



Palacio Caballero de Olmedo: Un paseo sorprendente por el Siglo de Oro

Un proyecto innovador de ocio cultural se acaba de poner en marcha en Olmedo, Valladolid. Este espacio único, sin precedentes en España y pionero en Europa combina las técnicas audiovisuales más modernas con las herramientas de la escenografía y del teatro clásicos. Además, sumerge al visitante en una experiencia sensorial única.

El Palacio del Caballero de Olmedo, inaugurado en octubre de 2005, es una instalación expositiva de vanguardia, un centro cultural que alberga un montaje inédito y acerca al público a la historia del Caballero de Olmedo, al teatro de Lope de Vega y a la España del Siglo de Oro.

De la mano de este gran autor teatral y en un intenso paseo por siete salas, el espectador verá desfilar a algunos de los grandes protagonistas de este apasionante periodo de la historia y de la cultura españolas. Pero no es un paseo clásico ni al uso; es, también, un paseo sensorial, porque los sentidos pueden sorprenderse a cada paso.

En este espacio único, donde casi es posible viajar en el tiempo, se ha coordinado el trabajo de actores, escritores, realizadores, músicos, técnicos de sonido, video e iluminación, especialistas en electrónica, escenógrafos y arquitectos.

La combinación de luz, sonido, espacios escénicos y medios audiovisuales de última generación, bajo el techo de una antigua casona del siglo XVII rehabilitada en el casco antiguo de Olmedo, permite a los visitantes vivir una experiencia insólita.

La antigua mansión de los Condes de Bornos, que más tarde fue conocida como la casona de los Longué se sitúa en la plaza olmedana de San Julián. Para El Palacio del Caballero no sólo se ha rehabilitado este edificio, sino que, además, se han recuperado 5.000 m² en un patio rodeado por la antigua muralla de Olmedo. Una actuación arquitectónica que subraya aún más la recuperación del casco viejo de este pueblo vallisoletano.

Con la inauguración del Palacio del Caballero se ha dotado a Olmedo, y por extensión a la provincia de Valladolid y al resto de la comunidad de Castilla y León, de un importante recurso de promoción turística y cultural.



Producción y objetivos del proyecto

Tras un intenso y largo proceso de desarrollo del proyecto museológico del Palacio del Caballero de Olmedo, la empresa Cuadrifolio —en estrecha colaboración con el equipo municipal encabezado por el alcalde D. Alfonso Centeno, y con el aval de D. Julio Valdeón, catedrático de Historia Medieval de la Universidad de Valladolid— ha coordinado a un amplio abanico de profesionales que incluye diferentes disciplinas del teatro, realizadores cinematográficos, actores, escenógrafos, iluminadores, músicos, arquitectos, especialistas audiovisuales y un largo etcétera, de modo que el resultado final ha dado lugar a un nuevo modelo de recinto cultural.

La puesta en marcha del Palacio del Caballero de Olmedo ha implicado un arduo trabajo en equipo: desde su planteamiento - como un espacio inédito, que se distinguiera de otras propuestas culturales - hasta su ejecución. El objetivo principal era dotar al municipio de Olmedo de un espacio cultural y de ocio de gran envergadura para dar a conocer, en primera instancia, la historia del insigne Caballero de Olmedo.

Se trataba de conseguir un centro atractivo, original y con capacidad de comunicación con el público. Tras un análisis exhaustivo de distintos planteamientos, se apostó, finalmente, por un nuevo concepto lúdico-cultural, que se alejara de modelos más convencionales.

Como punto de partida y debido a la diversidad del público potencial, el discurso museológico debía permitir múltiples lecturas: una puesta en escena que se adaptara a la percepción de un niño o de un adulto; que resultara atractivo a todo tipo de visitantes, y con ello, despertar la curiosidad por Lope de Vega, por el Siglo de Oro y, en definitiva, por el teatro.

Otro de los objetivos clave ha sido despertar la sensibilidad del público a través de los sentidos, y, por último, conseguir una visita con un tiempo preestablecido, fluida y sin pausa para que el visitante viviera la experiencia sin interrupciones.



Captar al público

Como en un cuadro teatral vivo, personajes virtuales guían al visitante a través de una ensoñación expositiva y de un recorrido fluido, donde se pierde toda referencia espacial, y cada paso puede provocar nuevas sensaciones. En esta visita el público de todas las edades puede sentirse tocado, como en los juegos de esgrima.

La singular arquitectura interior del edificio, de cuya restauración se ha hecho cargo el arquitecto D. Ignacio Escribano, donde todas las salas presentan una leve inclinación, se fusionó con el guión expositivo. Esto ha permitido que el recorrido fluya sin barreras para los visitantes, reforzando la continuidad de la trama. De tal modo que lo que pretende el paseo por las siete salas es que el visitante se sienta inmerso en una obra de teatro, con su prólogo, desarrollo, desenlace y epílogo.

Otro elemento fundamental en el desarrollo del proyecto fue la idea de provocar un constante estado de atención; una situación en la que el visitante no quisiera distraerse, como en una buena obra de teatro.

Mantener ese estado de atención continuo podía cansar al público, de ahí que, como en una buena sinfonía, se modulan las diferentes sensaciones, para provocar momentos de sorpresa, de reflexión, de asombro, de curiosidad, incluso pausas o silencios que acompañaran a cada una de las experiencias sensoriales.

Por último, era necesario que toda la visita pudiera ser *autoguiada*. Este condicionante supuso un reto y, finalmente, se diseñó un sistema técnicamente sofisticado, ajustando el control automatizado, sincronizado y programado por ordenador, de todos los elementos escenográficos, audiovisuales (producciones de video) y de sonido (música, banda sonora, locuciones y efectos ambientales).



Una apuesta muy compleja

Lo más difícil del proceso de producción ha consistido en aunar los diferentes lenguajes (teatro, música, cine, arquitectura y artes plásticas) a través de diferentes técnicas (producción audiovisual, fotografía, iluminación, escenografía, técnicas expositivas) y profesionales (programadores, diseñadores, arquitectos, guionistas, músicos, técnicos de sonido y de instalaciones eléctricas y de audiovisuales, constructores de decorados, electricistas, etcétera). Por encima de todo, se trataba de materializar el proyecto con un esmero especial tanto en la producción como en la postproducción, pero buscando siempre el equilibrio y sin que prevaleciera unos elementos sobre otros. El reto era lograr que la percepción del público fuera unitaria, compacta y a pesar de la diversidad, completa.

Por ello, todo el guión ha requerido un proceso de redacción y gestación muy laborioso. Para plasmar cada concepto se ha optado por el mejor medio de expresión, teniendo en cuenta todos los sentidos que entran en juego en la visita. Ha habido un largo periodo de ajustes, de desarrollo de ideas y de traducción museográfica de los contenidos. Finalmente, el proyecto ha culminado en una auténtica producción cinematográfico-teatral, que tiene el objetivo de permanecer y tener una continuidad como propuesta cultural.

La selección de contenidos se ha estudiado con detalle para no abrumar al visitante con un exceso de información y que, por ello, decayera su atención. La producción audiovisual, ajustada al máximo rigor, ha requerido de una producción y un rodaje en alta definición (HD), con el trabajo de actores de teatro y un vestuario, maquillaje y puesta en escena muy cuidados. Las escenografías se han desarrollado mediante consolidadas técnicas tradicionales propias de las producciones teatrales y, al mismo tiempo, con modernos medios de diseño, desarrollo y producción audiovisual.

Se ha prestado especial atención al sonido, a la banda sonora y a las locuciones que acompañan la visita. Debían tener un gran peso emocional y sensorial. La aportación, por tanto, de un compositor íntimamente unido al resto del equipo de redacción, a los guionistas y a los diseñadores ha resultado clave; y la composición de la música y los efectos sonoros, para vincularlos al resto de símbolos, iconos y atrezzo del montaje han sido cruciales. Con todo ello y con el equipamiento audiovisual y de iluminación de alta calidad se ha dotado a la visita de sensaciones muy realistas y envolventes. Tanto que el espectador parece que puede tocar lo que ven sus ojos.



Realidad que envuelve y emociona

Cada uno de los espacios que componen la experiencia de la visita del Palacio, han sido desmenuzados y reducidos a su esencia para, unidos, transmitir un discurso fluido, sin pausas ni interrupciones.

La visita es casi una *invención* en la que el público se *meterá* dentro de la obra, se sentirá parte de cada una de las escenas como un personaje más. Requiere por tanto su participación activa, una interrelación entre actores, escenografías y espectador en términos de igual a igual. Con ello el disfrute de la visita depende en gran medida de la participación activa del visitante, y sobre todo de su atención a cada detalle.

A través de la emoción del espectador, el montaje pretende despertar su curiosidad y su sensibilidad hacia la esencia de la Historia, del Teatro y del Siglo de Oro.

El lenguaje teatral y las técnicas expositivas que se han empleado seducirán y permitirán comunicar a un amplio abanico de público de todas las edades, diferentes sensaciones y experiencias; una visita donde un niño se podrá sorprender, un jubilado se podrá entretener y un catedrático podrá descubrir sutiles matices.

El planteamiento museográfico poco tiene que ver con otras exposiciones al uso. Esto no es un museo convencional. Una iluminación muy contrastada, de baja intensidad, permite descubrir el lenguaje de este lugar como un insinuante juego de sombras, luces, música, sonidos, olores e imágenes.

El Palacio del Caballero es un espacio de divulgación lúdica, un centro de entretenimiento, en definitiva, una propuesta cultural pionera en Europa, que llegará a ser, probablemente, un referente para futuros diseños.

Con todo ello, el Palacio del Caballero significará para Olmedo, además de un nuevo recurso cultural y de desarrollo turístico y económico, otra decidida apuesta por dotar a la villa de una oferta cultural interesante. De hecho, una vez construido este proyecto en torno a la figura de Lope de Vega y el Caballero de Olmedo, se pretende, en último término, despertar el interés por nuestro Gran Teatro Clásico y convertir a Olmedo en Villa de la Cultura y de las Artes Escénicas.



Breve descripción de las salas

Sala cero. Prefacio: acoge al visitante y le introduce en las claves del Siglo de Oro. Paneles que dan un breve apunte histórico; dos espléndidos maniqués anuncian ya a dos personajes del drama. Doña Inés, la enamorada, y Fabia, la alcahueta.

Sala uno. Bienvenida de Lope de Vega: Lope se dirige al público y le increpa “¿Quiénes son ustedes? Él es Félix de Lope de Vega y Carpio, poeta y dramaturgo de su tiempo. Estamos en la casa del Caballero de Olmedo, nacido en el siglo XV; lo que le da pie a hablar de la España de los Reyes Católicos.

Sala dos. El imperio o Cristóbal Colón: Cristóbal Colón es el gran protagonista de esta sala, que nos mece con el ruido del mar y de las olas; su monólogo narra su aventura; el mundo nuevo que descubrió aparece en un globo terráqueo. Un globo que refleja su descubrimiento y se convierte al final en la voz de un mago.

Sala tres. La magia de una alcahueta: Un espacio oscuro evoca todas las alquimias posibles de la época; las pócimas de amor o muerte, los hechizos; los trucos de la magia de Fabia, la alcahueta o celestina que urde el amor entre Doña Inés y don Alonso, el Caballero de Olmedo.

Sala cuatro. Lope de Vega, escritor: Antes de que la sala cobre dimensiones ante el espectador, se produce una pelea entre voces y sombras. Un momento que contrasta con la calma del mundo de un escritor sentado a su mesa, pero rodeado también de sus críticos: Quevedo y Góngora que digerían mal el éxito de Lope.

Sala cinco: homenaje al teatro: El público ya ha entrado en materia y empieza a conocer el argumento de la obra de El Caballero de Olmedo. ¿Qué mejor manera de hacerlo que sentarse ante un pequeño teatro e ir siguiendo el hilo de la trama? Una noche con luna, el aleteo de una lechuza, el silencio...Se trama una venganza.

Sala seis: Doña Inés enamorada: Esta es la sala en la que Doña Inés nos cuenta sus cuitas de amor oculto. Es el momento de la poesía, el amor, la dulzura, pero también la antesala de la tormenta.

Sala siete: El duelo y el desenlace: La obra llega a su fin con todos los ingredientes de un drama de duelo y espada alimentando la venganza, pero también el tema de la honra, de los celos, la vergüenza y la cobardía.



Ficha técnica

Gestión y organización

El Palacio del Caballero está gestionado por la Sociedad Municipal de Turismo del Ayuntamiento de Olmedo

Presidente: Alfonso Centeno

Gerente: Benjamín Sevilla

Financiación

Este proyecto se ha llevado a cabo gracias a la aportación económica de la Junta de Castilla y León, el Ayuntamiento de Olmedo, los fondos Proder Ruta del Mudéjar y la Diputación Provincial de Valladolid.

Promotor

Ayuntamiento de Olmedo

Producción

Cuadrifolio

Coordinación

Proyecto, diseño y rehabilitación interior

Ejecución

Guión y contenidos. Realización audiovisual
Escenografía. Banda sonora original
Identidad Corporativa

Rehabilitación Arquitectónica

Cabero: rehabilitación exterior de la casona
Trycsa: rehabilitación patio exterior y edificio anexo
Teimagnas: diseño tienda y sala de descanso
Arquitecto del proyecto: Ignacio Escribano Sáez
Aparejador del proyecto: Jesús Eliz Cantalapiedra

Reparto de actores

Lope de Vega
Cristóbal Colón
Alonso
Rodrigo
Fernando
Mendo
Góngora
Quevedo
Cuadrillero 1
Cuadrillero 2
Doña Inés
Bailarina

Mariano Venancio
Enrique Cazorla
Roberto Sánchez
Guillermo Villalba
Miguel del Ama
Vicente Granados
Chema Ruiz
Mariano García
Chema Ruiz
Mariano García
Esther Luna
Begoña Castro