



■ Carmen Gloria Rodríguez Santana
 Conservadora de Museos. Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada.

Las Aventuras de Arminda

Un proyecto integral de didáctica y difusión en el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada

El 29 de septiembre de 2006 se presentó en el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada 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*. Culminaba así un largo proceso de diseño y producción de una acción didáctica que se había empezado a gestar en el seno del Proyecto Museográfico del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada¹. 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 figuraba, bajo el título de carácter general

¹ 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.

Las aventuras de Arminda, esta acción didáctica, hoy plenamente consolidada.

El punto de partida de este proyecto consistía 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 debía ser dramatizado para que la historia pudiera ser representada con títeres, y culminarlo con la oferta de un taller concebido para el público infantil y familiar. La necesidad de contar con una historia/cuento que sustentara el resto de la acción didáctica llevó a plantear la posibilidad de que este cuento se convirtiera en un proyecto editorial que traspasara las fronteras del propio museo. Para la primera edición de esas aventuras de Arminda se consideró pertinente acudir a una escritora con una larga y consolidada trayectoria literaria, Dolores Campos-Herrero, que, además, ya contaba obras destacadas en el ámbito de la literatura infantil. La propuesta realizada a la escritora, coordinada desde el Museo, apuntaba una serie de líneas irrenunciables de trabajo, supeditadas a la realidad existente en el yacimiento Cueva Pintada. Así, el escenario se centró en el *Agaldar* prehis-

pánico y el caserío de la Cueva Pintada. Por lo que se refiere a los personajes, Arminda se debía convertir en la protagonista en torno a la cual se vertebrara el cuento, pero, además, se pensó en crear un personaje infantil llegado desde tierras peninsulares y que hiciera posible trabajar temas transversales vinculados al encuentro de culturas y los conflictos que este hecho genera: el temor hacia lo desconocido, la aceptación, la pérdida, la añoranza hacia los mundos que desaparecen, la conciliación, el mestizaje... Fue así como de la inspiración de Dolores Campos-Herrero surgió la figura de Fernandillo, joven castellano llegado de lejanas tierras para acompañar a su padre en la empresa de conquista de la isla. Por último, y en buena lógica, la acción debía relacionarse con los acontecimientos históricos vividos por la protagonista, es decir, el convulso período vinculado a la conquista de la isla por los castellanos.

El Museo y Parque Arqueológico compartió con la escritora la documentación exhaustiva generada desde los inicios del proyecto, que le permitió definir los personajes y los ambientes. Esta primera etapa debía ser culminada con el trabajo de ilustración. Agustín Casassa se reveló como la persona idónea para desarrollar este trabajo, no sólo por su consolidada trayectoria como ilustrador, sino también como conocedor de todos los detalles del proyecto museográfico Cueva Pintada, así como de la realidad prehistórica de Gran Canaria. Tras unos primeros bocetos, se fue con-



cretando la figura de los personajes principales, especialmente Arminda, que indudablemente debía tener una vinculación con el personaje que encontramos en 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... El otro personaje, Fernandillo, también resulta familiar, hasta el punto que no resulta extraño al lector que Arminda encuentre en él un compañero de juegos, un confidente, un cómplice en ese mundo que va cambiando de forma rápida e incontrolable...

Las descripciones de los entornos, las evocaciones, los escenarios donde se desarrollan las acciones... permitieron la recreación de ambientes domésticos, paisajes, contextos arqueológicos... que son de vital importancia para contextualizar, pero también para introducir de forma sutil las formas de vida prehistóricas: vestuarios, enses, poblados, actividades económicas, entornos naturales...

Casi de forma paralela al nacimiento de esta historia se empezó a trabajar en la dramaturgia, a cargo de Rafael Rodríguez, y en la concepción de los títeres, que asumió María Mayoral. 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. De hecho, estas marionetas se están convirtiendo en protagonistas de acciones de difusión diversas que logran atraer la atención de todo tipo de público. La actividad continúa una vez que culmina la función con un taller de recortables en el que se refuerza el conocimiento de los personajes y del mundo prehispánico en el que se movían, permitiendo a los participantes en la actividad llevarse tanto los protagonistas de la historia (Arminda, Fernandillo, Hitaya, el drago, la lechuza, la cabra Guama y la luna), como los elementos de la escenografía (paisaje de fondo, atrezzo...) y continuar en sus hogares con las representaciones, inventando nuevas historias y aventuras.

Arajelbén, la primera edición de estas *Aventuras de Arminda*, se ha convertido en estos últimos meses en una herramienta de primer orden en el programa de didáctica y difusión del Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada, capaz de traspasar los límites del recinto museológico para sumergirse en otros contextos². Es indudable que esta aventura literaria, que se ha convertido en acción didáctica integral, está contribuyendo a la difusión de los contenidos que ofrece la Cueva Pintada, además de ser un reclamo para la visita al yacimiento, escenario real en el que se desarrollaron *Las aventuras de Arminda*.

² Por otro lado, la próxima entrega de estas aventuras ya se encuentra en una fase avanzada de producción.

Arajelbén (hasta otro día)



Texto: Dolores Campos-Herrero
Ilustraciones: Agustín Casassa
Dramaturgia: Rafael Rodríguez
Producción: 2RC Teatro
 Compañía de Repertorio
**Realización
 de títeres:** María Mayoral /
 Bolina y Bambo
**Interpretación
 y manipulación:** Roberto Pérez y Begoña
 Ramos. (*Entretíteres*)
Animación: Pilar Argüello y Nélida
 Saavedra