

GUIÓ DE L'EXPERIÈNCIA DE LA SALA IMMERSIVA DE L'EXPOSICIÓ DE LA CAPELLA DE SANT MIQUEL

Ester Comenge
Desembre de 2023

REIAL MONESTIR
DE SANTA MARIA
DE PEDRALBES

1. EL BRIEFING



1.1. Temàtica

El tema a tractar tant en l'exposició com en la mateixa sala immersiva és la Capella de Sant Miquel que està decorada per un conjunt de pintures murals que l'Abadessa Ça Portella va encomanar al mestre Ferrer Bassa al s.XIV. La iconografia s'inspira en les devocions marianes i representa la passió de Crist, els goigs de la Mare de Déu i diverses figures de sants.

La iconografia dels murals donen a entendre que aquest espai va ser projectat com a cel·la particular de l'abadessa, com una capella d'oració i meditació on es prepararia al llarg de la seva vida per al seu “judici” en el moment de la seva mort.

1.2. L'objectiu de l'experiència



Si aprofundim una mica més en els objectius podríem dir que el que es pretén amb aquesta experiència seria tocar l'ànima al visitant de la mateixa manera que els murals arribaven a l'ànima de qui els contemplava en l'època de major esplendor i apropar-nos una mica més al significat artístic i devocional que tenia, i imaginar l'impacte que devia causar en qui la contemplava representant els moments de **GOIG** i de **PATIMENT** del missatge franciscà.

Per plantejar aquesta proposta museística ens centrarem en dos objectius principals:

1. Fer difusió de la capella Sant Miquel restaurada, una joia del Gòtic català al monestir de Pedralbes, sense malmetre els originals.
2. Assolir el gaudir i satisfacció del visitant o usuari a través de l'emoció i la interacció.

1.3. Públic Objectiu

El públic actual del museu segons l'àmbit geogràfic es centra els residents al barri de Pedralbes però també hi ha una gran aflluència de turistes estrangers.

Predominen les visites de grups escolars i de públic familiar que acostumen a repetir la visita i normalment participen d'activitats i tallers que s'ofereixen en diumenge.

També hi ha una gran aflluència de visites d'especialistes, docents o historiadors però el volum no és tant important com els altres segments.

Un dels objectius del projecte de la sala immersiva interactiva sobre les pintures de la Capella de Sant Miquel és aconseguir un públic més divers i ampli. Busquem propiciar la primera visita d'un tot públic fent una inversió en aportar experiències i emocions enriquidores que donin un valor extra i amplifiquin el valor del patrimoni del Monestir de Pedralbes.

Per això també es dona prioritat al públic jove que ja no realitza visites escolars. Una de les claus per arribar al públic adolescent és fer que sigui protagonista i visqui les experiències en primera persona.

1.4. Singularitat

Aquest projecte és especial i diferent de la resta d'experiències museístiques perquè incorpora la interacció del públic en una pantalla corba de gran format a partir d'un sensor de moviment. L'espectador podrà participar en l'experiència en primera persona i escull els continguts sense un ordre que sigui lineal.





1.5. Història que volem explicar

L'exposició constarà de 3 sales. El primer espai serà introductori, i contextualitzarà al visitant explicant que és la Capella de Sant Miquel i les pintures murals que hi conté. La segona sala s'endinsarà en la part tècnica de la restauració de les pintures de la Capella de Sant Miquel i la tercera que és la que tractem en aquest document, esdevindrà una experiència immersiva que simularà com l'abadessa arribava, a través de les pintures de la cel·la de Sant Miquel, al missatge de Sant Francesc.

L'obra pictòrica de la Capella de Sant Miquel proposa un mètode de meditació sobre la Passió de Crist que s'havia de seguir després o abans del res de les hores monàstiques que marcaven la jornada de les monges i al llarg dels dies de la setmana.

Aquest mètode de meditació suggeria que Francesca ça Portella havia de seguir uns passos succe-

sius: la lectura dels evangelis, una reflexió del text, oració, i per últim contemplació que implicava una quietud per escoltar la veu del mateix Déu. Aquest tipus de meditació franciscana tractava en l'exercici de recreació d'imatges visuals en la ment de qui meditava. Per tant, necessitava deixar-se anar vivament per les sensacions que aquelles pintures li comportaven per tal d'arribar més ràpidament a Jesucrist i a la Verge.

Aquest exercici de meditar de mirar amb detall amb els ulls oberts, de tenir els sentits despleats és la història que volem explicar en l'audiovisual, inserir al visitant en cada escena com si en formés part. Fer-lo entrar en el missatge de les pintures, que el visitant s'impregni a través de les pintures de dos sentiments, de GOIG i de PATIMENT, dos sentiments intrínsecs en l'ésser humà i que són sentiments que ajuden a entendre la vida d'ahir d'avui i de demà.

En resum, l'essència del relat de la sala immersiva i interactiva es basarà en l'experiència mística i emocional que vivia Francesca Portella quan gaudia de la visualització de les pintures de la Capella Sant Miquel, encomanades per ella mateixa l'any 1346 al pintor Ferrer Bassa. Les pintures

inspirades per les devocions franciscanes, representen la passió de Crist, els goigs de la Verge i diverses figures de sants.



1.6. Format

Així doncs aquesta pantalla no serà només una superfície estàtica, sinó una finestra viva cap a un univers interactiu



En ingressar a la tercera sala de l'exposició, el visitant es trobarà en un espai en penombra que presidirà des d'un balcó. Trobarà davant seu una pantalla corba de gran format on hi haurà projectat un audiovisual immersiu amb interactivitat. Aquest audiovisual es desenvoluparà en un format compost per diverses càpsules de vídeo, una d'elles serà la introductòria, comuna i obligatòria i les altres més curtes i experiencials que se seleccionaran de forma aleatòria per l'usuari.

L'usuari restarà immers en un ambient que combinarà l'harmonia de les pintures de la Capella de Sant Miquel digitalitzades i animades amb una banda sonora original que ens portarà reminiscències del passat i ens evocarà al futur.

Així doncs, aquesta pantalla no serà només una superfície estàtica, sinó una finestra viva cap a un univers interactiu, l'univers de meditació de les monges clarisses i en concret de l'abadessa ça Portella en què arri-

baven mitjançant la contemplació de les pintures. La seva curvatura envoltant submergirà l'espectador del tot en les escenes i paisatges que es desplegaran davant dels teus ulls.

Un sensor de moviment captarà els moviments de l'espectador i aquest es convertirà en el conductor d'aquesta obra d'art digital en primera persona.



Amb els moviments, la pantalla reaccionarà en temps real, transformant-ne el contingut per adaptar-se a les accions de l'usuari i desencadenarà noves perspectives audiovisuals: l'usuari podrà rotar la capella, ampliar-ne qualsevol de les escenes pictòriques i activar noves càpsules que evocaran l'experiència en la pròpia i autèntica Capella de Sant Miquel al segle XIV.

La interactivitat serà la clau: la participació del públic no serà passiva, sinó que es convertirà en el motor que impulsarà aquesta simfonia visual, flux d'imatges, colors i sons que canviaran i es modelaran segons la voluntat de l'usuari.

2. SINOPSIS

Endinsa't en un viatge fascinant a través de les pintures de la Capella de Sant Miquel, una joia del Gòtic català al Monestir de Pedralbes del segle XIV. Descobreix una experiència immersiva única que busca difondre les pintures de la capella i transmetre el profund missatge de la pietat franciscana, connectant a l'espectador amb la unió espiritual amb Déu a través de la identificació amb Crist humà i la seva mare, experimentant moments de goig i patiment a la vida terrenal.

Aquest projecte audiovisual té dos objectius principals: en primer lloc, promoure la restaurada Capella Sant Miquel, preservant-ne l'essència original. En segon lloc, aconseguir la satisfacció i la connexió emocional de l'espectador, revivint l'experiència immersiva que l'abadessa Fran-

cesca Sa Portella experimentava durant el segle XIV, quan va encarregar la pintura de la capella al mestre Ferrer Bassa.

El focus està a submergir el visitant a la vivència de l'abadessa mentre s'endinsava a cada escena de la capella de Sant Miquel, transportant-la en una experiència mística i sensorial que li permetia evadir-se de la realitat. La intenció és commoure l'espectador de la mateixa manera que aquestes pintures impactaven els qui les contemplaven en la seva època, apropant-los al significat artístic i devocional que tancaven, representant els moments de GOIG i PATIMENT del missatge franciscà.

Una sala immersiva amb pantalla corba interactiva basada en un sensor de moviment es presenta com la

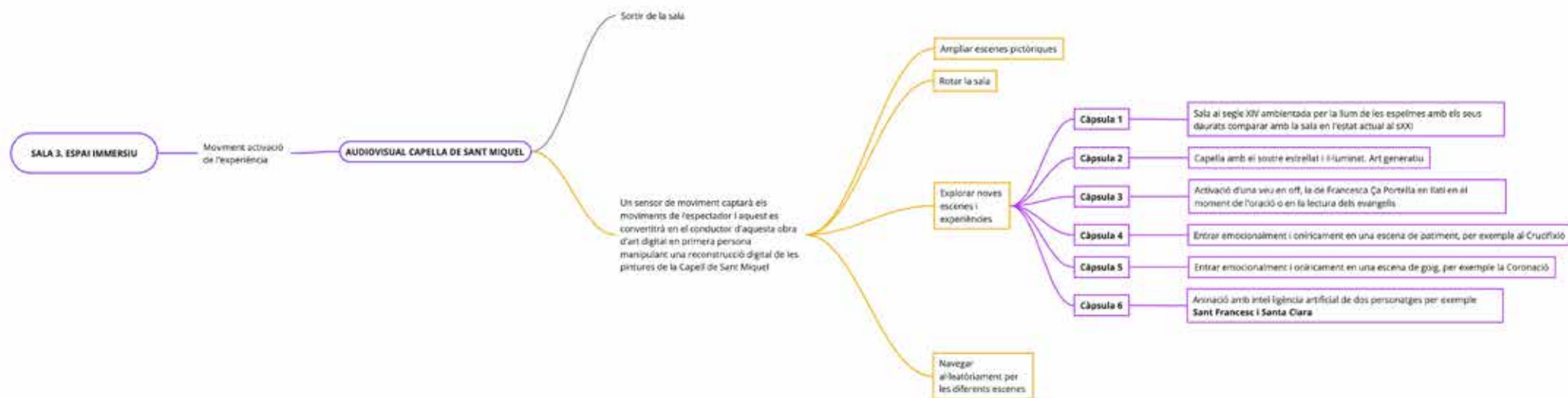
clau per a aquesta experiència única i diferencial a l'àmbit museístic. L'espectador es converteix en el protagonista, explorant sense un ordre lineal, interactuant amb el contingut i submergint-se en una simbiosi entre passat i futur a través de les animades pintures de la capella.

Aquesta experiència multisensorial porta l'espectador a un viatge emocional i sensorial, tot replicant les sensacions que portaven a l'estat de meditació de l'abadessa Francesca Sa Portella. La interacció amb la pantalla corba submergeix el visitant en un univers d'imatges, colors i sons que s'adapten als seus moviments, permetent explorar i viure una experiència única, tocant els sentiments més profunds de la condició humana, tal com ho van fer les pintures al seu temps.



3. GUIÓ DE L'EXPERIÈNCIA

3.1. Estructura



3.2. Guió de l'audiovisual de la Capella de Sant Miquel

Aquesta peça serà la primera i la més important, doncs serà de visualització obligada, l'espectador no podrà escollir sinó que en quan activi l'experiència amb un moviment s'iniciarà aquesta primera càpsula.

Aquest audiovisual es posarà en marxa de forma pausada amb una música tranquil·la i introspectiva, a partir d'un moment de penombra s'iniciarà el dibuix de la sinòpia, dibuix preliminar realitzat amb aquest pigment sobre un mur que s'ha de pintar abans d'aplicar-ne els colors. Sinòpia és un pigment compost d'òxids de ferro, usualment de color ocre vermellós (terra vermella), el més utilitzat per a la pintura mural. L'espectador anirà entrant en aquesta sinòpia a la vegada que de forma màgica la foscor s'anirà

il·luminant amb els colors base de les mateixes pintures i aniran apareixent les diferents figures de diferents personatges.

La sinòpia animada dividirà la penombra en dues franges que contemplarà els dos cicles narratius de les pintures, la franja inferior representarà, igual que a les pintures reals, els 7 goigs de la Verge amb diferents escenes: l'Anunciació, el Naixement, l'Adoració dels mags, la Resurrecció, l'Ascensió, la Vinguda de l'Esperit Sant i la Coronació de la Verge. I la part superior la Passió de Crist amb les escenes Impropris, Jesús davant Pilates, El camí del Calvari i La Crucifixió.

De cop tot enfosqueix i l'ambient es torna greu, entrem en l'escena de

Jesús davant Pilates i només s'il·lumina la figura de Jesús assegut en una cadira, amb les mans lligades, tot seguit s'il·luminen nous detalls, ara un personatge que fa mofa i els peus nus de Jesús. La música greu vol fer arribar junt les imatges un sentiment de compassió i de pietat igual que ho pretén l'escena pictòrica original.

Tot seguit i molt ràpidament s'assenyalen amb llum Anàs i Caifàs apuntant amb el dit a Jesús que es troba al seu darrere.

S'il·lumina també i de forma ràpida i trepidant la figura de la verge intentant treure el cap per la porta per veure que passa a l'interior de la sala, ara la música ha de ser d'una ansietat extrema i de molta angouxa.

Aquesta part de l'audiovisual tindrà un to més fosc o de tragèdia i portaran a l'espectador a emocions fosques amb relació a la iconografia assenyalada, el sofriment, la por, la tristesa, la ira, l'angoixa...

La imatge de la Verge ens servirà de nexa per parlar de la franja inferior. Aquí es centrarà el relat en les emocions positives relacionades amb la vida, el naixement, l'amor, l'esperança, l'alegria, l'agraïment, la inspiració...

Un cop finalitzat aquest vídeo, l'usuari podrà interactuar amb els continguts de la pantalla corva a través del sensor de moviment.



3.3. Les càpsules



Càpsula 1. Comparativa de la Capella de Sant Miquel al segle XIV i al segle XXI

Càpsula 2. Sostre de la Capella de Sant Miquel. Estrelles daurades

Càpsula 3. Veu de Francesca ça Portella. Oració o Evangelis en llatí

Càpsula 4. Entrar en l'escena de la Crucifixió

Càpsula 5. Entrar en l'escena de la Coronació

Càpsula 6. Sant Francesc i Santa Clara



GUIÓ DE L'EXPERIÈNCIA DE LA SALA IMMERSIVA DE L'EXPOSICIÓ DE LA CAPELLA DE SANT MIQUEL

Ester Comenge
Desembre de 2023

REIAL : MONESTIR
DE : SANTA : MARIA
DE : PEDRALBES