

# EL MUSEO Y PARQUE ARQUEOLOGICO DE LA CUEVA PINTADA, GALDAR GRAN CANARIA

***Jose Ignacio Sáenz Sagasti***

Conservador del museo  
Cabildo de Gran Canaria

***Víctor Antona del Val***

Consultor Independiente



ICOM - España

Zaragoza, 26 de septiembre de 2006

## EL MUSEO Y PARQUE ARQUEOLÓGICO DE LA CUEVA PINTADA, GALDAR GRAN CANARIA

El Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada constituye una decidida apuesta por un modelo de gestión museística acorde con el siglo XXI, que concibe la conservación y difusión del patrimonio histórico como una inversión productiva ligada a la sociedad del conocimiento y a una industria del turismo cultural capaz de dinamizar la economía de la zona.

Para ello cuenta con todos los servicios necesarios para satisfacer los requerimientos de un público cada vez más exigente, y con una propuesta museológica vanguardista que aúna el rigor científico con el concepto de espectáculo de masas y de cultura del ocio.

La visita está planteada como un recorrido por las instalaciones que se inicia con la bajada a las salas de exposición. Este descenso pretende inducir en el visitante la sensación de traspasar físicamente el umbral de un viaje al pasado. A través de un audiovisual en el que se combina estereoscopia, alta definición y efectos especiales se intenta que el espectador se sumerja en el mundo indígena canario y en el contexto histórico de la colonización castellana de la isla.

A continuación, y tras contemplar una selección de los materiales arqueológicos recuperados en el propio yacimiento, el visitante continúa su viaje al pasado en otra proyección panorámica, en la que convergen imágenes reales y reconstrucciones infográficas, para presentar la isla de Gran Canaria tal como era en época prehistórica, así como el descubrimiento y excavación del conjunto arqueológico de la Cueva Pintada.

Los visitantes abandonan ahora el edificio para adentrarse en el yacimiento, la gran sala de exposiciones del Museo, con una cubierta de más de 5.000 m<sup>2</sup> que garantiza la perfecta conservación de los restos arqueológicos. La circulación interior se realiza mediante pasarelas, especialmente concebidas para favorecer los desplazamientos de personas con movilidad reducida y para permitir la contemplación de los restos arqueológicos sin comprometer su integridad.

El acceso al interior de la Cueva Pintada constituye el punto culminante de la visita, con la contemplación directa de las pinturas de

# RESUMEN EL MUSEO Y PARQUE ARQUEOLOGICO DE LA CUEVA PINTADA, GALDAR GRAN CANARIA

la cámara decorada, que ha exigido el diseño un cierre especial que se adecue a los requerimientos de conservación establecidos después de más de 20 años de estudios.

Más adelante, el público podrá adentrarse en un conjunto de viviendas indígenas, reproducidas a tamaño natural, con sus correspondientes ajuares y enseres, y observar cómo transcurría la vida doméstica de los antiguos canarios

A lo largo de todo el recorrido, distintos sistemas interactivos con reconstrucciones infográficas y audiovisuales, ayudarán a los visitantes a comprender el conjunto arqueológico que van observando. En ellos podrá obtener información sobre la economía, la sociedad, los modelos constructivos de las casas y de las cuevas y la técnica que se empleó para pintar la cámara decorada

Las dotaciones del Museo se completan con un aula didáctica, en la que se llevará a cabo un ambicioso programa de actividades al servicio de los centros educativos de la isla para acercar a los alumnos al conocimiento de sus raíces históricas desde una óptica diferente, más dinámica y participativa.

Otras dependencias laboratorio, biblioteca y almacenes, constituyen instrumentos esenciales para cumplir con su vocación de convertirse en un centro de referencia en la producción y difusión del conocimiento científico del pasado prehistórico de Gran Canaria.

ICOM - España

Zaragoza, 26 de septiembre de 2006

## EL MUSEO Y PARQUE ARQUEOLÓGICO DE LA CUEVA PINTADA, GALDAR GRAN CANARIA

El proyecto del Museo y Parque Arqueológico "Cueva Pintada" en Gáldar, Gran Canaria, inició su definitiva andadura en 1996 con la presentación del Proyecto Museológico al Cabildo Insular de Gran Canaria.

A pesar del tiempo transcurrido desde entonces hasta su reciente inauguración en octubre de 2006, las líneas maestras de aquel proyecto se pueden seguir perfectamente al comparar los planteamientos iniciales con la realidad que es hoy el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada. Unas líneas maestras que se resumían entonces en los siguientes postulados:

- una propuesta educativa, cultural y lúdica única.
- una iniciativa social que posibilitará la generación de más de 60 puestos de trabajo entre directos e inducidos.
- una actuación de desarrollo local que servirá para fomentar la creación de riqueza en el entorno.
- un modelo de gestión y explotación del patrimonio que permitirá a la Administración no gastar ni una peseta en su sostenimiento (personal, gastos corrientes, etc.) pudiéndose convertir, incluso, en una fuente de recursos para la misma (cánones de explotación).

Como es lógico, no vamos a detenernos a analizar cada uno de estos objetivos y en qué medida se han cumplido las expectativas iniciales, porque no es este el tema objeto de discusión en estas páginas, dedicadas a la utilización de nuevas tecnologías en espacios museísticos.

Hoy en día tenemos perfectamente asumido que un Museo de última generación, máxime si se trata de un museo arqueológico, debe contar entre sus activos con un desarrollo importante de las más modernas tecnologías para facilitar la comprensión de su contenido, de su mensaje, o mensajes.

En nuestro caso, el del Museo de la Cueva Pintada, esa solución tecnológica no constituye un planteamiento previo, sino que era la única respuesta posible a todas las preguntas iniciales que nos hicimos como parte de nuestra metodología de trabajo, y que pueden resumirse en dos: ¿Para quién? y ¿Cómo?.

La primera de esas preguntas, la más importante sin duda, era ¿Para quién se hacía el Museo de la Cueva Pintada?. La elección del público es siempre determinante porque sólo si conocemos las carac-

# PONENCIA EL MUSEO Y PARQUE ARQUEOLOGICO DE LA CUEVA PINTADA, GALDAR GRAN CANARIA

terísticas del visitante podremos adecuar los contenidos a su perfil de manera satisfactoria. De hecho, aunque los museos son espacios especialmente diseñados para la visita pública, en raras ocasiones se tiene en cuenta como actor principal de la visita. En la inmensa mayoría de los casos se sigue contemplando al público como un elemento pasivo de la visita, olvidando que sin público los museos carecen de sentido.

De manera que nuestro primer objetivo fue plantearnos la necesidad de conocer a los futuros visitantes de la Cueva Pintada. ¿Quiénes podrían ser (país, idioma, edad,...)? ¿Qué características tendrían (formación, contexto cultural, ...)?, ¿Cuáles serían sus motivaciones a la hora de plantearse la visita (voluntaria, programada, ocio, estudios, ...)?, ¿Qué nivel de conocimientos tendrían de la realidad arqueológica de Gran Canaria? etc.



A partir de estas preguntas y atendiendo a las especiales circunstancias de Gran Canaria nos dimos cuenta que la primera clasificación que había que hacer de ese público era población local y turistas. Gran Canaria recibe anualmente más de tres millones de visitantes, dentro del denominado turismo de sol y playa, siendo mayoría los que proceden de Alemania, Inglaterra y otros países del norte de Europa, además de los españoles de origen peninsular.

Ese significativo grupo de visitantes potenciales, cuyas motivaciones para elegir Gran Canaria como destino turístico (sol y playa), unido a su origen geográfico y cultural determinaba un nivel de conocimientos acerca de la realidad histórica canaria prácticamente nulo. Sin embargo, ese público foráneo representaba un sector importante de público potencial por otros motivos que veremos más adelante, al referirnos a la viabilidad económica del proyecto.

El otro gran bloque de público potencial del Museo estaba formado por visitantes locales y por el turismo interior del archipiélago. Este grupo, dista mucho de ser un bloque homogéneo en motivaciones y conocimientos, porque integra estudiantes de todos los niveles, especialistas, eruditos, tercera edad, turistas ocasionales, etc., es decir, un espectro amplísimo de visitantes dependiendo de sus motivaciones, conocimientos e interés.

Esta primera valoración del público potencial nos llevaba a la segunda pregunta ¿Cómo convertir los restos arqueológicos de la Cueva Pintada en un lugar cuya visita interesara a un público tan diferente?. Y, en segundo lugar ¿Cómo vacunar a ese Museo de la inevitable esclerosis administrativa que provoca la progresiva parálisis de los órganos vitales de los museos abocándoles a ofrecer al gran público una visita rutinaria totalmente alejada de sus intereses?.

Desde ese punto de vista, y para tratar de alcanzar aquellos objetivos que apuntábamos al inicio de estas líneas era necesario definir una propuesta de contenidos capaz de aunar entretenimiento con rigor científico, de tal manera que cada visitante sea capaz de hacer "su visita", para extraer la información que se pone a su disposición en función de sus intereses e independientemente de sus condicionantes particulares, en torno a unos sucesos que tuvieron lugar a lo largo de cinco siglos, y cuyo último testimonio material se hace visible en los restos arqueológicos del poblado de la Cueva Pintada. Es decir, que en el peor de los escenarios, aquel en que el público no tuviese ningún interés en los contenidos, la visita pudiera contemplarse como un mero entretenimiento, como un espectáculo.

# PONENCIA EL MUSEO Y PARQUE ARQUEOLOGICO DE LA CUEVA PINTADA, GALDAR GRAN CANARIA

Si lográbamos entretener al público menos interesado, la satisfacción del resto iría en aumento en la medida de su interés, o en la medida en que lográsemos hacer comprensibles los contenidos específicos del Museo.

En todos los casos posibles, la respuesta pasaba por la universalización del discurso expositivo, es decir, por hacer comprensible el mensaje, o los mensajes, contenidos en el recorrido por el Museo, a un público enormemente diverso tanto por su origen geográfico, como por su contexto cultural y nivel formativo, e incluso en sus motivaciones a la hora de decidirse a realizar la visita al Museo de la Cueva Pintada.

La transmisión de ese mensaje requería de dos elementos básicos, un espacio donde poder realizar la lectura adecuada del mismo. Y un lenguaje capaz de transmitir un mensaje único y a la vez individualizado para cada visitante. El espacio es el Museo y Parque Arqueológico y el lenguaje sería el audiovisual.





## El Espacio

Por lo que respecta al espacio, estaba fuertemente condicionado por las restricciones propias de un emplazamiento urbano, donde se planteaba el clásico problema de un asentamiento continuado a lo largo del tiempo con el resultado de núcleos urbanos superpuestos. La parcela donde se conserva el yacimiento se encuentra en una ladera, abierto al valle, muy próximo al centro neurálgico de la villa de Galdar, y formando un gran triángulo que se abre hacia el valle, de manera que el vértice superior, limitado por las calles Audiencia y Bentejuí, se sitúa en el punto más alto y a escasos metros de la plaza del Ayuntamiento. Dos de los lados del triángulo están rodeados de construcciones de diferentes alturas mientras que la base del triángulo aparece delimitada por una calle y se abre hacia el valle, proporcionando una magnífica vista sobre el mismo.

Dadas las características topográficas de la parcela y la disposición de los restos arqueológicos en ella, se decidió que el edificio del Museo se ubicaría en el vértice más elevado, junto a la plaza del Ayuntamiento, lo que determinaba una planta muy irregular al tener que encajarse entre las viviendas preexistentes. Esa disposición se resolvió de manera muy acertada creando un edificio con varias plantas que avanzaba hacia el valle a través de terrazas superpuestas, de manera que el acceso se realizaba por la planta baja, quedando todas las dependencias administrativas en las plantas primera y segunda, mientras que el espacio propiamente museístico quedaba en el primer sótano, al igual que el acceso al yacimiento.

Por otra parte, cuando se inicia el proyecto nos encontrábamos con un entorno muy degradado visualmente, tanto por las medianeras de los inmuebles circundantes, en muchos casos a base de bloques de hormigón sin enfoscar, como por la propia vista del valle, ocupado por fincas agrícolas dedicadas al cultivo de plataneras y cubiertas por plásticos de invernadero. Además, como la visita se iniciaba por la parte más elevada del yacimiento, era prácticamente imposible sustraerse al entorno y centrar la atención en el objeto de la visita, el yacimiento arqueológico.

Por esa razón el proyecto museológico planteaba la necesidad de modificar el proyecto arquitectónico y cubrir la totalidad del yacimiento con un cerramiento lo más ligero posible. Esta solución permitía, además, minimizar en gran medida los efectos degradantes de la climatología de la zona con lluvias torrenciales ocasionales, que representan un grave peligro de erosión y arrastre para las estructuras excavadas, como por las horas de insolación habida cuenta de la existencia de numerosos paramentos decorados con policromía. Por último, el frágil equilibrio y la escasa resistencia de la roca soporte -toba volcánica- donde se había excavado la propia Cueva Pintada, hacían todavía más aconsejable cubrir el yacimiento.

Esta solución se ha demostrado enormemente eficaz tanto para la estabilidad y consiguiente conservación de la Cueva Pintada y el resto de estructuras del poblado como para lograr una mayor comodidad para el

# PONENCIA EL MUSEO Y PARQUE ARQUEOLOGICO DE LA CUEVA PINTADA, GALDAR GRAN CANARIA

visitante al protegerle del sol y de la lluvia, lo que se traduce en un mayor nivel de atención en la contemplación del yacimiento, y un mayor grado de satisfacción del público en la visita

De esta manera, el edificio del Museo hará las veces de gran espacio de acogida, como veremos enseguida, mientras que el yacimiento pasa a convertirse en la gran sala visitable del Museo. Ya no hay ruptura conceptual entre el edificio y el yacimiento. No se trata ya de un Centro de interpretación donde se dan algunas claves para tratar de comprender el espacio arqueológico, ahora es un todo, un bloque homogéneo donde la información se distribuye de forma equilibrada y continua para facilitar la comprensión del hecho histórico que representan los restos arqueológicos.



A partir de esta concepción, y tras acceder al área de acogida ubicado en la planta baja como ya habíamos señalado, la visita propiamente dicha comienza con la bajada al primer sótano. Esta bajada quiere representar la entrada al mundo subterráneo en dos niveles: el pasado histórico y el propio hecho físico de que los restos arqueológicos se encuentran enterrados. Se trata por tanto de un símil que quiere dar a entender que el visitante se entierra físicamente en el yacimiento. La luz natural desaparece y se crea una atmósfera que propicia la preparación psíquica del visitante para hacer el tránsito.

Una vez en la planta baja se inicia el recorrido a través de distintos puntos de información situados tanto en el propio edificio del Museo como en el yacimiento. El final del recorrido se encuentra situado en la planta de calle a la que se accede a través de una de las terrazas del edificio, lo que permite una magnífica contemplación del yacimiento una vez terminado el recorrido.

### El Lenguaje

Como ya señalamos al inicio de este texto, una de las principales preocupaciones del equipo redactor del proyecto fue la búsqueda de un lenguaje universal que permitiese la transmisión de distintos niveles de información atendiendo a la enorme variedad de visitantes potenciales.

Además, para alcanzar los objetivos económicos y de gestión que nos habíamos propuesto inicialmente, resultaba imprescindible captar la atención y el interés del turismo de sol y playa que busca alternativas de ocio cultural. En definitiva, había que lograr un proyecto que atrayese y entretuviese a los no interesados, con un alto contenido educativo para las visitas escolares, que constituyen un sector muy importante del conjunto de las visitas, y que fuese capaz de seducir a los más interesados. Todo ello con el mismo soporte.

Es entonces cuando el lenguaje audiovisual se perfila como única alternativa posible. Pero, hacía falta algo más, un elemento que permitiese enriquecer el relato audiovisual para convertirse en un soporte capaz de atraer la atención del visitante independientemente de sus conocimientos. Y aquí surge la idea de convertir a los auténticos protagonistas de la historia real en protagonistas de la historia virtual. Arminda, Guanarteme el Bueno, Juan de Vera, Doramas, etc. surgen de las sombras del pasado y vuelven a convertirse en protagonistas del relato audiovisual. De esta manera son esos personajes reales los que acompañan al visitante durante todo el recorrido y les hacen partícipes de los acontecimientos que les toco vivir.

Además, los restos arqueológicos del yacimiento nos han permitido recrear ese momento único de la Historia en el que una serie de personajes concretos, con nombres y apellidos, nos narran en primera persona los acontecimientos de que fueron protagonistas en el escenario en que tuvieron lugar.

# PONENCIA EL MUSEO Y PARQUE ARQUEOLÓGICO DE LA CUEVA PINTADA, GALDAR GRAN CANARIA

Así, escenarios reales y virtuales se combinan para traer al presente un pasado desconocido para la mayoría del público, y crear un lenguaje universal, capaz de sintetizar una enorme cantidad de información en cada imagen, de modo que la riqueza y complejidad del mensaje aumenta con los conocimientos del observador sin que por ello merme el interés de quien tiene menos o ningún conocimiento acerca de lo que está viendo.

El rigor científico se concentra en la reconstrucción de estructuras, procesos, organización social, relatos históricos sacados de los cronistas castellanos de la época de la conquista, etc. Una riqueza de matices que sólo podrá apreciar el visitante más especializado, pero que no distrae del objetivo principal comunicar, antes por el contrario, lo enriquece.

Al final el visitante menos interesado habrá visto y oído una historia, la del antiguo pueblo canario, vinculada a un espacio, el yacimiento, y de una manera inconsciente habrá accedido a un nivel de conocimientos que no tenía cuando inició la visita. Y lo que es más importante, lo habrá hecho de forma entretenida, sin esfuerzo, puesto que en ningún momento tiene que leer ningún tipo de explicación, sólo tiene que mirar y dejarse llevar por el recorrido descubriendo a cada paso lo que más le llame la atención.



La barrera idiomática se ha salvado mediante la incorporación en todos los audios de cuatro opciones: español, alemán, inglés y francés. Como la visita se realiza en grupos, la selección del idioma no representa ningún problema de gestión especial.

### El Recorrido

Tras el descenso a la planta baja el recorrido se inicia con una réplica de la coca de Mataró, y un panel con distintos mapas coetáneos de los primeros viajes de europeos a las islas. Con ello, se pretende dar a todo el público, fundamentalmente a los extranjeros y a la mayoría de los españoles de la Península, una clave que les permita ir situándose cultural y cronológicamente.

Con este mismo criterio, la primera proyección se centra en la narración de la conquista. Se trata de una espectacular proyección estereoscópica en alta definición y sonido sensorround que persigue impactar al visitante para traer su atención. Al terminar el audiovisual el visitante está sorprendido y, al mismo tiempo, ansioso por continuar la visita.

Desde aquí el visitante se dirige a una sala donde se expone una selección representativa de las piezas arqueológicas recuperadas en el yacimiento durante cerca de veinte años de excavaciones. Las piezas se acompañan de unas proyecciones sin sonido que las muestran tal y como aparecieron y como quedan tras su reconstrucción virtual.

Desde ahí, todavía dentro del edificio, el público se traslada al extremo de la planta, donde puede contemplar una proyección panorámica sincronizada con una escenografía que le pone en situación de adentrarse en el yacimiento con los conocimientos básicos para su correcta comprensión.

Imágenes virtuales nos permiten adentrarnos en el Agáldar indígena para observar directamente el proceso de arruinamiento y fosilización del asentamiento, su posterior olvido y su hallazgo y recuperación. Simultáneamente, una reconstrucción escenográfica permite mostrar al visitante la realidad del yacimiento que verá poco después y correlacionar los restos con el relato general.

Una vez terminada la proyección, la pantalla se levanta y el público puede ver directamente el yacimiento a través de un gran ventanal de 12 metros de ancho. El visitante está ansioso por continuar la visita y adentrarse en el yacimiento y ya dispone de las claves básicas para entender lo que va a ver.

La pasarela que recorre todo el yacimiento nos conduce ahora a una plataforma desde la cual podemos contemplar un conjunto de viviendas articuladas en torno a una plaza. Una voz en off sincronizada con potentes focos de recorte desgranar un breve relato que ilustra como transcurría la vida cotidiana de sus habitantes. De esta manera tratamos de convertir las ruinas –restos de una realidad más amplia- en realidades completas que permitan al visitante reconstruirlas mentalmente a partir de los datos que ya tiene.

# PONENCIA EL MUSEO Y PARQUE ARQUEOLOGICO DE LA CUEVA PINTADA, GALDAR GRAN CANARIA

Desde este punto la pasarela va conduciendo al visitante a través del yacimiento hasta llegar al elemento principal de la visita el “Complejo Troglodita” con la cámara decorada, “La Cueva Pintada”. En este ámbito, se han instalado dos breves audiovisuales para explicar lo que fue el denominado “Complejo Troglodita” y las técnicas de pintura mural empleadas por los indígenas así como el posible significado del panel decorado de la Cueva Pintada.

Estos audiovisuales permiten, además, fragmentar los grupos de visitantes ante la inevitable espera que hay que hacer dado que la visita a la cámara decorada debe hacerse en grupos muy reducidos.

A continuación se llega a un espacio donde se ha reconstruido un grupo de viviendas indígenas que se articulan en torno a una plaza. Estas construcciones ocupan un espacio que había sido completamente arrasado por la actividad extractiva de una antigua cantera, creando un gran corte entre dos zonas del yacimiento, de manera que hemos



podido reconstruir la topografía original de la ladera y anular el choque visual que suponía el frente desnudo de la cantera. Dos de estas viviendas contienen reconstrucciones escenográficas del hábitat indígena mientras que las otras dos sirven para ofrecer información acerca de la organización social y económica de los aborígenes grancanarios, así como de las técnicas utilizadas en la construcción de las casas, la decoración interior (pinturas murales), y la organización de los espacios domésticos (lecho, hogar y enseres).

La contemplación del yacimiento termina con unas estructuras pertenecientes a la ocupación castellana, concretamente un ingenio azucarero, que pone de relieve una de las principales actividades económicas de los castellanos en la isla tras su conquista.

Junto a estos elementos audiovisuales existen otros que complementan la información al tiempo que sirven de entretenimiento, caso de la visita virtual al Complejo Troglodita, o la Transformación del Agaldar indígena en una villa castellana, entre otros.



## ***José Ignacio Sáenz Sagasti***

Conservador del museo  
Cabildo de Gran Canaria

José Ignacio Sáenz Sagasti (Victoria 1964)

Licenciado en Historia, especialidad Prehistoria, por la Universidad Complutense de Madrid, donde inició los cursos de doctorado que posteriormente ha completado en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Se especializó en Arqueología desarrollando su etapa de formación con la participación en numerosos proyectos de investigación tanto en la Península (País Vasco, Madrid, Aragón y Andalucía) como en el extranjero (Francia, Marruecos y Jamaica).

A partir del año 1988 entró a formar parte del equipo de investigación del yacimiento de la Cueva Pintada en Gáldar, del que los últimos años es codirector del programa de excavaciones arqueológicas.

Ha dirigido igualmente otros proyectos de investigación en yacimientos de Gran Canaria, como en La Guancha, y prospecciones arqueológicas en Lanzarote y Gran Canaria. En el año 2001 dirigió los trabajos de excavación en el solar norte de la Catedral de Santa Ana y en el año 2003 se encargó de la supervisión de los sondeos arqueológicos en la Plaza de Santiago de Gáldar.

Ha publicado numerosos artículos en revistas especializadas, y en colaboración con otros investigadores participó en el libro "Ídolos Canarios. Catálogo de terracotas prehistóricas de Gran Canaria". Ha sido igualmente comisario de varias exposiciones, siempre relacionadas con el tema de la arqueología.

En la actualidad es conservador de museos del Cabildo de Gran Canaria para el Museo y Parque Arqueológico de la Cueva Pintada.



## **Víctor Antona del Val**

Consultor independiente

Víctor Antona del Val (Valladolid 1957)

### I. DATOS ACADÉMICOS Y OPOSICIONES

- 1982 Licenciado con grado en Geografía e Historia (especialidad Prehistoria) por la Universidad Complutense de Madrid
- 1983-84 Realiza las prácticas profesionales de museos en el Museo de Guadalajara.
- 1984-85 Becario del programa de Formación del Personal Investigador en la Universidad de Castilla - La Mancha.
- 1986 Accede por oposición al Cuerpo Facultativo de Conservadores de Museos.

### II. DATOS PROFESIONALES/LABORALES

- 1986/1988 Director del Museo Nacional de Arqueología Marítima y Centro Nacional de Investigaciones Arqueológicas Submarinas, Cartagena (Murcia).
- 1989/1991 Asesor para el Pabellón de la Navegación en la Sociedad Estatal para la Exposición Universal de Sevilla 1992.
- 1989/1992 Jefe del Servicio de Patrimonio Histórico Mueble y Arqueológico. Dirección General de Patrimonio Cultural. Consejería de Cultura de la Comunidad de Madrid.
- 1992/1994 Responsable del Programa de Patrimonio Histórico de la Fundación Cultural Baneito.
- 1995/1996 Subdirector General de Monumentos y Arqueología (en funciones). Instituto de Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Ministerio de Cultura.
- 1997/1999 Conservador del Museo Nacional de Artes Decorativas.
- 1999 (desde) Consultor independiente

### III. MUSEOLOGIA

Desde 1987 ha comisariado numerosas exposiciones, la última en 2005 " Don Quijote de La Mancha. La sombra del caballero", para la Sociedad pública Don Quijote 2005, en el Palacio del Infantado de Guadalajara.

Igualmente ha participado y dirigido diversos proyectos museológicos y museográficos. Los últimos el "Museo y parque Arqueológico Cueva Pintada" en Gran Canaria, y el Centro Arqueológico Batitales (Domus Oceani) en Lugo, inaugurado en diciembre del año pasado.

Actualmente está trabajando en el desarrollo del proyecto museográfico de la Museo Casa de Murillo (Sevilla), en el Centro Arqueológico San Roque (Lugo), o en el proyecto de la exposición "Hispania gothorum. San Ildefonso y el reino visigodo de Toledo", a celebrar en Toledo, en enero próximo.

La concepción global de estos proyectos como un vehículo de transmisión de información nos ha llevado a plantear la incorporación de sistemas multimedia no como complemento al proyecto expositivo, sino como parte esencial del mismo. De esta manera el guión expositivo se enriquece al tiempo que se refuerza la transmisión de determinados mensajes relevantes en el contexto expositivo.

