Marca (años 70...). Ganado. Hierro con VE. Pastores miran y charlan. Al nombrarlos se iluminan consecutivamente el valle de Erro y Urepel. Imágenes actuales de la Marca.
1min 22,5 seg-1 min 58,6 seg	Los mozos también subían a Sorogain a trabajar al bosque, a sacar madera para la construcción, o para leña. Aquí el invierno es largo y cada casa acumula en verano toda la leña que ha de quemar durante el invierno. ¡No hay mayor pobre que al que le falta lumbre en invierno! decía mi madre. Pero los mayores recordaban que en tiempos hubo muchos más leñadores, haciendo carbón en grandes montoneras (que aquí llamamos ikaztobiak), carbón que luego vendían a las ferrerías.	Imagen de leñadores años 50. Imagen de leña apilada en una casa. Imagen del lar con fuego. Imagen de ikaztobia y carboneros. Imagen de recua de mulas cargadas. Imagen de actual ikatz-plaza.
1 min 58,6 seg-2 min 34,2 seg	Hacíamos mucha vida en el monte. En verano, íbamos a hacer hierba y cuidar el ganado; en otoño, al helecho y la castaña. Recuerdo que mi tío Santiago nunca venía de vacío, siempre atrapaba paloma (en octubre, cuando pasan los grandes bandos) o pescaba truchas, o cogía hongos. A los picatronicos no les tiraba, a esos les tenía respeto, será porque no había muchos. Aquel algo sabía, porque hoy están protegidos por ley.	Imágenes históricas de segadores, cortando hierba y helecho, haciendo metas. Imagen de alguien separando con un palo la castaña de la morkotxa. Imagen de un bando de palomas. Imagen de hongos.

		Imagen de un picamaderos negro.
2 min 34,2 seg-2 min 59 seg	En primavera, más de una vez acompañábamos a José, el cucharero de Lintzoain, a por bojes. Con ellos tallaba pacientemente sus cucharas. Para nosotros era normal, pero una vez vino de la ciudad un señor académico con boina y corbata a grabarle mientras tallaba, decía que era un tesoro, que ese mundo se acababa.	Se ilumina Lintzoain. Imagen de José Presto en su taller. Imagen de manos artesanas tallando cucharas. Imagen de cucharas y recipiente para gaztamin (Elutseder)
2 min 59 seg-4 min 6 seg	Como otros del valle, mi marido anduvo al contrabando, cruzando a pie la frontera de noche con paquetes, por el monte. Yo les avisaba, sacando una sábana blanca a la ventana cuando venían los guardias. Una vez, Mauricio se puso malo y había que traer un paquete, así que me tocó a mí. Recuerdo lo nerviosa que estaba, esperando la medianoche, sin luna. Salí sigilosa, estaba muy oscuro, pero conocía bien el camino a Urepel por Beraskoain. Llegué hasta el punto convenido y recogí el paquete, escondido en un dolmen. En Sorogain hay muchas de estas piedras antiguas o megalitos; dicen que cuando llegó nuestro Señor Jesucristo, ya estaban aquí. Cargué el paquete a la espalda, colgado de la frente, como me habían enseñado. Qué miedo pasé en el camino, veía guardias en cada sombra. Pero así completábamos el jornal.	Imagen de contrabandista (silueta de noche, con el paquete a la espalda sujeto por la frente) Imagen de la Guardia Civil (pareja con capa y tricornio) Cuando es citado, se ilumina el trayecto de Erro a Urepel, por Beraskoain. Imagen de dolmen de Pilotasoro o de Arregi. Imagen de una silueta (de mujer) alejándose por el camino con un paquete a la espalda.
4 min 6 seg-4 min 38 seg	Al pasar por un recodo del camino en Sorogain, siempre nos santiguábamos. Contaban que, cuando la guerra, muchos presos del fuerte de Ezkaba, cerca de Pamplona, se escaparon, y algunos de ellos pasaron a Francia por Sorogain. A dos de ellos les echaron el alto, uno escapó pero el otro fue capturado, y lo fusilaron allí mismo, donde	Imagen del Fuerte de Ezkaba. Imagen de una galería interior del fuerte.

	aún deben reposar sus restos. La guerra saca lo peor del ser humano.	Imagen de prensa de la época (ej. p 205 libro Ezkieta) 2 imágenes de Jovito (foto seguida de escultura)
4 min 38 seg-5 min 4 seg	Recuerdo a mi hermana Sagrario, a quien hace muchos años que no veo. Como muchos otros del valle, se fue a América en los 50, aquí había muchas bocas que alimentar y poco trabajo. Allí se casó con un pastor de Aezkoa y puso un restaurante. Hablamos todas las navidades. ¡Quién nos iba a decir que haría falta ir tan lejos para salir adelante!	Imágenes de emigrantes valderranos a América. Imágenes de pastores navarros en USA.
5 min 4 seg-5 min 27 seg	Cómo han cambiado las cosas. Antes veníamos a Sorogain a ganarnos el pan, y hoy todavía suben los ganaderos, pero muchos de los que vienen son turistas, a respirar aire puro y hacer excursiones. Me enorgullece saber que Sorogain es apreciado por tanta gente que nos visita. Espero que sepamos cuidarlo, como lo hicieron nuestros mayores.	Imágenes de senderistas, gente en las mesas de picnic, Persona cogiendo setas, Persona montando en BTT pasa junto al ganado...
5 min 27 seg-5 min 35 seg	Y ahora me voy a retirar, que el sueño me vence, y mañana será otro día en Erroibar.	El rostro de Josefa se va desvaneciendo, fundiéndose con la maqueta.

ANEXO V. ITINERARIOS TEMÁTICOS

El Centro debe servir como una invitación a conocer el territorio. Para ello, se proponen 3 itinerarios temáticos, para todos los públicos.

El *track* y el podcast complementario de cada itinerario estarán a disposición del visitante para su descarga (merced al *wifi* del Centro), mediante la lectura de un QR. Dados los problemas de cobertura en la zona, se aconseja descargar ambos en el Centro antes de realizar el itinerario.

Los itinerarios propuestos son:

- Sendero del hayedo
- Ruta megalítica
- Ruta del contrabando y la Fuga de Ezkaba

Cada itinerario se centrará en el tema propuesto, pero además irán surgiendo otras temáticas de interés, presentes durante el recorrido.

Los itinerarios presentan diferentes longitudes y dificultades, pero todos son realizables por un público generalista, respetando las recomendaciones básicas en estos casos (buen tiempo, equipo básico excursionismo, etc.).

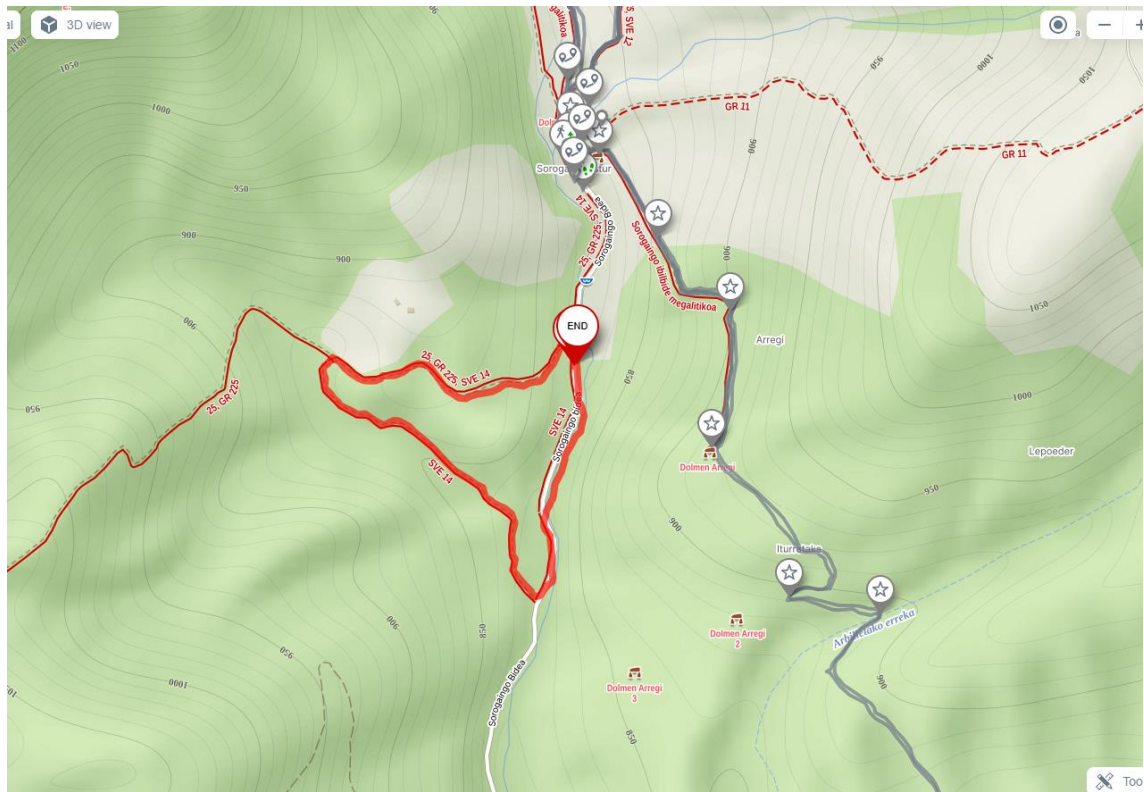
Todos los itinerarios son circulares, comenzando y terminando en el Centro.

El visitante podrá seguir cómodamente el *track* con cualquier aplicación de navegación a pie instalada en su móvil (ej. Google Maps). De forma sincronizada con el *track*, el visitante podrá ir escuchando un podcast o audioguía: en cada punto de parada del *track*, la audioguía emitirá una locución informativa al respecto.

SENDERO DEL HAYEDO

Descripción	Recorrido muy sencillo, para todos los públicos, ideal para familias con niños. Sigue el itinerario existente, ya balizado.
Longitud	1,8 km
Desnivel	69 m
Dificultad	Muy baja
Duración	40 min
Temáticas	• El hayedo • El carboneo • La regata

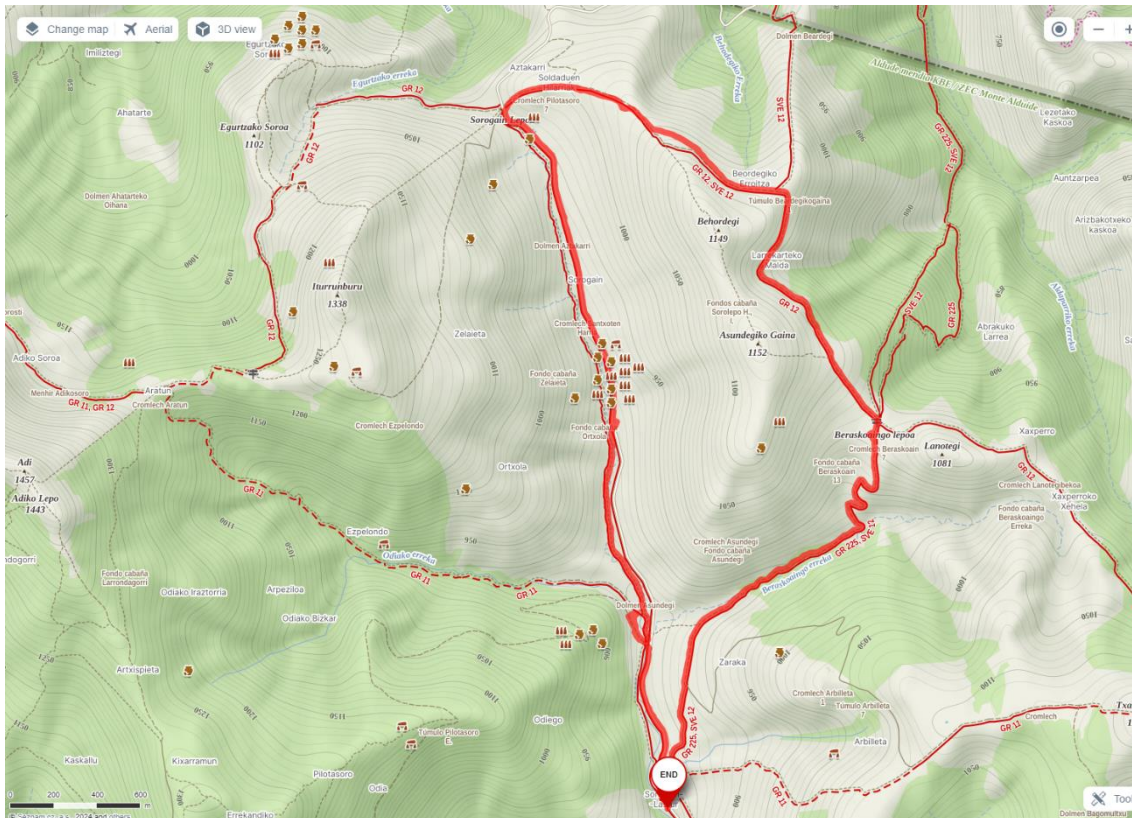
- Borda Beltza



RUTA MEGALÍTICA

Descripción	Excursión de media longitud, no encierra dificultades, simplemente exige estar habituado a caminar por el monte durante 4 horas. Sigue el itinerario existente “Ruta megalítica Sorogain”, ya balizado, hasta Aztakarri, pero evita volver de nuevo por el carretil, desviándose en este punto para volver por Beraskoain.
Longitud	9,7 km
Desnivel	350 m
Dificultad	Media
Duración	3 horas y media
Temáticas	• Estación megalítica de Pilotasoro y Beraskoain: dólmenes, crómlechs, túmulos. • El pastizal y la ganadería extensiva • La regata de Sorogain

- El contrabando
- La fuga de Ezkaba (GR 225)



RUTA DEL CONTRABANDO Y LA FUGA DE EZKABA

Descripción	Excursión de media longitud, no encierra dificultades, simplemente exige estar habituado a caminar por el monte durante 4 horas. Si se prefiere evitar la ascensión a Mendiandi (1213 m), existe una variante más corta y sobre todo con menor desnivel.
Longitud	10,4 km
Desnivel	416 m
Dificultad	Media
Duración	4 horas
Temáticas	• El contrabando: camino viejo de Urepel, punto de depósito de paquetes • La fuga de Ezkaba (GR 225) • Línea P

- El pastizal y la ganadería extensiva
- El hayedo
- Casa Pablo

