

Turismo, Patrimonio y Educación

Los museos como laboratorios de conocimientos y emociones



Turismo, Patrimonio y Educación

Los museos como laboratorios de conocimientos y emociones

Heredina Fernández Betancort. Ed.



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS
DE GRAN CANARIA

ESCUELA UNIVERSITARIA
DE TURISMO DE LANZAROTE
ADSCRITA A LA ULPGC



CABILDO DE LANZAROTE
Área de Educación y Cultura

© TURISMO, PATRIMONIO Y EDUCACIÓN:
LOS MUSEOS COMO LABORATORIOS DE CONOCIMIENTOS Y EMOCIONES.
TOURISM, HERITAGE AND INFORMAL LEARNING: MUSEUM AND E-LABS
(EMOTIONS AS EDUCATION)

Escuela Universitaria de Turismo de Lanzarote
Adscrita a la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
C/ Rafael Alberti, 50 . Tahiche - 35507 - Lanzarote
Teléfono: 928 836410 Fax: 928836422
www.eutl.es - hfernandez@dede.ulpgc.es

Heredina Fernandez Betancort (Ed.)

© Pertenece a los autores.

ESTE LIBRO SE PUEDE DESCARGAR EN ESPAÑOL Y EN INGLÉS EN LA
SIGUIENTE DIRECCIÓN como un E-BOOK. Colección Pasos Edita
"REVISTA DE TURISMO Y PATRIMONIO CULTURAL"
<http://www.pasosonline.org/>

ISBN: 978-84-95938-60-2 (español)
ISBN: 978-84-95938-61-9 (inglés)

Depósito Legal: VI-665/08
Imprime: mccgraphics-evagraf

INDICE:

Prólogo José de León Hernández	5
Presentación	15
Conversaciones sobre el aprendizaje informal en museos y el patrimonio Mikel Asensio y Elena Pol	19
El museo: ¿Archivo o activador permanente?. Nuevas modalidades de exhibirse en la edad de las TIC Margaret Hart Robertson	61
El aprendizaje informal en museos: un ejemplo sobre el patrimonio natural marino Heredina Fernández y Mikel Asensio	75
Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria): Un lugar en el que sentir y pensar la historia Carmen G. Rodríguez, Jorge Onrubia y José I. Sáenz	93
César Manrique Arte y naturaleza como recurso didáctico Alfredo Díaz	111
Estrategias educativas del DEAC de la Casa de Colón. Los talleres para grupos de escolares, un caso práctico Jennifer Godoy Pérez	129
El Museo de Cetáceos de Canarias Vidal Martín	143
Impacto expositivo de los museos y de los espacios de patrimonio en Lanzarote: la comunicación con el visitante Heredina Fernández y Vanesa Fajardo	161

Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria): un lugar en el que sentir y pensar la historia

Carmen Gloria Rodríguez Santana¹
Jorge Onrubia Pintado²
José Ignacio Sáenz Sagasti³

-
- 1 Conservadora de museos. Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Cabildo de Gran Canaria). crodriguez@grancanaria.com
 - 2 Profesor titular de Prehistoria. Universidad de Castilla-La Mancha. Jorge.Onrubia@uclm.es
 - 3 Director-conservador. Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Cabildo de Gran Canaria). jisaenz@grancanaria.com

El descubrimiento de la Cueva Pintada tuvo lugar, probablemente, en 1862, propiciado por los trabajos realizados en las terrazas de cultivo de esta zona del municipio de Gáldar. La reconversión agrícola culminada en el siglo XIX no sólo configuró el nuevo paisaje en la vega galdense sino también sepultó definitivamente las ruinas de uno de los barrios del poblado prehispánico de Agáldar y, con él, la excepcional cámara decorada. A las décadas de abandono, desidia y variopintos usos siguieron otras en las que la sociedad de la próspera villa norteña, así como un nutrido grupo de intelectuales, reclamaron a las administraciones públicas un compromiso con este yacimiento a fin de garantizar su conservación y disfrute. Una primera intervención desarrollada entre 1970 y 1972 se mostró desafortunada tan sólo una década después. A ella siguió un proyecto integral de actuación puesto en marcha en 1986 con el firme objetivo de recuperar este enclave, uno de los más singulares de la cultura prehispánica del Archipiélago Canario. Este ambicioso programa ha culminado en julio de 2006 con la apertura del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada.

En estas páginas sólo pretendemos realizar un sucinto recorrido por aquellos aspectos vinculados con la musealización, dejando de lado otras vertientes del proyecto Cueva Pintada, de las que recientes publicaciones dan cumplida cuenta, especialmente aquellas que atañen a las intervenciones arqueológicas y la conservación de la cámara decorada y del poblado (Onrubia et al., 2004; Onrubia et al., 2007a y 2007b).

1. Un largo recorrido hacia la musealización

En 1884, después de una expedición a la villa de Gáldar, Olivia Stone entró en la Cueva Pintada. Tres años después Marcus Ward & Co. publicaba *Teneriffe and Its Six Satellites or the Canary Islands Past and Present*, y la sociedad victoriana podía deleitarse con la lucidez de los relatos de esta viajera británica. Merece la pena rescatar algunos de los fragmentos dedicados a la Cueva Pintada para reivindicar unas reflexiones que pueden ser consideradas, sin lugar a dudas, como la primera propuesta de musealización de este espacio:

La sensación principal con que abandoné la cueva fue de indignación ante el hecho de que no hubiera nadie con el suficiente sentido cívico de conservar para la posteridad esta antigua reliquia histórica [...]

Mientras regresábamos lentamente hacia la plaza [...] me acerqué al alcalde y le pregunté a quiéxn pertenecía el terreno donde se encontraba la cueva. “Sólo a un pobre hombre”, me dijo. Le contesté que era una gran pena que se permitiese que un lugar así fuese mal utilizado o cerrado, que



Vista del parque arqueológico en el que se aprecia el sistema de cubierta, las pasarelas que permiten transitar por el yacimiento, así como los cierres laterales. Foto: MPACP (Javier Betancor)



La Cueva Pintada desde el interior de la "burbuja" diseñada para permitir la contemplación de las pinturas prehistóricas. Foto: MPACP (Javier Betancor)



Fotograma del primer audiovisual. Los personajes que aparecen en él son Guanarteme el Bueno y su hija Arminda. Foto: MPACP (Jorge Molina)



Caracterización de las jóvenes maguadas que intervienen en los audiovisuales. Foto: MPACP (Jorge Molina)



Proyección panorámica. La secuencia muestra las miradas de los hombres y mujeres del antiguo pueblo canario. Foto: MPACP (Javier Betancor)



Arminda / Catalina de Guzmán, una misma persona y dos personajes, protagonista del relato museológico. Fotos: MPACP (C. Rodríguez – Jorge Molina)

la carretera pronto estaría terminada y que llegarían visitantes a la isla deseosos de ver aquella cueva. Le sugería que la ciudad debería comprar pronto la cueva mientras todavía pudiera hacerse a un bajo precio; que después deberían limpiarla completamente y cerrarla con cancelas por fuera; que si cobraba una pequeña entrada, digamos, un real (dos peniques y medio), el lugar se podría mantener en buen estado y que, además, se necesitaba a alguien que estuviese siempre a mano para que sirviese de guía cuando fuese necesario. El alcalde me escuchó atentamente con la cabeza inclinada mientras le suplicaba amablemente que conservara la cueva e intentaba que pareciese tan fácil de llevar a cabo que resultase atractivo / tanto para los bolsillos como para el orgullo de los habitantes.... Algunos meses después una nota apareció en un periódico de Las Palmas ¡diciendo que el Ayuntamiento de Gáldar había comprado la cueva, procediendo luego a limpiarla y cerrarla! Sentí que mi visita a las Islas Canarias había tenido al menos una consecuencia útil (STONE, 1887/1995: 55-56).

No cabe duda de que volver a leer este pasaje constituye un sano ejercicio para recordar cómo, en 1887, esta autora británica planteaba con inteligencia, sensibilidad, perspicacia y pragmatismo (además de con una incuestionable adhesión a las propuestas del liberalismo económico impulsadas desde su país) muchos de los argumentos básicos que deben ser tenidos en cuenta a la hora de emprender la musealización de un yacimiento arqueológico: la conservación, la protección, la accesibilidad, la difusión, la sostenibilidad, el valor simbólico y patrimonial del lugar... Cabe reseñar ese tenaz empeño en conseguir la titularidad pública (a precio ventajoso) para un enclave histórico, aspecto llamativo si se tiene en cuenta el tradicional modelo anglosajón de gestión de los recursos patrimoniales.

Un siglo después, en 1989, y en el marco de un seminario pionero en España por el género de reflexiones planteadas en torno a la puesta en valor del patrimonio arqueológico⁴, Ángeles Querol hacía explícitos los seis criterios básicos que debían concurrir en un yacimiento para poder ser considerado como “Parque Arqueológico” (Querol, 1992: 17-20) y que, por mucho que sorprenda, no distan tanto de los ya señalados por Olivia Stone al referirse al yacimiento galdense, pues, además de priorizar la intervención en los yacimientos arqueológicos declarados BIC, se establecían unos caracteres diagnósticos ineludibles:

4 En este seminario se presentó el aún incipiente Proyecto de Parque Arqueológico de la Cueva Pintada de Gáldar (Martín de Guzmán et al., 1989); sin embargo, en el contexto de esta publicación queremos destacar la contribución que Celso Martín de Guzmán presentó en este foro bajo el título: “Vertiente social del Parque Arqueológico” (Martín de Guzmán, 1989). Sorprende comprobar que, a pesar de las dos décadas transcurridas, sus reflexiones siguen alentando, con inusitada vigencia, las aspiraciones que hoy se plantea el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada.



Desarrollo de la actividad ídolos, nubes y barro en el aula didáctica del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada. Foto: MPACP (Gustavo Martín)

- Poseer un alto interés científico, histórico y educativo.
- Contar con un estado de conservación lo suficientemente bueno como para que fuera posible su exposición al público.
- Ser dotado de una infraestructura apropiada para su consideración como área visitable abierta al público.
- No olvidar la doble interacción entre el yacimiento y su entorno y el parque y su entorno.
- Procurar la consecución de la mayor incidencia social posible.

Cumplir con esos parámetros, establecidos desde la Dirección General de Bellas Artes, permitió que la Cueva Pintada quedara incluida, gracias a un acuerdo alcanzado entre los Gobiernos central y autónomo, en lo que fue, primero, la nómina de intervenciones en “yacimientos preferentes” y, más tarde, en el Plan Nacional experimental de Parques Arqueológicos.

A pesar de las muchas actuaciones llevadas a cabo por el Ministerio, las Comunidades Autónomas y las administraciones locales, ha sido preciso esperar a las convocatorias bienales del Congreso Internacional sobre Musealización de Yacimientos Arqueológicos, iniciadas en el año 2001, para volver a encontrar foros de debate en los que se aborde la compleja problemática inherente a estas intervenciones. En ellos se ha ido tratando tanto los aspectos relacionados con la excavación, la protección y la restauración como los que suponen el proceso de complejas decisiones que permiten que el público acceda a estos lugares, ya se trate de un punto de vista meramente físico, ya, de comprensión.



Bocetos iniciales para el cuento Arajelbén, y boceto e ilustración final para El tesoro del mocán. Ilustraciones: A. Casassa.

La larga trayectoria del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada no ha permanecido al margen de esta discusión, y, de hecho, ha ido creciendo al tiempo que lo han hecho los postulados teóricos y las reflexiones en torno a lo que supone la puesta en valor del Patrimonio Arqueológico. A lo largo de esas dos décadas en las que se ha ido ejecutando el proyecto, la necesidad de conciliar la investigación rigurosa con la conservación de los vestigios arqueológicos y la accesibilidad y comprensión de los mismos, ha condicionado todos los factores que intervienen en el diseño, desarrollo y culminación de una acción de musealización de estas características. Lo que comenzó siendo un proyecto integral para recuperar un yacimiento al que una intervención arquitectónica había condenado al deterioro se ha convertido, sin lugar a dudas, en la propuesta de musealización más importante en el Archipiélago Canario, y, en una de las más destacadas llevadas a cabo en el conjunto de las Comunidades Autónomas españolas. Hoy en día son varios los profesionales que han recogido el testigo dejado por un nutrido grupo de personas que desde sus disciplinas (arqueología, arquitectura, ingeniería, conservación, geología, museología, comunicación, didáctica...) han aportado lo mejor de sus conocimientos para hacer de este proyecto una realidad. Tal y como ha sido enunciado en muchas ocasiones, su objetivo principal no ha sido otro que el de devolver este enclave, de alto valor patrimonial y simbólico, a la sociedad a la que pertenece, garantizando su conservación y haciéndolo comprensible al visitante.

2. La musealización de una seña de identidad

Desde los primeros compases de la redacción del proyecto Cueva Pintada, se era consciente de que el reto de afrontar la puesta en valor de este bien de interés cultural residía no sólo en el incuestionable valor patrimonial de la cámara decorada, sino también en el alto valor simbólico que posee para la sociedad canaria (Martín de Guzmán et al., 1993). Tal y como ha recogido recientemente Juan Francisco Navarro, y sin adentrarnos en la atracción que lo

“canario” o lo “guanche” ejerció entre los intelectuales pioneros del pensamiento nacionalista a finales el siglo XIX, no hay duda de que los símbolos prehispanicos se transformaron durante la dictadura franquista en una seña inequívoca de la identidad canaria. Es así como algunos yacimientos, entre los que la Cueva Pintada ocupa un lugar privilegiado, se han convertido en hitos, en emblemas que una parte de la ciudadanía ha adquirido como iconos de la que consideran la identidad cultural canaria (Navarro Mederos, 2005: 32-33). Como sabemos bien, el problema fundamental es que estos símbolos se interiorizan despojados de todo su contexto y sin cuestionamiento alguno sobre el papel que desempeñaban en el seno de la sociedad que las generó.

Partiendo de este hecho, la musealización emprendida en el yacimiento galdense debía asumir y resolver la contextualización y relectura de una seña de identidad. Los frutos derivados del programa de investigación y de los espectaculares hallazgos recuperados en las excavaciones arqueológicas iniciadas en 1987, posibilitaban, al fin, articular un relato museológico en torno al papel de este sitio en la sociedad prehispanica de Gran Canaria, y a las formas de vida de los hombres y mujeres que habitaron el Agáldar prehispanico.

El proyecto museológico parte, pues, de esta realidad incuestionable: la Cueva Pintada es, hasta el día de hoy, la máxima expresión artística y simbólica de los antiguos canarios. Una vez asumida esta certeza, uno de los principales objetivos planteados consistía en que tras la visita, el público asumiera que, en definitiva, esta cueva artificial, a pesar de la excepcionalidad de su decoración, es sólo un elemento más de los muchos que definen a la sociedad



Títeres de los personajes de Arajelbén.
De cómo se conocieron Arminda y Fernandillo. Foto: MPACP.

del Agáldar prehispanico. Lograr este objetivo, entre otros, supuso construir un sólido discurso histórico cimentado en los resultados de las excavaciones arqueológicas y en la rica documentación escrita que da cuenta del complejo proceso de conquista y colonización de la isla (Onrubia, 2003).

Es por ello que a la hora de buscar la singularidad y el elemento motivador que lograra atraer el interés y la atención del público, se pensó en la gran ventaja que suponía musealizar un yacimiento que permitiera recrear ese momento único de la Historia en la que unos personajes concretos narraran en primera persona los acontecimientos de los que fueron protagonistas, en el escenario en que tuvieron lugar. Es así como se decidió incidir especialmente en el lapso de tiempo que va desde mediados del siglo XIV a inicios del siglo XVI, periodo en el que el Archipiélago Canario entra de lleno en el mundo moderno. La Cueva Pintada podía transformarse en un excelente mediador para acercar ese proceso, que fue, sin duda, traumático y violento. Se buscaba así trascender la mera visita a un yacimiento arqueológico, proponiendo sumergir al visitante en un auténtico viaje al pasado, no exento de algún efecto espectacular, creando un espacio y atmósfera mágicos. Tal y como se señalaba en 1999, había que potenciar ese principal activo de la Cueva Pintada, el simbólico, pero dotándolo de un nuevo contenido: 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 (Onrubia et al., 1999: 134-135; Antona et al., 2002). Por otro lado, es cierto que este hecho también impuso una reflexión en torno al diferente grado de trascendencia de este discurso entre la población del Archipiélago Canario y aquella que procede de la Península o de otros países. De ahí que se optara por incluir claves que fueran reconocibles para el público del Archipiélago, pero que no perturbaran la comprensión de aquél otro llegado desde otros lugares y, por tanto, absolutos desconocedores de determinados personajes o procesos históricos.

Para lograr este objetivo se ha propuesto un recorrido en el que una serie de elementos, tanto audiovisuales como expositivos, ofrece la información que permite al público realizar una lectura rica de los restos arqueológicos que contempla, más allá del puro deleite estético que hasta ahora suscitaba la Cueva Pintada. El museo, en el que se ubican las salas de proyección y la sala de exposición permanente, da paso al parque arqueológico, en realidad concebido como la gran sala del museo, en el que se puede contemplar el poblado indígena, visitar la cámara decorada (figuras 1 y 2) y transitar por el interior de algunas recreaciones de las casas del antiguo Agáldar.

El modelo de visita que se ha establecido es el de visita-guiada, modelo condicionado por la necesidad de priorizar la conservación de la Cueva Pintada.



Acción realizada en la Playa de Las Canteras por El Ojo de Arena, tomando a Arminda como motivo principal del evento. Foto: MPACP (Gustavo Martín)

A pesar de la instalación de una “burbuja” de cristal que consigue aislar al público del bien patrimonial, el equipo de conservación aconseja un control estricto del número de entradas, especialmente para poder regular el tiempo en que el panel polícromo está iluminado. Las personas responsables de acompañar a los grupos tienen como tarea dinamizar el recorrido, siendo intérpretes del patrimonio y no meras transmisoras de contenidos eruditos y carentes de interés para la mayoría de los visitantes.

Tras el análisis de los primeros estudios de público⁵, se está comprobando cómo el disfrute de los audiovisuales que se contemplan nada más entrar en el museo, es uno de los elementos mejor valorados. El primer audiovisual, estereoscópico, sumerge ya al visitante en la realidad indígena de los siglos XIV y XV, y esta proyección se está revelando como uno de los elementos clave a la hora de medir el éxito de la visita. En efecto, este primer recurso expositivo, plagado de aportaciones de las nuevas tecnologías, se ha transformado en un aliado fiel a la hora de contextualizar este enclave, pues el público se deja arrastrar a un tiempo pretérito para transitar por esos momentos históricos de especial relevancia, un recorrido en el que la empatía y la emoción están ocupando un lugar privilegiado. Es importante recordar que este relato contiene varios niveles de lectura, según la formación y el interés del receptor, pues desde un principio era palmario que no se podría teñir el relato de una pretenciosa eru-

⁵ Las apreciaciones que sean realizadas en este sentido se basan en los primeros resultados del estudio de público realizado por Interpret-Art, Centro de Evaluación y Desarrollos Expositivos Educativos, S. L.

dición que espante y aburra a los menos informados, que, como es lógico, serán la mayoría (Onrubia et al., 1999: 140). Por ello era esencial crear una atmósfera estética, y también psicológica, imágenes sencillas y evocadoras... se buscaba contextualizar los elementos que el visitante vería a lo largo de su visita, dándoles la real dimensión que poseen, la de fragmentos que quedan de una sociedad del pasado, de hombres y mujeres con rostros y miradas como las nuestras⁶ (figuras 3, 4 y 5), fragmentos que es preciso analizar con rigor para poder construir un relato que se convierta en una invitación a participar y gozar de la aventura del saber (Santacana, 2005: 646). La importancia de estos audiovisuales, así como el hecho de que el museo y parque arqueológico sea un elemento clave en los circuitos de turismo cultural ha llevado al equipo de museología a plantear el doblaje en tres idiomas de estos recursos audiovisuales (inglés, alemán y francés). Lógicamente a lo largo de la visita guiada los guías también realizan las explicaciones en estos mismos idiomas y los principales soportes de difusión (página web y folletos) también están traducidos.

Partiendo de las reacciones que se están produciendo entre los visitantes, una peculiar clasificación de los museos aparecida en un artículo de Mikel Asensio y Elena Pol, a propósito de la comprensión de los contenidos en estos escenarios, nos permitiría incluir al Museo y Parque Arqueológico entre los museos que se sienten en la piel, definidos por los autores como “aquéllos que pretenden ir más allá de la simple exhibición, pretenden sensibilizarnos, pretenden emocionarnos [...] el montaje guía directamente la construcción de imágenes, de representaciones internas, de secuencias y episodios, de escenarios mentales, que enmarcarán y facilitarán la comprensión de los fenómenos y de los conceptos” (Asensio y Pol, 1998: 15-16 17., Si bien esta cita hacía referencia a presentaciones que intentaban acercar a los visitantes a hechos tan dramáticos como el horror del holocausto (Museo del Holocausto de Houston) o a la difícil lucha por la conquista de los derechos civiles en EEUU (Civil Rights Museum, Birmingham, Alabama), creemos que define de forma acertada lo que provoca el montaje del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada.

Los problemas de accesibilidad cognitiva del público no especialista con respecto al discurso del museo se han salvado, en gran medida, gracias a la complicidad de la protagonista principal, Arminda / Catalina de Guzmán (figura 6), un personaje histórico que desde un principio se convierte, no sabemos si llegamos muy lejos con esta afirmación, en una fiel aliada del equipo del museo, en una educadora más que mira directamente al público desde una pantalla (tanto en la proyección estereoscópica, como en la proyección panorámica),

6 No nos detendremos a detallar la larga gestación de estos audiovisuales, baste decir que el proceso de documentación fue exhaustivo; la incorporación de las infografías, extremadamente cuidada; los guiones, fruto del consenso que logró unir a los expertos con museólogos, guionistas, director de actores...



Soportes de difusión
(pegatinas con la página web
www.armindaylacuevapintada.com)
elaborados para el público infantil
en diciembre de 2007.

logrando así un buen grado de empatía y un discurso que adecua el mensaje a los no especialistas, haciendo accesibles los contenidos específicos que de otro modo serían difícilmente comprensibles. En este proceso de transmisión, la narración constituye un sólido pilar que contribuye a que el aprendizaje del visitante se consolide (Falk and Dierking, 2000: 48-49). Porque en el proyecto Cueva Pintada se ha preferido contar a explicar (Lasheras y Hernández, 2005), se ha preferido socializar el conocimiento, traducirlo al público general, como vía para fomentar la actividad intelectual y el deseo de conocer y reflexionar como fuente de satisfacción (Fatás, 2004). El discurso, en nuestro caso, no gira en torno al objeto, sino en torno a los personajes que nos han legado esos objetos, dándoles un mayor protagonismo para que las cerámicas, los ídolos, el caserío, la Cueva Pintada... sean accesibles dentro de una realidad histórica. Por ello, en este planteamiento la explicación histórica no se produce después de haber visto el hito fundamental que justifica la visita de una buena parte del público⁷, sino antes, con el objetivo de propiciar que en el momento de disfrutar con la contemplación de la cámara polícroma, se llene de contenido y de evocaciones sobre la sociedad que nos ha dejado este excepcional testimonio.

⁷ Es importante señalar que muchos de los visitantes isleños resumen en una contundente frase la razón fundamental para visitar la Cueva Pintada: "porque soy canario".

3. Cueva Pintada: la consolidación de un espacio didáctico y social

Desde que el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada abrió sus puertas, fue consciente de que debía afrontar otros desafíos y así lo está haciendo, siguiendo la misma pauta con la que se desarrolló el proyecto de musealización, esto es, a través de una planificación rigurosa en la que se van definiendo unos objetivos claros en cada una de las áreas que presidieron sus actuaciones: investigación, conservación y difusión. Seguiremos centrándonos en este último aspecto⁸.

Ya hemos reiterado que el compromiso que anima a este centro es el de consolidarse como un espacio didáctico y social, esto ha supuesto no sólo que se haya incidido en la presentación de los contenidos siguiendo unos criterios que los hagan accesibles a todo tipo de públicos, sino también que se haya emprendido el diseño de un programa de acciones didácticas al servicio de los usuarios, con el fin de que consideren este lugar como un espacio para el enriquecimiento personal. A lo largo de estos dos años, las acciones han sido muchas y su naturaleza, variada, pero intentaremos destacar las que consideramos que, una vez evaluadas, están cimentando los que serán los ejes de actuación del museo y parque arqueológico en los próximos años.

Antes de continuar, sí queremos puntualizar que estas actuaciones suponen, en la mayoría de los casos, culminar un largo proceso de diseño y producción que se había empezado a gestar en el seno del Proyecto Museográfico del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada⁹. Pocos proyectos de este género contemplan desde su temprana concepción el que debe ser uno de los capítulos esenciales en su redacción, aquél relativo a la Didáctica y Difusión. No fue éste el caso del consagrado a la Cueva Pintada, que desarrolló ampliamente este epígrafe en el que ya figuraban muchos de los materiales y actividades que hoy están plenamente consolidados.

3.1. La atención a los centros docentes

Dadas las características de este equipamiento, desde los primeros momentos de concepción del proyecto de musealización, se era consciente de

8 Baste señalar que, por un lado, el Museo tiene la vocación de convertirse en un centro de investigación desde el cual la comunidad científica pueda responder a los muchos interrogantes que aún quedan por desvelar en torno al pasado prehispánico. Por otro, teniendo en cuenta de que no sólo se trata de conocer sino también de conservar, serán igualmente prioritarias las líneas de estudio en el campo de la restauración, dando prioridad al desarrollo de métodos para la consolidación de las tobas volcánicas y de los elementos que las decoran.

9 El Proyecto Museográfico Cueva Pintada (elaborado por Castro y Val Consultores SL en el año 2000) supuso abordar la última fase de una compleja intervención que, desde 1986, y sobre los pilares de la conservación, la investigación y la difusión, tenía como fin último la recuperación de esta Zona Arqueológica para hacerla accesible y comprensible a los visitantes.

que este yacimiento iba a convertirse en un lugar privilegiado para desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Y en el proyecto educativo del centro¹⁰ se recoge de forma pormenorizada cómo debe orientarse esta función del museo.

La especificidad de la visita (siempre guiada y con un número preciso de entradas diarias) condiciona el servicio que puede ofrecer el centro, por ello se han reservado una serie de pases durante la mañana que a lo largo del curso escolar sólo son ocupados por las visitas escolares, independientemente de que las demandas específicas de algunos centros docentes impliquen la reserva en otros tramos horarios (por ejemplo, las visitas de los centros de adultos, siempre se realizan por la tarde). También es importante destacar que en el museo se pueden desarrollar las visitas en varios idiomas, pues los audiovisuales pueden visionarse, además de en castellano, en inglés, francés y alemán. Por supuesto, las personas que dinamizan la visita también hablan en estos idiomas y este hecho es aprovechado por muchos centros para que los escolares consoliden los conocimientos de las lenguas modernas que forman parte del currículo.

Si la visita guiada para los centros docentes es un servicio de carácter general, desde el museo también se está empezando a generar una serie de actividades complementarias destinadas, por el momento, a educación infantil y primaria. El taller *Ídolos, nubes y barro* pretende acercar el mundo de los ídolos, o terracotas prehispánicas, a los más pequeños, a través de una dinámica de trabajo participativa. Por otro lado, estos talleres se realizan los lunes, día de cierre del museo y parque arqueológico, pero en los que el aula didáctica¹¹ sigue siendo un espacio operativo (figura 7). También se ha puesto en marcha, en colaboración con el CEP de Gáldar, una propuesta didáctica titulada *Arminda y la lágrima del Drago* que intenta acercar el mundo de las plantas medicinales a los escolares del archipiélago.

La educación secundaria también tiene está siendo objeto de atención preferente, pero los proyectos se encuentran aún en fase de elaboración, siendo el curso académico 2008-2009 el momento en el que se empezarán a implementar.

3.2. Las actividades infantiles y familiares

Aunque los programas puestos en marcha intentan atender las demandas de los distintos tipos de audiencias, sin lugar a dudas, el destinado al público

10 Se hace referencia al documento redactado por C. G. Rodríguez Santana para el Cabildo de Gran Canaria en el año 2005, titulado *Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada. Un proyecto para la didáctica y la difusión*.

11 Además del propio edificio del museo y del parque arqueológico, se cuenta con dos edificios para el desarrollo de actividades, tanto de investigación, como de difusión: el laboratorio de arqueología y el aula didáctica.



Figura 12. En la difusión, la calidad de los soportes juega un papel que el MPACP quiere cuidar, elaborando propuestas que consoliden una imagen de calidad. En la figura, dos de las propuestas, para el III curso de Arqueología Cueva Pintada, y para las actividades Disfruta del verano en la Cueva Pintada.

infantil y familiar es el que ha supuesto una mayor implicación de la institución, especialmente por los recursos y actividades puestas en marcha.

Antes de explicitar cómo se ha materializado este programa es importante dedicar unas líneas a lo que ha supuesto para el museo y parque arqueológico la puesta en marcha del proyecto *Las aventuras de Arminda*.

Apenas dos meses después de la inauguración del museo y parque arqueológico, se presentó el cuento infantil *Arajelbén (hasta otro día)*. *De cómo se conocieron Arminda y Fernandillo*; pocos días después esa misma historia se representaba con marionetas en un escenario en el propio recinto del museo y, al tiempo, se ponía en marcha el taller *Titiriteando en la Cueva Pintada* que permitía trabajar en familia con los personajes y la historia de *Arajelbén*. El punto de partida de este proyecto consistió en transformar a la protagonista de los audiovisuales que se proyectan en el Museo, Arminda, en el personaje central de un cuento infantil. Posteriormente, éste fue adaptado para que la historia pudiera ser representada con títeres, y la oferta se culminó con un taller concebido para el público infantil y familiar¹². Cuando Dolores Campos-Herrero y Agustín Casassa comenzaron a trabajar en este personaje nunca pudieron imaginar, como tampoco lo hicimos los técnicos de este museo, la proyección que esta nueva “versión” de Arminda iba a alcanzar.

Tras unos primeros bocetos, se fue concretando la figura de los personajes principales, especialmente Arminda, que indudablemente debía tener una vinculación con la protagonista de los audiovisuales que ven los visitantes en el recorrido al museo. Así nació la Arminda de *Arajelbén*, que nos muestra de forma abierta y clara su mirada dulce, próxima, inquieta, traviesa, sincera... (figura 8). Casi de forma paralela al nacimiento de esta historia se empezó a

12 Para tener más detalles sobre este proyecto integral, consultar Rodríguez Santana, 2007.

trabajar en la dramaturgia, a cargo de Rafael Rodríguez, y en la concepción de los títeres, que asumió María Mayoral (figura 9). La elección de una determinada estética, en la que se impuso el muñeco de goma-espuma, ha resultado muy satisfactoria, pues el público siente esos personajes como cercanos, gracias, sin duda, a la implicación de los intérpretes /manipuladores de la compañía Entretíteres y a las animadoras de la actividad.

No es este el lugar para extendernos en lo que ha supuesto este proyecto para la consolidación del mensaje del museo y parque arqueológico entre el público infantil y familiar. Baste decir que, hoy por hoy, constituye la propuesta más completa que se haya desarrollado en el contexto de los museos insulares, no sólo por las acciones que tienen como escenario las instalaciones del Museo y Parque Arqueológico, sino también porque este personaje constituye una excelente embajadora fuera de las fronteras de Gáldar (figura 10), e, incluso, de la isla. Si bien el equipo técnico del museo ha diseñado y gestado esta propuesta, la consolidación ha venido dada por la fortuna de contar con un grupo de profesionales que han dejado todo su saber en convertir a Arminda en un personaje entrañable, que ejerce una especial atracción entre los pequeños, pero que también cautiva a los mayores. Juega un importante papel en este contexto la campaña de comunicación y prensa desplegada con especial intensidad desde diciembre de 2007 (figura 11) y que puede ser consultada en la página:

www.armindaylacuevapintada.com

3.3. Las actividades para público general

También ocupa un lugar destacado el programa de conferencias y cursos, destinados a ese público no especialista pero que se muestra sensible e interesado en los temas vinculados con la arqueología, ya sea del Archipiélago Canario, ya de otros contextos geográficos.

Los Cursos de Arqueología Cueva Pintada, aunque tienen como objetivo atraer a un amplio abanico de destinatarios, también captan la atención de los expertos. Sin embargo, no cabe duda de que es necesario abordar formatos que satisfagan a todos aquellos profesionales vinculados a las materias de referencia del museo, para que éste sea un escenario de debate y progreso de las mismas.

3.4. Folletos, libros, carteles, web... la importancia de los soportes de comunicación

Las publicaciones del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada son capaces de reflejar esa vocación de consolidar las tres grandes áreas del centro: investigación, conservación y difusión. En la nómina de obras aparecidas en estos dos años figuran tanto catálogos de exposición, como álbumes infan-

tiles, una guía de la visita o una propuesta de cuento para adultos que constituye una apuesta editorial arriesgada, pero no dudamos que sugerente, en el mundo de los museos.

Es cierto que para cada una de las acciones, se tiene en cuenta la importancia de contar con soportes de calidad que reflejen cuál es la línea de trabajo del museo y parque arqueológico. Pensamos que la figura 12 muestra la línea de trabajo, muy en consonancia con la imagen que se quiere ofrecer de este equipamiento cultural.

Una vez que estos programas se van consolidando, mucho queda aún por hacer, y, en lo que a gestión de audiencias se refiere, tres son las prioridades que deben ser abordadas a corto y medio plazo desde el museo y parque arqueológico. Por un lado, incrementar las propuestas didácticas para los centros educativos, siempre adaptadas a todos los niveles educativos. Por otro, seguir trabajando en la accesibilidad para todas aquellas personas que poseen algún género de discapacidad. Por último, establecer estrategias de captación de los turistas que acuden a Gran Canaria y a los que es indispensable atraer, no sólo porque constituyen una fuente de recursos importantes para la institución, sino también porque el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada constituye, hoy por hoy, la propuesta más atractiva y audaz para conocer uno de los momentos más apasionantes de la Historia de Gran Canaria.

BIBLIOGRAFÍA

- ANTONA, V., I. MORENO, J. ONRUBIA, C. G. RODRÍGUEZ y J. I. SÁENZ: (2002) "El proyecto Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar). Consideraciones museológicas", *Aguayro*, 230, pp. 110-112.
- ASENSIO BROUARD, M. y E. POL MÉNDEZ (1998): "La comprensión de los contenidos del museo", *IBER. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 15: 15-30.
- FALK, J. H. and L. D. DIERKING (2000): *Learning from Museums. Visitor Experiences and the Making of Meaning*, Altamira Press.
- FATAS MONFORTE, P. (2004): "Estrategias de comunicación en Museos. El caso del Museo de Altamira", *Museo*, 9, pp. 131-49.
- LASHERAS, J. A. y M. A. HERNÁNDEZ PRIETO (2006): "Explicar o contar. La selección temática del discurso histórico en la musealización", en *De la excavación al público. Procesos de decisión y creación de nuevos recursos*, Actas del III Congreso Internacional sobre Musealización de Yacimientos Arqueológicos, pp. 129-136.
- MARTÍN DE GUZMÁN, C. (1993): "Vertiente social del Parque Arqueológico", en *Seminario de Parques Arqueológicos*, I.C.R.B.C. del Ministerio de Cultura, Madrid, pp. 191-210.
- MARTÍN DE GUZMÁN, C., A. MELIÁN GARCÍA, J. ONRUBIA PINTADO y M. SAAVEDRA PÉREZ (1993): "El parque arqueológico de la Cueva Pintada de Gáldar (Gran

Canaria)", en *Seminario de Parques Arqueológicos*, I.C.R.B.C. del Ministerio de Cultura, Madrid, pp. 23-43.

- NAVARRO MEDEROS, J. F. (2005): "Un recorrido histórico a través del papel de la arqueología y los aborígenes en la construcción de una identidad canaria", en *Identidad canaria. Los antiguos*. Artemisa Ediciones.
- ONRUBIA PINTADO, J. (2003): *La isla de los guanartemes. Territorio, sociedad y poder en la Gran Canaria indígena (siglos XIV-XV)*, Ediciones del Cabildo de Gran Canaria, Las Palmas de Gran Canaria.
- ONRUBIA PINTADO, J., I. MORENO SÁNCHEZ y V. ANTONA DEL VAL (1999): "Proyecto museológico. Parque Arqueológico de la Cueva Pintada, Gáldar (Gran Canaria)", *Museo*, 4, pp. 133-153.
- ONRUBIA PINTADO, J., C. G. RODRÍGUEZ SANTANA y J. I. SÁENZ SAGASTI (2004): "El proyecto Cueva Pintada y la arqueología prehistórica de Gáldar (Gran Canaria). Balance y perspectiva de dos décadas de investigaciones", *Anuario de Estudios Atlánticos*, 50, pp. 705-730.
- ONRUBIA PINTADO, J.; C. G. RODRÍGUEZ SANTANA, J. I. SÁENZ SAGASTI y V. ANTONA DEL VAL (2007a): "El Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria): de manzana agrícola a parque arqueológico urbano", en *IV Congreso Internacional sobre Musealización de Xacementos Arqueológicos. Conservación e presentación de xacementos arqueológicos no medio rural. Impacto social no territorio*, Santiago de Compostela, 13-16 novembro de 2006, pp. 183-190.
- ONRUBIA PINTADO, J.; J. I. SÁENZ SAGASTI y C. G. RODRÍGUEZ SANTANA eds. (2007b): *La conservación en la musealización de la Cueva Pintada: de la investigación a la intervención*, Col. Cuadernos de Patrimonio, 7, Cabildo de Gran Canaria.
- QUEROL, M. A. (1993): "Filosofía y concepto de parque arqueológico", en *Seminario de Parques Arqueológicos*, I.C.R.B.C. del Ministerio de Cultura, Madrid, pp. 11-22.
- RODRÍGUEZ SANTANA, C. G. (2007): "Las aventuras de Arminda. Un proyecto integral de didáctica y difusión en el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada", *Contemporánea. Revista gran Canaria de cultura*, 6, pp. 126-128.
- SANTACANA MESTRE, J. (2005): "Un apunte final: construir museos hoy", en *Museografía Didáctica*, Editorial Ariel, pp. 633-653.
- STONE, O. M. ([1887]1995): *Tenerife y sus seis satélites*, Vol. II, Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria.