

Proyecto museológico Parque Arqueológico de la Cueva Pintada Gáldar (Gran Canaria)

JORGE ONRUBIA PINTADO
ISIDRO MORENO SÁNCHEZ
VÍCTOR ANTONA DEL VAL

I. INTRODUCCIÓN.

LOS PARQUES ARQUEOLÓGICOS

En los últimos quince años hemos asistido en España al ciclo completo de aparición, proliferación y desaparición de un modelo de museo arqueológico al aire libre, de carácter monográfico, que bajo el término de "parque arqueológico" englobaba proyectos de muy distinta naturaleza. Como suele ocurrir en estos casos, ninguno de ellos ha visto finalmente la luz o, si lo ha hecho, ha sido a enorme distancia de los planteamientos inicialmente previstos.

De hecho, los pocos yacimientos y/o lugares arqueológicos que han abierto sus puertas en los últimos años presentan tantas diferencias entre sí que es prácticamente imposible agruparlos bajo el mismo concepto. En todo caso, y aunque es verdad que sus problemáticas son bien diferentes, el resultado es que ninguno ha logrado traspasar el umbral de yacimiento, o conjunto de yacimientos, visitable.

Este fracaso aparente deriva del hecho de que la inmensa mayoría de ellos surgieron de un espejismo: la posibilidad de sumarse a una corriente de opinión que permitía disfrazar de modernidad y servicio público lo que era una simple argucia administrativa para obtener más fondos que permitiesen continuar excavando.

Esta trampa que ha permitido a muchos equipos de arqueólogos dilatar durante años los trabajos de campo en sus yacimientos es, al mismo tiempo, la principal razón de su fracaso

porque en última instancia a todos esos autotitulados Parques Arqueológicos les ha sobrado arqueología y les ha faltado parque, les ha sobrado cientifismo y les ha faltado sensibilidad para hacer comprensible su contenido. Es decir, han traicionado la regla fundamental que debe prevalecer en todo proyecto de puesta en uso social del patrimonio arqueológico, han permanecido al margen del público.

II. EL PARQUE ARQUEOLÓGICO DE LA CUEVA PINTADA. EL CONCEPTO

El Parque Arqueológico de la Cueva Pintada representa, en relación con lo expresado en el punto anterior, una casuística particular, porque todas las actuaciones que se han llevado a cabo en él han tenido siempre como objetivo principal su completa integración (urbanística, cultural, turística, económica, etc.) en el tejido social en que se inserta. Es cierto que al tratarse de un yacimiento con un entorno puramente urbano se facilita su integración, pero no lo es menos que podía haber sucumbido bajo presiones urbanísticas y, sin embargo, las distintas administraciones supieron comprender su valor simbólico y propiciaron la compra de los terrenos para que el yacimiento quedase en suelo público y poder asegurar así su futura conservación.

Es posible que existan en la isla de Gran Canaria otros yacimientos quizás más espectaculares, o que haya algunos en los que el entorno sea mucho menos agresivo que en el caso

de Gáldar. ¿Cuál puede ser entonces el principal activo del conjunto arqueológico de la Cueva Pintada?.

Sin duda el simbólico. No hay otro yacimiento en Gran Canaria, ni por supuesto en el resto de las islas del archipiélago, donde mejor se pueda respirar ese crucial momento de la historia de las Islas en que su cultura entra en violento contacto con la Corona de Castilla para brillar en un último destello y desaparecer.

Este yacimiento nos permite recrear ese momento único de la Historia en la 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. Este conjunto arqueológico no sólo nos permite mostrar un poblado utilizado por los aborígenes canarios desde el siglo VII sino, sobre todo, el lapso de tiempo que va desde mediados del siglo XIV a inicios del siglo XVI, periodo en el que el archipiélago canario abandona la "prehistoria" para entrar de lleno en el mundo moderno.

Esto es lo que hace del complejo troglodita de la Cueva Pintada un símbolo de ese proceso, siempre traumático y a veces violento, por el que desaparece una cultura a consecuencia del empuje de otra más vigorosa. Que duda cabe que la Corona de Castilla era en aquel momento un poder en pleno proceso de expansión y no en vano los reinos que integraban la España de finales del siglo XV estaban llamados a convertirse en apenas unas décadas en

el estado más poderoso de la tierra.

Por eso, en este momento de finales del siglo XX, cuando todos los pueblos se vuelven hacia su pasado para buscar sus raíces culturales, la Cueva Pintada adquiere todo su valor como símbolo de un pueblo que va recuperando poco a poco su identidad, y tiene el firme convencimiento de que el pasado forma parte de un Patrimonio que habrá de transmitir al futuro.

Por estas razones y, desde luego, para no caer en los mismos errores a que se hacía referencia al comienzo de estas líneas, es evidente que el presente proyecto museológico no puede quedarse en un planteamiento simplista que adecue la correcta inserción de un espacio singular en un tejido urbano, más o menos deteriorado. Tampoco debe conformarse con definir el contenido de un simple museo que complemente las dotaciones municipales en materia de cultura. Ni, por supuesto, debe limitarse a ser el resultado final de un largo proceso que va a permitir a los ciudadanos visitar los restos de un yacimiento arqueológico concreto.

Esos planteamientos, juntos o por separado, son ciertamente loables pero si sólo nos marcamos esos objetivos habremos perdido una oportunidad única de convertir una parte de nuestro patrimonio en algo realmente excepcional, en algo digno de ser recordado, una propuesta que justifique las inversiones públicas que se han realizado hasta el momento.

En términos económicos la diferencia es muy fácil de explicar, la primera alternativa sería el equivalente a un gasto, mientras que el proyecto que creemos se debe realizar equivaldría a una inversión productiva.

Así, el proyecto que proponemos pretende ser en los próximos años un referente inevitable a la hora de programar y diseñar Parques Arqueológicos, no sólo por su equipamiento sino sobre todo porque contiene una semilla que puede representar un revulsivo para toda la comarca desde el punto de vista económico, que requerirá en su momento la adopción de otra serie de medidas que exceden los objetivos del Parque.

El proyecto quiere trascender la mera visita a un yacimiento arqueológico concreto. El objetivo fundamental del proyecto consiste en sumergir al visitante en un auténtico viaje al pasado rodeado de efectos especiales, todos ellos sorprendentes y espectaculares. Es fundamental la creación de un espacio y atmósfera mágicos. En primer lugar, para que el visitante termine el recorrido teniendo la clara idea de que ha vivido una experiencia única y en segundo lugar, y como consecuencia de la primera, para que el Parque se convierta en un factor dinamizador de la economía de la zona en el sector servicios.

III. OBJETIVOS PRINCIPALES DEL PROYECTO MUSEOLÓGICO

Por todo lo expuesto, y resumiendo los

Museo

Proyecto museológico Parque Arqueológico de la Cueva Pintada
Gáldar (Gran Canaria)

objetivos esenciales del proyecto, lo que proponemos llevar a cabo representa:

- . una propuesta educativa, cultural y lúdica única
- . un 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 una fuente de recursos para la misma (cánones de explotación).

IV. EL INMUEBLE. ANÁLISIS DE USOS

El inmueble de nueva planta que se está levantando en la calle Audiencia, está destinado a alojar los principales servicios con que debe contar un museo cualquiera que sea su naturaleza (área administrativa, punto de información, cafetería, tienda, almacenes, etc.).

El edificio secundario de la calle Bentejui sólo contendrá la guardería y unos aseos para el público que esté visitando el yacimiento. Por esa razón lo hemos incluido en el esquema general.

Desde el punto de vista del contenido expositivo, el edificio albergará en el primer sótano una sala de proyecciones y un espectá-

culo audiovisual como preámbulo de la visita al yacimiento/museo, auténtico protagonista del proyecto.

1. Accesos

El parque contará en el momento de su apertura con cuatro accesos, dos de ellos públicos y dos restringidos.

El acceso principal estará ubicado en el edificio de nueva planta. Por él accederán tanto el público como el personal. Esta entrada está bien comunicada con el centro histórico de la ciudad, la plaza del Ayuntamiento, lo que facilitará una posible visita a los edificios más significativos una vez concluida la visita al parque y como continuación de ésta.

Un segundo acceso para uso restringido de la cafetería -carga y descarga de mercancías- está también previsto en éste mismo edificio.

El tercer acceso, también restringido, se sitúa en la calle Bentejui y permitirá la entrada y salida de camiones y vehículos de gran tamaño cuando sea necesario. También podrá utilizarse como salida de emergencia para evacuar el recinto en pocos minutos ante cualquier situación de peligro para los visitantes.

El cuarto acceso corresponde al edificio de servicios de la calle Bentejui (actual laboratorio de arqueología) donde se ubicará la guardería.

2. Espacios públicos

2.1. Área de acogida

El área de acogida se sitúa en la planta de

calle del edificio principal, donde se crea un gran espacio destinado a servir de distribuidor: taquilla, consigna, punto de información general, cafetería, tienda, aseos, teléfono, etc.

Tienda

La tienda se concibe como un espacio de autoservicio, similar a los que existen en las áreas de descanso de las autopistas. Este carácter abierto evitará que se pueda crear sensación de agobio al tiempo que predispone al público a un mayor consumo.

Como es lógico el abanico de productos que se pondrán a la venta deberá ser lo suficientemente amplio entre aquellos elementos directamente relacionados con la arqueología de Gran Canaria e incluso del archipiélago (reproducciones de cerámica, idolillos, pintaderas, etc., publicaciones, láminas y grabados, camisetas con motivos del parque, etc.) y otros elementos que puedan atraer la atención de los visitantes.

Cafetería

La cafetería tendrá también ese doble papel de permitir el descanso del visitante antes o después de la visita, cuando desee tomar un refresco, un café o similar y con elementos básicos de comida (bocadillos, alimentos envasados, etc.). No se trata de tener un restaurante completo, para el que no hay espacio, sino de ofrecer un

servicio. También podría usarse como área de la cafetería el espacio de la terraza que queda sobre el yacimiento en esta misma planta.

2.2. Guardería y aula didáctica infantil

La guardería infantil se ubica en el edificio de la calle Bentejuí tanto por cuestiones de espacio (más y mejor), como por la posibilidad de disponer de un pequeño jardín con juegos, lo que en el edificio principal es materialmente imposible.

Se trata de adecuar un espacio idóneo para poder dejar a los niños de menor edad de tal manera que no incomoden a los padres durante la visita. No es infrecuente que muchos padres dejen de ir a museos o similares ante la incomodidad que les produce el tener que estar pendientes de sus hijos ante las posibles molestias que puedan ocasionar a otros visitantes.

Esta guardería debe contemplarse como un servicio más del Parque donde los pequeños, y los no tan pequeños, puedan disfrutar de otro modelo de visita a través de las actividades complementarias que se vayan organizando en el correspondiente gabinete didáctico.

En su momento habrá que decidir si el servicio de guardería debe ser de pago. Lo lógico es que sea de pago, aunque la cantidad sea reducida. Esta posibilidad tendrá que verse en el contexto de una política general de explotación de los recursos del parque.

2.3. Área expositiva

Museo

Proyecto museológico Parque Arqueológico de la Cueva Pintada
Gáldar (Gran Canaria)

Sala de Proyecciones

Esta sala es lugar donde comienza el viaje al pasado que constituye la esencia y el hilo argumental de este Parque.

Sala de exposición permanente

Una vez fuera de la sala de proyecciones, en la misma planta y antes de salir al yacimiento, se creará la sensación de que el yacimiento se mete en el edificio. Para ello es imprescindible crear un ambiente mágico que nos permita saltar continuamente de la realidad a la ficción y viceversa.

El yacimiento

Una vez terminado este segundo hito del recorrido se abandona el edificio para entrar en el yacimiento dando la sensación de que continuamos bajo tierra. Aquí se han seleccionado varios puntos para ir dando información relativa al yacimiento.

3. Espacios semipúblicos

3.1. Administración

La zona de administración (gerencia) se sitúa en la planta primera del edificio principal. Allí se ubicarán todos los despachos del director, conservadores y gerencia del parque. Este es un espacio al que lógicamente deben tener acceso tanto las visitas de toda índole de la dirección,

quienes tengan que trabajar con los técnicos del parque y por supuesto los proveedores y comerciales que trabajen para el parque, etc.

3.2. Biblioteca

El espacio denominado como tal no es en realidad una biblioteca, sino un lugar para que puedan trabajar los investigadores que lo deseen consultando los materiales, planos, diarios, fotografías y demás documentos relacionados con las excavaciones realizadas en el parque.

Lógicamente, y si en un futuro se continúan las excavaciones en las zonas que permanecen sin tocar, o en alguno de los solares colindantes, este espacio también podría servir como centro de trabajo para los arqueólogos.

3.3. Sala Polivalente.

Lugar acondicionado para la realización de cursos específicos, seminarios, encuentros, etc.

3.4. Botiquín

Espacio reservado para poder practicar primeros auxilios básicos (contusión, pequeñas heridas, mareos, etc.).

4. Espacios de acceso restringido

4.1. Laboratorio de Restauración

Aunque no está previsto que el parque pueda disponer de un restaurador de plantilla, porque no se justifica, es evidente que siempre resultará útil disponer de un espacio en el que un restaurador contratado temporalmente o

mediante un contrato de obra, lleve a cabo su trabajo sin que el material tenga que salir del recinto del parque.

4.2. Almacenes

Situados en el segundo sótano, los almacenes de material arqueológico sólo pueden ser accesibles para el personal técnico del parque. A ellos se puede acceder desde el interior del edificio a través del cuerpo de escaleras y ascensores que comunican verticalmente todas las plantas, lo que permite un fácil traslado del material hasta la zona de trabajo en las plantas primera y segunda.

Lógicamente, habrá diseminados por el edificio espacios destinados al almacenamiento de los materiales propios del uso y mantenimiento del mismo.

4.3. Control de los sistemas de seguridad

Desde este cuarto se ubicaran la central de seguridad y los monitores que permitirán realizar el seguimiento y control del parque.

4.4. Control de los sistemas multimedia

En un parque como el que nos ocupa, la mayoría de los sistemas estarán controlados mediante una red local inteligente por fibra óptica, de forma que sea posible distribuir los contenidos multimedia a los distintos sistemas del recinto, detectar cualquier error de funcionamiento de los equipos, etc. Esta función requiere de un lugar específico y de acceso restringido.



V. EL RECORRIDO Y EL RELATO MULTIMEDIA

La propuesta esencial del Parque tiene su correlato conceptual en el propio tratamiento arquitectónico del mismo.

La zona administrativa se ubicará en las plantas primera y segunda, mientras que la zona de acogida del visitante se sitúa en la misma planta de calle, donde se concentran la mayoría de los servicios al público.

La visita al Parque propiamente dicha comienza con la bajada al primer sótano (en el segundo sótano sólo se ubicaran los almacenes del material arqueológico). 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.

Museo

Proyecto museológico Parque Arqueológico de la Cueva Pintada
Gáldar (Gran Canaria)

La luz natural desaparece y se crea una atmósfera que propicie la preparación psicológica del visitante para hacer el tránsito.

Una vez en la planta baja se inicia el recorrido a través de 6 unidades de información (3 en el Antiquarium y 4 en el yacimiento). El contenido de información de cada una de esas unidades se expresa a través de distintos mecanismos y técnicas articulados en un relato común que permite al visitante acceder a una comprensión suficiente del significado arqueológico-histórico del yacimiento.

Se trata de un relato que aspira a informar y atraer a todo el universo de públicos objetivo y que, por tanto, no debe caer en la tentación de suministrar demasiada información, por eso se busca la esencia de la misma y su representación narrativa en forma de relato histórico abierto a la vida cotidiana, a los mitos, a los ritos, a las creencias...

El relato contiene varios niveles de lectura, según la formación y el interés del receptor, sin menoscabar a ninguno de ellos y sin teñir el relato de una pretenciosa erudición que espante y aburra a los menos informados, que, como es lógico, serán la mayoría. Así, por ejemplo, todos los personajes serán rigurosamente históricos, así como sus acciones, de forma que los visitantes conocedores de la historia puedan leer entre líneas y captar aquellas informaciones complementarias que están implícitas aunque no se expliciten. Esas ricas connotaciones podrán recibirse sin caer en un aburrido relato

puramente referencial cargado de reduplicaciones informativas.

Es muy importante contar con otros materiales para recordar, reforzar o ampliar las informaciones recibidas en la visita al Parque arqueológico de la Cueva Pintada. Catálogos, cómic, multimedia interactivos, material didáctico especial para estudiantes... pueden cumplir distintas funciones según las preferencias de los visitantes. Por ejemplo, para aquéllos que deseen saber más del Parque arqueológico y de la historia canaria, se creará un sistema multimedia interactivo en el que fluyan y confluyan varios niveles de información que el receptor pueda elegir libremente.

Uno de los aspectos esenciales que ha de abordarse es el cometido que debe desempeñar el Proyecto museográfico en el contexto educativo canario. De ahí que sea fundamental definir un planteamiento pedagógico riguroso y muy atractivo para los jóvenes receptores. Para buscar la excelencia didáctica es fundamental imbricar los contenidos del Parque en los contenidos curriculares. Esta opción supone apostar decididamente por un cambio radical en el papel desempeñado por otros museos arqueológicos. El marco educativo es el mejor aliado a la hora de formar ciudadanos que conozcan, comprendan y respeten su herencia cultural.

UNIDAD I. SALA DE PROYECCIONES
(ANTIQUARIUM I)
EL MUNDO INDÍGENA Y LA CONQUISTA

Duración: 15'

Contenidos: Rasgos culturales de los aborígenes canarios, situación de la sociedad canaria antes de la conquista y contexto histórico de la conquista.

Tipo de proyección: estereoscópica

Tratamiento audiovisual: convergencia panorámica de imágenes infográficas tridimensionales e imágenes reales con sonido dolby surround.

1. Llegada de los castellanos a Gran Canaria para conquistarla

2. Rasgos culturales indígenas canarios

2.1. Orígenes míticos y ataque castellano

2.2. Estructura social (nobles y villanos)

Escena ritual de derramamiento de leche. El fayzague vierte leche recién ordeñada.

Representación sucesiva de los distintos estamentos sociales, según se hace las preguntas Guanarteme el Bueno: maguadas, jefe militar, pastor con sus cabras...

Escena de dos jóvenes canarios luchando bravamente. Ninguno vence. Posteriormente realizan un despeñamiento ritual en Tirma. Ambos se arrojan al vacío para demostrar su honor.

3. Situación de la sociedad canaria antes de la conquista

3.1. Conflicto entre Agáldar y Telde

Secuencia entre los fayzagues de Agáldar y Telde. Grupo de gente discutiendo airadamente. Preside la reunión Guanarteme el Bueno.

Guanarteme el Bueno hace valer su autoridad recordando que su linaje está legitimado por Atidamana y Gomidafe (se hace referencia al mito), y es a él a quien compete negociar con los extranjeros.

3.2. Primeros europeos comerciantes que agudizan las contradicciones entre la sociedad indígena

Fernando Guanarteme, como jefe militar, muestra una espada musulmana del siglo XIII que le entregó un comerciante genovés, mientras hace un repaso de las relaciones con los europeos y recuerda que hasta entonces habían venido a las islas a evangelizar y a comerciar, y lo más cruel, se habían llevado a canarios como esclavos, siempre utilizando la fuerza. "Ahora, subraya, vienen a someternos, vienen para quedarse".

Se produce un gran griterío. El rey de Telde y una gran parte de los miembros de la Junta se levantan y profieren gritos amenazadores. Soplan vientos de guerra.

3.3. Pugna entre castellanos y portugueses

La Corona de Castilla intentó impedir que los portugueses continuasen avanzando en esta zona y para evitarlo necesitaba una base de operaciones que les permitiese controlar el comercio de la misma. Las islas Canarias eran el lugar ideal.

4. Contexto histórico de la conquista

4.1. La conquista militar

Don Hernando de Guzmán cuenta a su

amigo D. Gonzalo de Quintana el desembarco de los castellanos y la construcción del fuerte de las Palmas que dio paso a la conquista definitiva.

Representación de los hechos.

4.2. La negociación

Pedro de Vera y Fernando Guanarteme mantienen una tensa conversación. Pedro de Vera explica a Fernando Guanarteme la situación.

Fernando Guanarteme era consciente del poder del enemigo al que se enfrentaba su pueblo e intentó ganar tiempo para buscar la solución menos dolorosa. Se debaten las condiciones impuestas por Don Pedro de Vera. El fayzague tuerto de Telde dice que no hay que fiarse de los castellanos, pues no respetaron el tratado que los de Telde firmaron en la isla y refrendaron los Reyes Católicos en Calatayud.

Discuten airadamente. El Guanarteme de Agáldar asegura que no hay otra opción. Los de Telde abandonan la reunión.

Continúan el fayzague y los gaires de Agáldar y acuerdan la entrega impuesta por Pedro de Vera, a cambio las 40 familias del clan de Fernando Guanarteme obtendrán el privilegio real para quedarse en Agáldar. Además habrán de entregar un rehén.

4.3. La asimilación

Entrega de Fernando Guanarteme y su bando y construcción de la Torre defensiva en Agáldar.

Bautizo de Fernando Guanarteme en 1482 en Córdoba con los Reyes Católicos como

padrinos.

A su vuelta, acompañado por la compañía de ballesteros vizcaínos de Fernando Múgica, los canarios se hacen fuertes en Ajódar infligiendo una severa pero efímera derrota a los castellanos. La intervención de Fernando Guanarteme salvó de la masacre a los castellanos.

La reacción del Gobernador fue terrible. Guerra sin cuartel y deportaciones masivas a la Península.

Fernando Guanarteme participa en la pacificación de la isla tratando de evitar males mayores a sus conciudadanos.

Pedro de Vera arrincona a los canarios en Ansite hasta donde llega Fernando Guanarteme para pedir, con lágrimas en los ojos, que se entreguen para que no sean todos eliminados. Aunque quedarán algunos focos de resistencia, todo termina.

Fernando Guanarteme se asombra al pasear por Córdoba en 1483 junto a Fernando el Católico y Boabdil, capturado en la batalla de Lucena. Se les ve paseando a caballo por Córdoba. Aprovechó para interceder ante los Reyes Católicos para que permitieran regresar a la isla a un contingente de canarios de Telde que vivían deportados en Sevilla, junto a la puerta de Mihojar.

Tecnología: Panorama 3D

Para la introducción del relato se acude a un programa panorámico en estereoscopia con luz polarizada y sonido sensorround en el que el

término inmersión abandona su habitual carácter retórico para desarrollar plenamente su significado. Los visitantes se convierten en participantes para convivir con los personajes y paisajes virtuales del periodo histórico que se reconstruye. Tan reales serán los personajes y el entorno que los niños y los mayores, más desinhibidos, intentarán tocarlos.

El visitante ha recibido el primer impacto de la visita. Ahora está sorprendido, al tiempo que ansioso por continuar la visita.

Desde ahí, todavía dentro del edificio, se traslada al extremo de la planta, donde el visitante asiste a un segundo espectáculo que le pone ya en situación de adentrarse en el yacimiento con los conocimientos básicos para su correcta comprensión.

UNIDAD 2. SALA DE EXPOSICIONES (ANTI-QUARIUM III)

AGÁLDAR Y EL BARRIO DE LA CUEVA PINTADA

Duración: 10'

Contenidos: focalización territorial desde el aire, comenzando por la isla de Gran Canaria al completo hasta centrar al espectador en el poblado de la Cueva Pintada. Proceso de creación del poblado y evoluciones posteriores hasta llegar a nuestros días.

Tipo de proyección: tres pantallas simultáneas con contenidos complementarios, que utilizan, puntualmente, la espectacularidad de la panorámica única para puntuar transiciones.

Tratamiento audiovisual: convergencia de imágenes infográficas tridimensionales e imágenes reales con sonido Dolby surround.

I. Focalización territorial: Gáldar en Gran Canaria. El barrio de la Cueva Pintada en Gáldar.

El visitante sobrevuela la isla de Gran Canaria e inicia un espectacular acercamiento a la misma. Un acercamiento al hábitat natural de los aborígenes canarios. Un acercamiento que desembocará en el entorno de la Cueva Pintada.

Estas primeras imágenes sirven para hacerse una idea general de la isla e iniciar una primera exploración de su orografía y resaltar los núcleos de población de la época. Distintos acercamientos permiten un rapidísimo recorrido desde el norte hasta el sur. Finalmente, se focaliza la zona de Agáldar y se la retrata con unas breves pinceladas paisajísticas, económicas y sociales. Barrancos, cursos de agua, valles... con oportunas referencias a los cultivos, a la recogida de frutos silvestres, a los elementos para construir las viviendas, a los pastos, a la pesca... En ninguno de los casos se notará la presencia del hombre actual. Rocío Nublo y Bentaiga, costa de Agaete, cono volcánico... Y, finalmente, la población de Agáldar y el barrio de la Cueva Pintada en proceso constructivo.

Las imágenes reales sirven de contrapunto a las infográficas, creándose un diálogo audiovisual que permita al espectador un viaje en el tiempo y en el espacio perfectamente localiza-

do. En ocasiones, la imagen infográfica transforma el entorno natural para borrar las huellas del hombre contemporáneo, recreando aquel lejano Agáldar medieval. El "cerco". El llano de Santiago: el caserío de la primitiva iglesia, la casa fuerte llamada "roma", el "palacio" del Guanarteme y el "convento" de las Harimaguadas, La "audiencia"...

2. Construcción y evolución del poblado de Agáldar desde el siglo VII hasta su abandono en el siglo XIII

Agáldar se habita durante seis siglos (VII-XIII). Probablemente, fueron las luchas intestinas (referencias al mito de Atidamana y Gomidafe) entre clanes las que aceleraron el abandono del barrio de la Cueva Pintada en el siglo XIII.

Sobre la ladera de la Cueva Pintada se va construyendo el primer poblado, pudiendo observarse su evolución hasta el siglo XIII. Según se acerca la fatídica fecha del abandono, la destrucción se va adueñando del barrio: abandono, destrucción... El griterío subraya el desorden.

3. Recuperación del poblado, acondicionamiento del barrio de la Cueva Pintada y excavación de la Cueva Pintada por el linaje de los Guanarteme.

El poder conciliador de Atidamana refuerza por el valor guerrero de Gomidafe trae la paz a la isla e instaura el linaje de los

Guanarteme. El poblado de la Cueva Pintada se ocupa por los Guanarteme que harán de Agáldar su capital.

El relato se centra en el desarrollo urbano del lugar durante los siglos XIV y XV, periodo propiamente indígena. El poblado se organiza en barriadas que agrupaban a las familias de un mismo clan. En la parte alta de Agáldar se encontraba un espacio público (Plaza de Santiago) de carácter ceremonial. Puede verse la Gran Plaza cercada (Roma) que servía de granero, de recinto de juegos y de asambleas, el Santuario y la Casa Pintada de las doncellas nobles (maguadas).

Se observa directamente la excavación de la Cueva y la decoración de la misma con pinturas.

Una vista aérea de la barriada muestra cómo era en el momento de la invasión de los castellanos. Amenazantes nubes cubren el suelo. La oscuridad lo puebla todo. Un viento destructor augura malas nuevas.

4. Arruinamiento y usos alternativos del suelo.

El poblado se va arruinando y se ve cómo se construye un ingenio azucarero.

Un manto de tierra va cubriendo el barrio. Las plantas se adueñan de él. Donde habitaban los Guanartemes, ahora crecen matojos. Matojos que se transforman en canteras, huertas y bancales.

Se inicia la banalización definitiva. Durante la extracción de la toba se descubre la Cueva

Pintada. Se intercalan fotos de la época en las pantallas laterales, a la vez que la central muestra las pinturas.

Corría el año de 1862 y la Cueva recordaba la importancia del lugar. La sombra de los Guanarteme volvía a enseñorearse de Gáldar, pero tendría que pasar casi un siglo (1970) para que se acometiese una campaña de trabajos de limpieza y acondicionamiento, de forma que pudiera abrirse al público el complejo troglodita.

5. Excavación

La colina se cuadrícula, tierra y plantas desaparecen y emergen las estructuras de las casas y diferentes objetos.

Algunos de los objetos encontrados se iluminan para que los visitantes gocen con su contemplación directa. Simultáneamente, se ven detalles virtuales de los mismos en las pantallas. Primeramente se ve el objeto tal como se encontró. Por medio de una reconstrucción infográfica, el objeto recupera su pasado esplendor y se muestra tal como fue en un principio, para, enseguida, volver a su condición actual. En algunos casos puede mostrarse su utilidad, como es el caso de las pintaderas.

Algunos objetos que pueden formar parte del discurso como contemplación directa y ser objeto de las reconstrucciones virtuales: Pintaderas, ídolos, pinturas, cerámicas, moldes de azúcar, espada, teodolito, etc.

Se ve el plano general de la ladera desde la zona baja. La cámara gira para cambiar el punto

de vista contrario. El punto de vista que verían los espectadores desde el lugar que contemplan la proyección. Las pantallas se levantan y el paisaje virtual se funde con el real. Un rayo láser dibuja la silueta juguetona de una niña sobre el yacimiento.

Tecnología: Convergencias reales y virtuales

Utilización de las imágenes virtuales para adentrarnos en el Agáldar indígena y reconstrucciones con maquetas y materiales reales para observar directamente el proceso de arruinamiento y fosilización del Agáldar indígena. Se mezclarán y complementarán dentro del mismo discurso, las imágenes audiovisuales virtuales y la contemplación de las naturales iluminadas "in situ", amalgamadas ambas en el mismo relato con la banda sonora.

La última imagen virtual da paso a una visión idéntica pero real del Parque mediante la retirada de las pantallas que muestran un panorama del lugar real desde el interior.

A continuación el visitante abandona el edificio y entra en el yacimiento donde están señalados una serie de puntos en los que recibirá información complementaria.

UNIDAD 3. DEAMBULATORIUM I EL BARRIO DE LA CUEVA PINTADA

Duración: 5'

Contenidos: explicación de la estructura del barrio mediante la contemplación directa del mismo.

Museo

Proyecto museológico Parque Arqueológico de la Cueva Pintada
Gáldar (Gran Canaria)



Tratamiento audiovisual: voz en off y utilización de rayos láser e iluminación puntual para describir sobre el propio terreno las características del barrio, dibujar aquello que no se puede ver, marcar los itinerarios que seguían los antiguos habitantes, reconstruir virtualmente algunas casas...

El láser subraya el relato sobre el propio yacimiento. Los contenidos del parque arqueológico adquieren nueva vida. Las piedras salen de su letargo y el espíritu de los antiguos moradores resucita para dar buena cuenta de este singular entorno, de sus significados y simbolismos. Los sonidos, el eco de las conversaciones... añaden verosimilitud y atractivo a la narración.

Voz en off

Cada barrio daba cobijo a los miembros de un clan familiar, cuyos ancestros se veneraban en un lugar específico. Aquí vivíamos los miembros del clan de los Guanarteme y nuestros ancestros reposaban y recibían culto dentro de la cueva pintada.

El láser señala la zona donde se ubica la Cueva Pintada.

Voz en off

Las viviendas se agrupaban en torno a la cueva pintada, algunas, incluso encima.

El láser señala la vivienda situada encima de la cámara policroma.

Voz en off

La cueva pintada era el hogar de los ancestros y el eje entorno al cual giraba toda la vida social, política y religiosa de nuestro clan. La cueva era la dependencia más importante de nuestro palacio, del palacio de los Guanarteme".

Todo el poblado tenía un color uniforme porque las calles y las plazas estaban cubiertas con varias capas de tierra apisonada para proteger del desgaste la frágil toba volcánica sobre la que se asientan.

El láser va subrayando los detalles que marca el discurso.

Voz en off

Desde la parte alta de la colina el poblado parecía una gigantesca escalera, cuyos imaginarios peldaños eran las terrazas de las casas, las plazas y las calles.

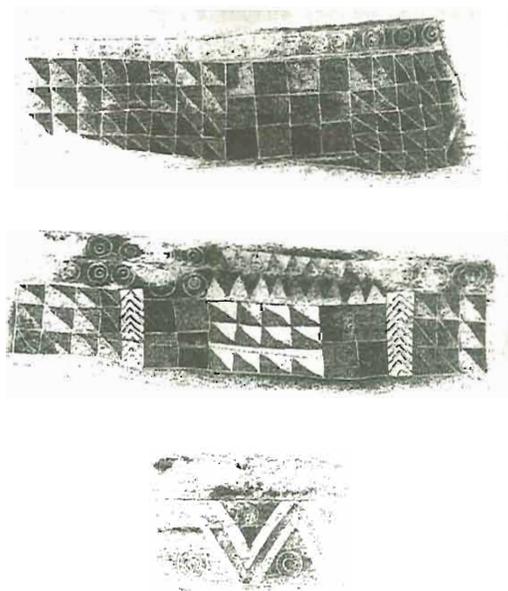
El láser dibuja una sección de las casas y de las calles.

Voz en off

Las calles eran muy estrechas y quedaban encajonadas entre las fachadas de las viviendas y por las traseras de las casas situadas a un nivel inferior o bien, en algún caso, por muretes de contención formados por simples alineamientos de piedras.

La mayoría de las casas del poblado, eran semi-subterráneas.

Eran de planta cuadrada a la que se habían añadido dos alcobas laterales. Algunas casas sólo disponían de una alcoba.



Las casas de la misma familia -abuelos, padres, hijos- solían agruparse en conjuntos formados por habitantes adosadas unas a otras formando una

manzana. Allí curtían las pieles de cabra, tejían esteras o fabricaban y decoraban las vasijas de barro.

El láser y la iluminación remarcan las plazas de abajo hacia arriba.

Voz en off

Esas plazas que iban comunicando las manzanas de casas según se iba ascendiendo a la colina. Y desde arriba

UNIDAD 4. CUEVA PINTADA (TEMPLUM)

Duración: 5' y un tiempo para la contemplación directa de las pinturas

Contenidos: reunión de notables

Tipo de proyección: proyección panorámica 16/9 de altísima calidad. Pantalla que se escamotea para dejar ver las pinturas directamente.

Tratamiento audiovisual: convergencia de imágenes infográficas tridimensionales e imágenes reales con sonido Dolby surround.

Reconstrucción infográfica tridimensional de la cueva donde aparecen las pinturas en su estado original, unos postes y algunas momias con sus ajuares. Delante de la cueva, también está reconstruido virtualmente el patio del complejo troglodita. En él se encuentran reunidos los jefes de las familias para proceder al sorteo anual de las distintas parcelas de tierra que habrán de disfrutar. Están sentados en una esterilla formando un círculo en el patio del complejo troglodita.

Museo

Proyecto museológico Parque Arqueológico de la Cueva Pintada
Gáldar (Gran Canaria)

Voz en off

Pasado el verano, los rebaños bajaban de las montañas y los jefes de las familias se reunían junto al palacio y panteón de los ancestros para repartir las tierras de cultivo.

GUANARTEME EL BUENO, ENTRABA A LA CUEVA A PEDIR AYUDA A LOS ANCESTROS.

Guanarteme el Bueno entra en la cueva y se sitúa frente a una momia. Hechas las reverencias de rigor, vuelve al círculo de notables y ocupa, nuevamente, el lugar preeminente que le corresponde.

Guanarteme el Bueno reparte un trozo de piel a cada uno. Con la pintadera personal correspondiente a cada familia, el jefe de la misma utiliza la pintadera para poner su sello en el fragmento de cuero recibido. Echan todos los trozos de cuero en una vasija. Fernando introduce la mano y saca el cuero del primer agraciado. Una vez que Guanarteme enseña el sello del agraciado.

Partiendo de imágenes reales con tratamiento infográfico, se representan los lotes de tierra que se sortean entre las familias para ver las calidades de las tierras y sus recursos acuíferos.

Mientras continúa el reparto. Finalmente, Fernando Guanarteme entra de nuevo en la Cueva. El resto se levanta. Permanecen de pie. Se le ve dentro de la cueva mirando las pinturas. Sale de la cueva. Todos están expectantes.

La pantalla se repliega para dejar visible el

mirador de la cueva. Los visitantes tienen la oportunidad de visionar directamente las pinturas originales, pinturas que se iluminan con fibra óptica para que no sufran daño alguno.

El clímax de la visita se alcanzará con la contemplación del interior de la Cueva Pintada. Para entonces, los visitantes estarán preparados para realizar una lectura de las pinturas mucho más rica que la puramente estética. Antes de su contemplación, el patio que antecede la cámara decorada se convertirá en un túnel del tiempo que permitirá la contemplación de la Cueva en plena actividad durante el siglo XV.

Reconstrucción virtual de los volúmenes interiores y topografía original de la superficie para que los visitantes se hagan una idea cabal de lo que era el complejo en su época de esplendor.



Simulaciones con personajes dentro del complejo en plena actividad. Finalmente, las imágenes del pasado se desvanecerán para realizar la contemplación de las pinturas, que adquirirán así su sentido pleno.

Este es un momento crucial de la visita. El grupo habrá de dividirse para poder entrar en el patio que precede la cámara decorada. Entre tanto el resto podrá ir viendo la gran cocina que queda situada bajo el muro perimetral del recinto.

UNIDAD 5. CALLE (DEAMBULATORIUM II)

Duración: libre

Contenidos: La recreación de las tres viviendas que conforman una calle, en tres momentos diferentes de su construcción nos permitirá mostrar al visitante las técnicas constructivas (paredes y techumbre), la decoración interior (pinturas murales), y la organización de los espacios domésticos (lecho, hogar y enseres).

Duración: visita libre

Aquí se levantará una plataforma que a modo de plaza permita a todos los visitantes recibir la información correspondiente. A continuación podrá circular por una calle viendo las viviendas que se abrían a ella. La posibilidad que tendrá el visitante de ir paseando por una antigua calle y asomarse al interior de las viviendas le permitirá obtener una idea bastante precisa de cómo vivían los indígenas.

1. Reconstrucción de sistemas constructivos
Adecuación del terreno.

Paramentos: zócalos, paredes, revestimientos, decoración...

Cubiertas: sistema de colocación de palos, materiales...

2. Reconstrucción de usos de los espacios

domésticos

Distintas zonas para almacén, dormitorio, cocina...

3. Reconstrucción de ajuares domésticos
Mobiliario, útiles de cocina...
Cerámica.

UNIDAD 6. DEAMBULATORIUM III ARQUEOLOGÍA DE LO DULCE

Duración: 3'

Contenidos: ingenio azucarero virtual e iluminación del espacio físico que se conserva.

Tipo de proyección: sistema interactivo con gran pantalla de plasma que permite elegir el idioma para visualizar en imágenes tridimensionales cómo era un ingenio azucarero, sus partes, su funcionamiento...

Tratamiento audiovisual: convergencia de imágenes infográficas tridimensionales e imágenes reales con sonido estéreo.

Las parcelas de caña de azúcar demandaban una costosa preparación del terreno destinado a recibir los plantones (trozos de la misma caña). Además del riego, que exige toda una serie de acondicionamientos hidráulicos, el cañaveral requería una multiplicidad de labores: escarda, cava, colocación de varas para sostener las cañas y lucha contra los parásitos (gusanos y ratones). Estas tareas, así como su vigilancia, eran confiadas a los cañavereros (portugueses en su inmensa mayoría). Una vez cortadas las cañas se procedía a su limpieza o "desburgado". A continuación, atadas en haces, eran transpor-

Museo

Proyecto museológico Parque Arqueológico de la Cueva Pintada
Gáldar (Gran Canaria)

tadas al ingenio para su molienda.

Sabemos que a comienzos del siglo XVI existían al menos tres ingenios azucareros en Agáldar. Casi con absoluta seguridad los vestigios de nueva planta hallados en la Cueva Pintada corresponden a una instalación relacionada con alguno de ellos. La fuerza motriz empleada en los artificios de moler era el agua o las caballerías (el de la Cueva Pintada pertenecía seguramente a esta segunda modalidad). La caña soltaba parte de su jugo en el molino pero después tenía que pasar por la prensa. El jugo de las cañas se cocía luego en calderas de cobre sobre fuego de leña hasta darle el punto necesario. Llegaba entonces el momento de verterlo en las formas o moldes. Estos estaban provistos de un orificio por el que escapaban, durante el proceso de solidificación del azúcar, las mieles que eran a su vez recogidas en otros recipientes. A continuación las formas eran trasladadas a las casas de purgación, suertes de secaderos donde se añadía a la masa una "tierra gruesa" para mejorar la cristalización y el blanqueo.

Una vez desmoldados, los panes de azúcar eran expuestos al aire hasta que viniera a examinarlos el "lealdador" para verificar su calidad de cara a la exportación. A este fin, los panes eran empapelados y embalados en cajas de madera. Los cargamentos de azúcar, embarcados en varios de los puertos de la isla (entre los que se halla el cercano fondeadero de Sardina), tenían como destino diferentes mercados europeos: Cádiz, Sevilla, Génova, Venecia y Amberes

(en el Ayuntamiento de esta ciudad se conserva un tapiz fechado en 1508 en que el burgo-maestre da la bienvenida a los pilotos de los primeros navíos que llegan de Canarias cargados de azúcar).

Por lo que sabemos, los ingenios azucareros eran instalaciones en ocasiones muy complejas. Estas incluían, amén de las estancias de molienda y prensado, de los cuartos de calderas y de las casas de purgar y de refinar, aposentos para los trabajadores (mayordomos, maestros de azúcar, templadores y refinadores, aprendices, camelleros, esclavos,...), despensas y graneros, leñeras, corrales y huertos, molinos harineros, tejares...

UNIDAD 7. TERRAZA (ANTIQUARIUM III) LA TRANSFORMACIÓN URBANA DE GÁLDAR

Duración: 5'

Contenidos: abandono de la ciudad indígena. Principales transformaciones de la ciudad tras la conquista.

Tipo de proyección: sistema interactivo con gran pantalla de plasma que permite elegir el idioma para visualizar en imágenes tridimensionales y reales la transformación urbana de Gáldar.

Tratamiento audiovisual: convergencia de imágenes infográficas tridimensionales e imágenes reales con sonido estéreo.

Entre la segunda mitad del siglo XVIII y los primeros años de la centuria siguiente el elemento clave del nuevo urbanismo de Gáldar fue la remodelación de la Plaza de Santiago. La

nueva fábrica de la iglesia (1778 - 1826), la más compleja de las iniciadas en Canarias en ese momento, fue el motor de toda una operación urbanística que modificó completamente el trazado antiguo de la villa. El templo, neoclásico, presenta una fachada que apenas tiene antecedentes en el Archipiélago.

A lo largo del siglo XIX, Gáldar experimenta un notable progreso hasta el punto que en 1894 se le concede el título de Ciudad. Los testimonios gráficos más antiguos de la aglomeración (fotografías y grabados) destacan la importancia de la Plaza de Santiago. La presentan invariablemente como un espacio limitado por edificaciones (entre las que destacan la iglesia y el Ayuntamiento) que carece de cualquier elemento de mobiliario o vegetación (la alameda que hoy ocupa la parte central de este recinto no se construirá hasta la segunda mitad del siglo). Podemos considerar, pues, que a finales del siglo diecinueve el centro histórico de Gáldar estaba perfectamente definido.

Para 1898 contamos con un plano de la ciudad que muestra una densificación de la trama urbana en torno a la Plaza de Santiago, cuyas manzanas aparecen casi colmatadas por las viviendas. El resto de las ínsulas (incluida la de la Cueva Pintada) están constituidas por huertos abancalados rodeados de edificaciones perimetrales (no hay que olvidar que el acondicionamiento de una de estas terrazas agrícolas estuvo en el origen del descubrimiento de la cámara decorada) cuya topografía se mantendrá inal-

terada hasta finales de los años cincuenta.

VI. EL PARQUE ARQUEOLÓGICO VIRTUAL EN INTERNET

Duración: según decida el usuario, aunque los contenidos serán breves.

Contenidos: visión muy general del contexto histórico-social y del Parque arqueológico

Tratamiento multimedia: contenidos icónico-tipográficos y la Cueva Pintada en realidad virtual VRML.

La materialización telemática del Proyecto en Internet cumplirá diversas funciones, desde atraer a públicos que de otra forma no conocerían la existencia del Parque a mantener vínculos con los visitantes que ya lo han disfrutado y desean seguir informados o volver nuevamente.

Estructura interactiva:

Visita virtual a la cueva

Orígenes míticos del pueblo canario

Llegada de los primeros canarios

Atidamana y Gomidafe

Los aborígenes canarios

Guanartermes, fayzagues, gaires, maguadas

Ritos de derramamiento de leche

Vida cotidiana

La conquista castellana de Gran Canaria

Primeros navegantes

La ruta del oro, del marfil y de los esclavos

La conquista

De Agáldar a Gáldar: el Parque Arqueológico de la Cueva Pintada

El barrio de la Cueva Pintada

Museo

Proyecto museológico Parque Arqueológico de la Cueva Pintada
Gáldar (Gran Canaria)

Descubrimiento

El Parque arqueológico

Para saber más

CD-Rom

Publicaciones

...

Conexiones recomendadas

Turismo de Gran Canaria

...

Correo electrónico

VII. ESTIMACIÓN DE PÚBLICO Y FUENTES DE INGRESOS POTENCIALES

Según los propios datos del Instituto Canario de Estadística el volumen de turistas extranjeros que visitaron la isla de Gran Canaria a lo largo del año 1996 asciende a 2.600.000, a los que habría que añadir otros 600.000 provenientes de la Península y Baleares. Estas cifras nos hablan de un volumen de visitantes potenciales que superan los tres millones sin contar con el propio turismo interior del archipiélago, ni las llegadas por barco de extranjeros y peninsulares ya que los datos estadísticos disponibles son los que recoge AENA. Tampoco se incluyen aquí los habitantes de la isla.

Hay que tener en cuenta que, en el caso de los turistas, se trata de un contingente que se concentra en un territorio que apenas si alcanza los 1.500 km² y cuya movilidad depende en gran medida de los tour-operadores, puesto que son éstos quienes organizan el mayor por-

centaje de los movimientos alternativos al sol y playa de esos tres millones de visitantes.

Con este volumen potencial de visitantes y a tenor de la presente propuesta museológica, creemos que es perfectamente viable alcanzar un número de visitantes que se sitúe, para el caso de los turistas, en el entorno del 5% de ese contingente, lo que nos da una cifra por encima de los 150.000 entradas/año, y no sería en absoluto descabellado, si el Parque cuenta con una línea gerencial adecuada, plantear una expectativa de visita en torno al 8% de ese contingente, es decir 250.000 entradas/año. Lo que quiere decir que con un planteamiento museológico como el que proponemos y una gestión adecuada del Parque, podemos movernos en una cifra próxima a las 200.000 entradas/año.

Hay que tener en cuenta que con un horario de apertura de 10 horas al día y un flujo de visitas de 50 personas/hora, como media, habremos conseguido 500 entradas/día. En una semana de 6 días laborables (aunque éste último tema dependerá de la empresa explotadora) ese flujo se traduce en 3.000 personas/semana y, teniendo en cuenta que el año tiene 52 semanas completas, tendremos la cifra mínima que nos hemos fijado de 150.000 visitantes al año.

Este número de visitantes permitirá al Parque obtener unos ingresos anuales entre los 150 y los 250 millones de pesetas sólo con la venta de entradas. A ésta cantidad habría que añadirle los ingresos por explotación de la cafe-

tería y de la tienda, y por la comercialización de los derechos de imagen y marca.

Por otra parte, en el área de acogida del Parque está prevista la instalación de un videowall para infopublicidad. En él se podrán insertar informaciones institucionales, turísticas u otra publicidad contratada de firmas comerciales, lo que también representará una línea de ingresos.

Este volumen de ingresos no sólo permitirá la creación de al menos entre 20 y 25 puestos de trabajo directos en el Parque, sino que, a tenor de los cálculos realizados en otros países como Francia, todo parece indicar que por cada puesto de trabajo directo que se crea en este sector del patrimonio se crean otros dos inducidos. Estos cálculos nos permiten prever la generación de otros 40 ó 50 puestos de trabajo inducidos, en el plazo de uno o dos años, como consecuencia del desarrollo de un número importante de negocios vinculados con ese importante flujo de visitantes (restaurantes y cafeterías, empresas de transporte, servicios de limpieza, mantenimiento y seguridad, ventas de recuerdos, guardas para otros yacimientos, explotación de recursos turísticos vírgenes, etc.) al quedar integrada la zona de Gáldar en los recorridos turísticos.

Ese movimiento de visitantes, que en buena lógica deberá incrementarse aún más en la medida en que la oferta se vaya completando, requerirá el concurso de las administraciones y de la iniciativa privada para mejorar la calidad y cantidad de los servicios, acondicionar los

entornos y el equipamiento urbano, etc.

En definitiva, este proyecto no sólo supondrá la generación de riqueza, lo que ya de por sí justificaría sobradamente su ejecución, sino que, además, permitirá a la Administración contar con un servicio educativo y cultural de vanguardia cuyo sostenimiento no implicará coste alguno y del que podría llegar a obtener algunos recursos mediante el cobro del canon de explotación correspondiente.