

UBI BĒSTIA

STIA

ASCENDIT DE ABISSO

APOCALYPSIS

“EL RENACER DEL NUEVO MUNDO”

INSPIRADO EN LA OBRA DE BEATO DE LIÉBANA

-CANTABRIA-





ÍNDICE DE CONTENIDO

1. JUSTIFICACIÓN

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

3. OBJETIVOS

4. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD

5. BENEFICIARIOS

6. RECURSOS

7. DURACIÓN

8. LINK DE INTERÉS

9. PRESUPUESTO

10. QUIÉNES SOMOS

11. DATOS DE CONTACTO



1. JUSTIFICACIÓN

Vivimos en un mundo donde los estudiantes reciben información constante, pero pocas veces logran experimentarla de **forma vivencial y profunda**.

Apocalypsis propone un espacio en el que el arte, la tecnología y la narración oral se unen para generar una **experiencia educativa única**.

Los jóvenes aprenden que el patrimonio histórico no es algo estático, sino un **lenguaje vivo** que dialoga con nuestro presente.

La experiencia fomenta la **introspección y el pensamiento crítico**, ayudando a comprender que la historia de la humanidad refleja también los **dilemas actuales**: crisis, cambios, esperanza y renacimiento.

De esta manera, la actividad no sólo enriquece el conocimiento académico, sino que también **potencia competencias emocionales y sociales**: empatía, reflexión y conciencia colectiva

2. DESCRIPCIÓN

“Apocalypsis” es una **experiencia audiovisual inmersiva** que combina proyecciones, video mapping, luces, láser y sonido envolvente con auriculares para acercar a los alumnos a nuestra cultura, inspirada en la obra de **Beato de Liébana**.

Se desarrolla en la **Antigua Capilla del Museo Diocesano de Santillana del Mar**, un lugar repleto de historia y simbolismo, que por primera vez se **abre al público juvenil** para presentar este tipo de experiencia transformadora. Además permite explorar símbolos, narrativas históricas y la **riqueza cultural regional**. Descubriendo un uso creativo y responsable de la tecnología en el arte y la educación.





La propuesta **conecta** a los alumnos con la **historia de manera interactiva,** **estimulando la curiosidad y el pensamiento crítico** sobre la sociedad actual y nuestro estilo de vida.



3.OBJETIVOS

Acercar a los estudiantes al **legado histórico** y ayudándoles a **comprender los símbolos universales** que atraviesan culturas y épocas.

Enseñar un uso creativo, **responsable de las tecnologías** aplicadas al arte y la educación.

Fomentar la **creatividad y la sensibilidad artística** a través de una experiencia audiovisual innovadora.

Desarrollar la **escucha activa y la atención plena** gracias al uso de cascos y narración guiada.

Promover **valores universales**: cuidado del planeta, ética y conexión con los demás y con uno mismo. Focalizando en los objetivos de desarrollo sostenible ODS

Conectar con el **patrimonio cultural de Cantabria**, poniendo en valor las raíces y la identidad local.

Impulsar el **aprendizaje experiencial**: no solo entender la historia, sino sentirla.



Reforzar la **cohesión de grupo** a través de esta vivencia colectiva

Conectar educación y entretenimiento mediante una **experiencia única e innovadora.**

Entender que la historia dialoga con nuestra vida actual, mostrando cómo los **retos y aprendizajes del pasado** influyen en la sociedad contemporánea.



4. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD

1 Bienvenida y explicación.

2 Excavaciones

3 Retablo del "Diluvio Universal"

4 Narrativa visual ilustrada de Beato de Liébana

5 "Apocalypsis" video mapping en la bóveda

6 Proyección Láser sonorizada

7 Juego de luces sobre el Altar

8 Secuencia final y cierre

Para alcanzar los objetivos propuestos presentamos la actividad de la siguiente manera:

5. BENEFICIARIOS

Alumn@s de tercer ciclo de Educación
Primaria, ESO y Bachillerato.



6 RECURSOS



Materiales:

- Set de proyectores profesionales.
- Equipo de sonorización envolvente por auriculares.
- Luminaria sincronizada.
- Tecnología Láser de última generación





7 DURACIÓN

30 min. aprox.

8 LINK DE INTERÉS



[Video del espectáculo](#)



9 PRESUPUESTO

5 € por niñ@ profesores gratis



**FABULARIUM NACE COMO UN ECO DE LOS JUGLARES
MEDIEVALES: UN ESPACIO DONDE LAS HISTORIAS RESURGEN Y
LAS FÁBULAS COBRAN VIDA. A TRAVÉS DEL DIÁLOGO ENTRE
LA VOZ HUMANA Y LAS TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES,
CREAMOS EXPERIENCIAS INMERSIVAS QUE DESPIERTAN LA
IMAGINACIÓN, LA EMOCIÓN Y LA MEMORIA COLECTIVA.**



10. QUIÉNES SOMOS

DANIEL PACHECO

Artista audiovisual experto en instalaciones inmersivas e interactivas.

MANÍN CARRERA

Artista plástico y artesano, creador de instalaciones / experiencias, arte con Conciencia, de Selaya, Cantabria.

FERNANDO SANCHEZ MESONES

Coordinador artistico



11 DATOS DE CONTACTO APOCALYPSIS



643 547 108



info@apocalypsis.es



@apocalypsis_santillana



Pregunta sin
compromiso

iii GRACIAS !!!

