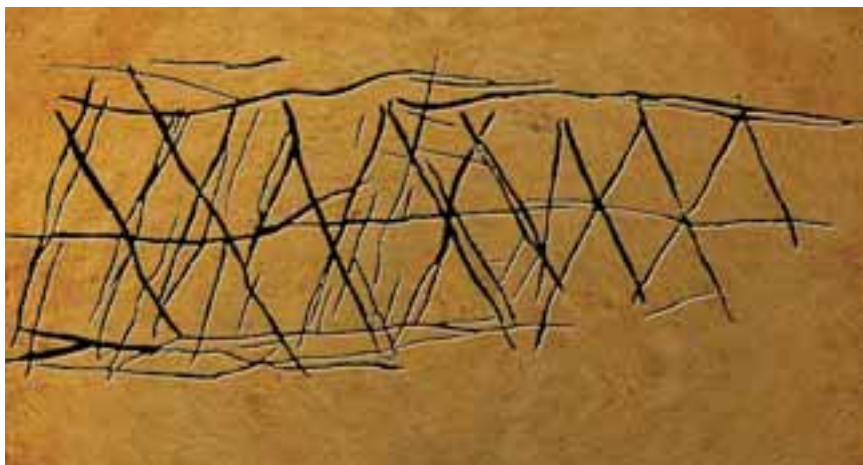




Santillana



Hace 100.000 años, por convenir una fecha redonda, el actual Homo Sapiens ya compartía el tiempo con los Neandertales. Había que marcar distancias y una buena solución formal podía ser el desarrollo de su capacidad de abstracción y la destreza técnica para, con sus propias manos, crear imágenes abstractas, simbólicas o descriptivas.

Hace 77.000 años, un ser humano grabó en un trozo de ocre de apenas ocho centímetros rayas cruzándose en equis. Este reciente ubicado en una cueva sudafricana a orillas del océano Índico, no se cuestiona, sólo se polemiza sobre su significado. S. Ambrose asegura que este diseño abstracto es intencionado (es arte) y J. Clottes duda de su intencionalidad simbólica (es casual).

Una polémica por cierto muy humana que se podría aplicar en nuestros días para diferenciar cierto «arte contemporáneo» de los rayajos involuntarios que hacemos en los bordes de cualquier papel cuando estamos «de los nervios».

Hace 35.000 años, en la cueva de

Chauvet, en Francia, otro ser humano dibujó, ahora sí al carboncillo, caballos y rinocerontes. En el nombre del

«espectrómetro de masas» pasado por el «acelerador» la fecha es incuestionable y no existe duda en su interpretación como arte humano.

Hace 15.000 años, y menos incluso, esta vez en España, Cantabria, Santillana, Altamira, un hombre o una mujer –quién sabe– recurre al sistema primitivo del grabado al sílex y crea esta figura justo detrás del «bisonte amarillo», sobre la giba del «bisonte hembra parado».

Sólo nos queda especular sobre su significado.

¿Es lo que parece?, un caballo con la crin al viento, o ¿es un humano disfrazado de animal con un tocado de plumas sobre la cabeza?

Sesenta y dos mil años separan estos dos dibujos.

Eso y casi medio planeta de distancia, claro.





Un museo del futuro, para comprender el pasado. En 1997 se crea el Consorcio para Altamira. El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, la Diputación Regional de Cantabria, el Ayuntamiento de Santillana del Mar y la Fundación Marcelino Botín deciden impulsar la creación de un museo a la altura de la realidad. (La cueva original había sido clausurada al público en 1977 por obvios motivos de seguridad). El arquitecto Juan Navarro Baldeweg lleva a cabo, entonces, un proyecto que combina a la perfección la arquitectura museológica más actual con una escrupulosa integración en el entorno natural de la obra maestra del arte paleolítico.

Un templo de masas que, además de las zonas de estudio y servicios, alberga la exposición permanente «**Los tiempos de Altamira**» y la réplica de varios aspectos de la cueva original tales como la **Boca de la Cueva**

original, colapsada hace 10.000 años, el hogar del grupo humano que la habitó, el **Campamento Magdaleniense**, la **Sala de los Policromos** (verdadera estrella del conjunto), la **Osera**, que cuenta su vida, y hasta un fragmento del final de la cueva denominado **La Cola del Caballo**, con pinturas de signos tectiformes y sólo conocido hasta ahora por los científicos que la han escudriñado hasta el último palmo de sus 270 metros de longitud.

Santillana del Mar quizás sea sencillamente una de las ciudades más hermosas del mundo, la riqueza apabullante de su arquitectura histórica prodigiosamente conservada y la calidad y belleza de su entorno natu-

historia entera en una odisea humana con tres paradas relevantes, la que nos ocupa, hace 14.500 años, cuando un grupo de cazadores recolectores se instala en la cueva de Altamira y la decora con pinturas simbólicas.

Años después, hace 1.200 años, unos monjes, con las reliquias de una santa mártir turca muerta a finales del siglo III, llegan a estas tierras y fundan un pequeño monasterio. Sobre este nuevo germen y gracias al eje de desarrollo medieval que supuso el camino de Santiago, crece, plena de arte, Santillana, llamada ciudad de las tres mentiras pues no es santa, no es llana ni tiene mar.

El museo, recién inaugurado, viene a significarse como símbolo de la

El secreto descubierto por Sanz de Sautuola en 1879, inauguró nuevo Museo el 19 de julio de 2001

Museo de Altamira en cifras

- ▶ Inversión realizada hasta la fecha: **16,3 millones de euros**
- ▶ Superficie: **4.400 m² construidos + 140.000 m² de parque**
- ▶ Número de objetos originales: **400**, con apoyo de Recreaciones, Ambientaciones, Películas, Dibujos animados, Interactivos, Bases de datos y la recreación Neocueva
- ▶ Media mensual de visitantes hasta 31/12/01: **39.248 personas**

Información básica

- ▶ **Horario:** De junio a septiembre (martes a sábado) de 9:30 h. a 19:30 h. De octubre a mayo (martes a sábado) de 9:30 h. a 17 h. Todos los domingos de 9:30h. a 17 h. Cerrado todos los lunes y los días: 1 y 6 de enero; 1 de mayo; 24,25 y 31 de diciembre.
- ▶ **Tarifa:** adulto 2,40 euros. Gratuita menores de 18 años y mayores de 65 años, pensionistas, jubilados y desempleados. Compra anticipada: en oficinas y cajeros del BSCH.
- ▶ **Información:** 942 81 80 05
e-mail: altamira@museo.mec.es
web: www.mcu.es/nmuseos/altamira

ral, unidos a su oferta gastronómica, hacen su visita obligatoria al menos una vez en la vida.

El nuevo museo es la guinda del siglo XXI, a un destino extraordinario. Aquí, paseando a pie, transcurre la

contemporaneidad, aquí viene, hoy, gente de todos los puntos del planeta, la ciudad vive una realidad cosmopolita propia de la nueva sociedad mundial del conocimiento. Un museo digno del siglo XXI.



Museo de Altamira © Museo de Altamira



Museo de Altamira: la exposición permanente «Los Tiempos de Altamira». © Museo de Altamira



Un libro de viaje recomendable es *Las siete hijas de Eva* (Editorial Debate), del genetista Bryan Sykes, autoridad mundial en el ADN. Velda «la artista cántabra» es la madre mitocondrial de, por ejemplo, los actuales saami de Finlandia y el norte de Noruega.

Hoy día sabemos que los autores de Altamira no eran unos brutos desnudos de las cavernas de la edad de piedra, sino más bien un pequeño grupo, Sykes gusta de llamarlo horda, organizado y cohesionado.

Los científicos del Centro de Investigación de Altamira, bajo la dirección de José Antonio Lasheras, sacan a la luz del nuevo museo los conocimientos acumulados.

La sala de los polícromos, cuajada de bisontes, fue sin duda un lugar de ceremonias previas a la caza, una obra donde las dotes artísticas se

combinan con las sobrenaturales más propias de la magia.

Y no deja de ser curioso y sorprendente que la osera de la cueva no contenga restos de esos animales tan celosamente representados. Mayoritariamente la alimentación de proteína animal venía de la caza del ciervo protagonizada por los varones, mientras la dieta se completaba con la recolección por parte de las mujeres.

«Recorrer el mismo territorio día tras día era un trabajo duro. Ella lo conocía como la palma de su mano. Sabía en qué arroyos había peces, en

El juego de los errores. La excelente pintura del artista checoslovaco Zdenek Burian representa a la perfección una escena de caza de ciervos como las que se sucedían en torno a Altamira. Sólo tiene una pega, el arco y las flechas son inventos muy posteriores a la cronología de los hechos.

Los altamirenses cazaban con lanzas y desarrollaron una técnica brillante para mejorar su efectividad. El propulsor o azagaya que aumentaba la distancia de alcance y la fuerza en el lanzamiento. Actualmente, se realizan réplicas de este instrumento y

*Sykes sitúa a Velda, la cuarta hija de Eva, justo aquí:
el 5% de los europeos descendemos de su clan.*

qué charcas abundaban las ranas y los sapos, y dónde se encontraban las encinas con mejores bellotas.»

La comida, el vestido, los útiles de la caza, la técnica del fuego y el arte mágico de sus representaciones artísticas glosan su existencia.

talleres prácticos para que los muchachos comprueben su eficacia al aire libre.

En cuanto a su vestimenta, el museo recurre a un antiguo chubasquero esquimal y la pintura de Burian resulta bastante precisa al respecto, abriendo

Cómo llegar

El Museo de Altamira está en Santillana del Mar (Cantabria), a 2 Km del centro de la villa. Se encuentra a 30 Km de Santander, a donde puede llegar por carretera en su vehículo particular o a través de los transportes públicos, autobús, tren, avión, incluso, barco.

Dónde dormir

****	H. Casa del Marqués	942 81 88 88
****	H.P.N. Gil Blas	942 02 80 28
***	H. Altamira	942 81 80 25
	A.T. Capriccio	942 84 02 23
	H. Colegiata	942 84 01 37
	H. Los Infantes	942 81 81 00
	H. Parador de Santillana	942 81 80 00
	H. Santillana	942 81 80 11
	H. Siglo XVIII	942 84 02 10
	A.R. Solar de Hidalgos	942 81 83 87
	H. Zabala	942 83 84 00

Casas rurales:

	Araceli	942 84 01 94
	González	942 81 81 78
	Casa de la Güela	942 81 82 50
	La Solana	942 81 81 06
	Posada de la Abadía	942 81 80 57
	Posada Herrán	942 81 81 12
	Revolgo	942 81 83 41
	Santa Juliana	942 84 01 06
	Solar de Hidalgos	942 81 83 87



Museo de Altamira: puntas solutrenses
© Museo de Altamira / P. Saura



Museo de Altamira: arpones
© Museo de Altamira



nuestros ojos a ropas de abrigo posibles con rascadores de piel y agujas que permitían cosidos muy precisos.

Por último, uno de los grabados, casi invisibles ante el esplendor de las pinturas policromas, nos muestra, esta vez sí, el objeto de la caza: el ciervo de gran cornamenta.

Esta gente vivía poco, así Velda *«Murió apaciblemente mientras dormía, a los 38 años de edad, a consecuencia de una combinación de vejez y agotamiento. Por la mañana, cuando su hija encontró su cadáver, frío y sereno, encontró también dos objetos que tenía junto a ella bajo las pieles que le servían de manta. Uno era una vieja punta de lanza, gastada por años de uso. El otro era un lanzador de jabalinas de enebro tallado, el más bello que nadie había visto jamás.»*

Sykes combina maravillosamente el ensayo científico con la literatura poética. Personas como él o Z. Burian y nuevas realidades como el Museo de Altamira consiguen abrir nuestra mente a la verdadera comprensión de los hechos.

Ocho mil quinientas personas al año pueden acceder a la cueva de verdad. Si usted tiene paciencia puede entrar en la rigurosa lista de espera y probablemente dentro de tres años reciba la nota con el día y hora de su



© Herederos de Zednek Burian. Praga



Museo de Altamira: neoutiles para talleres de tecnologías prehistóricas. © Museo de Altamira



Museo de Altamira: la exposición permanente. «Los Tiempos de Altamira». © Museo de Altamira





turno. Recuerdo mi infancia, en los años sesenta. Cuando entré en ella (rodeado de adultos que fumaban entre comentarios de dudoso sentido del humor) quedé conmocionado y probablemente afectado para siempre de su magia.

Los profesores de la Facultad de Bellas Artes de Madrid, Muzquiz y

Visita a la cueva original

La visita a la Cueva de Altamira debe solicitarse por escrito.

Dirección: Museo de Altamira, Santillana del Mar, 39330 Cantabria

Número de fax: 942 84 01 57

Media de 20 personas diarias. Tiempo de espera: supera los 30 meses

Más información

Aparte de la imprescindible visita a «La Colegiata», S. XII Santillana está plagada de edificios y museos visitables, existen numerosas y variadas guías para que pueda programar su estancia y en temporada alta seguro que podrá disfrutar de otras actividades en un abanico extenso de ofertas.

Ruprestremanía

Aunque hay otras zonas de España (en Levante, por ejemplo) donde podría ampliar su conocimiento sobre este tema, Cantabria es una región privilegiada en asentamientos prehistóricos en cuevas. He aquí algunas posibilidades:

- ▶ Cuevas «El Castillo» y «Las Monedas», Monte El Castillo (Puente Viesgo)
Tel. 942 59 84 25 (consultar días y horarios)
- ▶ Cueva «Covalanas», Monte La Haza (Ramales de la Victoria)
Tel. 942 64 65 04 (consultar días y horarios)
- ▶ Cueva «Chufin», Ridones (Rionansa)
Tel. 942 72 74 57 (consultar días y horarios)
- ▶ Cueva «Hornos de la Peña», Monte Tejas (Tarriba)
Tel. 942 59 84 25 (consultar días y horarios)

Saura, llevan 30 años estudiando apasionadamente «su querida» Altamira. Son descubridores de figuras ignoradas como el grabado del tocado de plumas con el que abría este artículo y autores de estudios, libros y réplicas (una de 35 metros cuadrados que está en Japón y ésta de doscientos que se está haciendo popular con el postmoderno nombre de «Neocueva»).

Así, bisontes, caballos, ciervos, manos y misteriosos signos, pintados y grabados pueblan esta casa, ahora

rradar y estudios de transmisión de vibraciones decidieron el lugar más próximo y seguro posible.

Luego, para la creación de «la Neocueva», el Centro Nacional de Información Geográfica realizó una topografía de precisión digital, una malla de un punto cada cinco milímetros. Se creó un modelo tridimensional completo del suelo, techo y paredes del interior. Se realizó un levantamiento fotogramétrico del techo de la sala de policromos precisando la

Matilde Muzquiz y Pedro Saura consideran su réplica una obra de arte contemporáneo. Realmente lo es.

vacía de sus moradores originales del Paleolítico Superior.

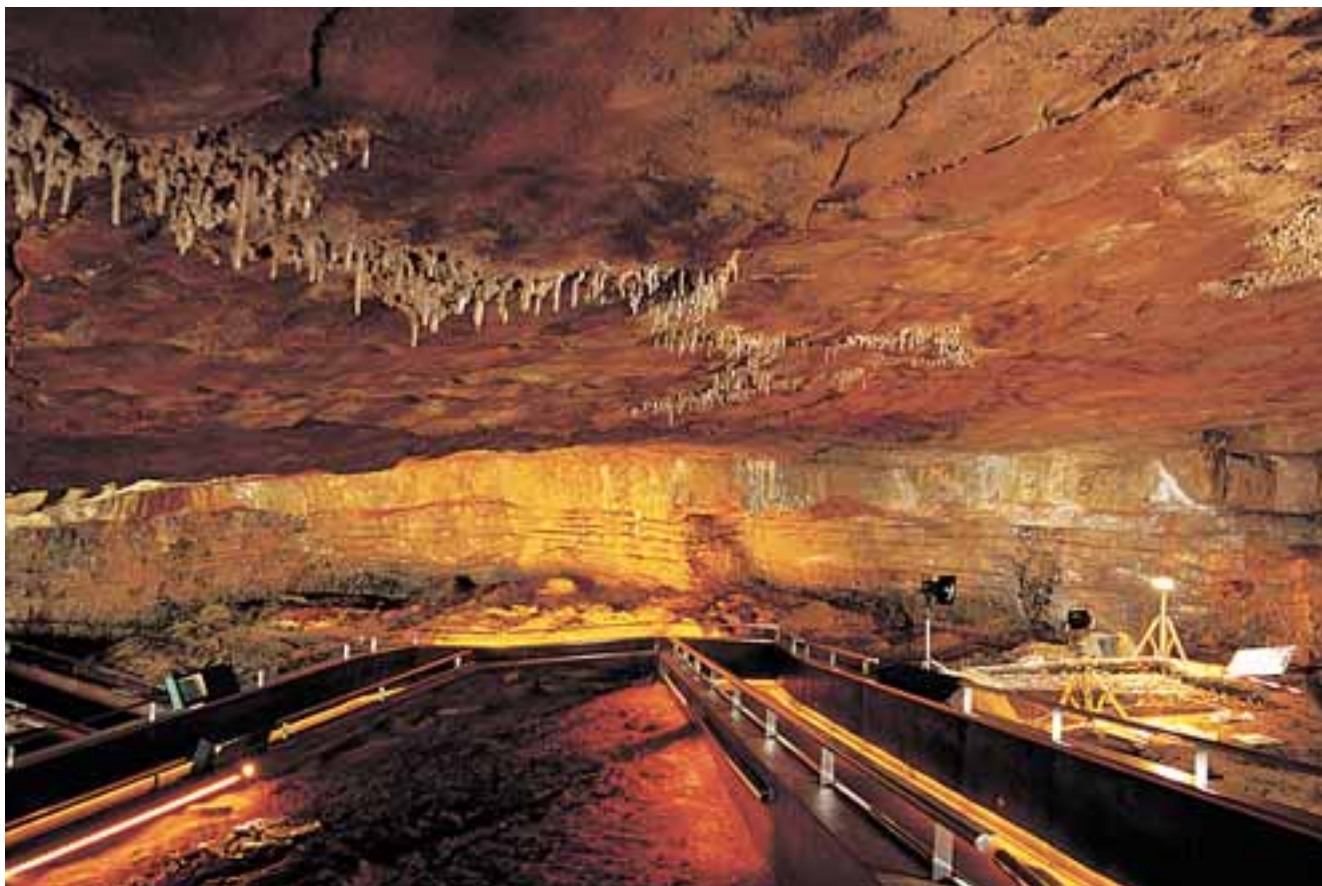
Pocas veces sucede que la poderosa maquinaria de la tecnología contemporánea se ponga al servicio del arte. El nuevo Altamira de Navarro Baldeweg precisó previamente de sofisticados estudios geológicos para que la ubicación del museo y los efectos que provocasen su construcción no afectasen lo más mínimo a la cueva original. Los departamentos de Ingeniería del Terreno de las Universidades de Cantabria y la Politécnica de Catalunya analizaron las características del subsuelo. Análisis de geo-

planimetría y la altimetría y, por último, se creó una ortoimagen del techo que reproduce fielmente su superficie y sitúa cada figura con sus dimensiones reales.

Sólo después de ese alarde informático fue posible construir tridimensionalmente «la piel» en piedra artificial sobre la que Muzquiz y Saura, analizando los gestos del artista paleolítico y utilizando sus mismos procedimientos técnicos, así como los colores naturales empleados (óxidos de hierro y carbón vegetal con agua) procedieron a pintar esta réplica ahora mostrada a las masas. ■



© Pedro Saura



Museo de Altamira: la Neocueva © Museo de Altamira / P. Saura



© Instituto Geográfico Nacional



Museo de Altamira: la Neocueva, bisontes policromos © Museo de Altamira