

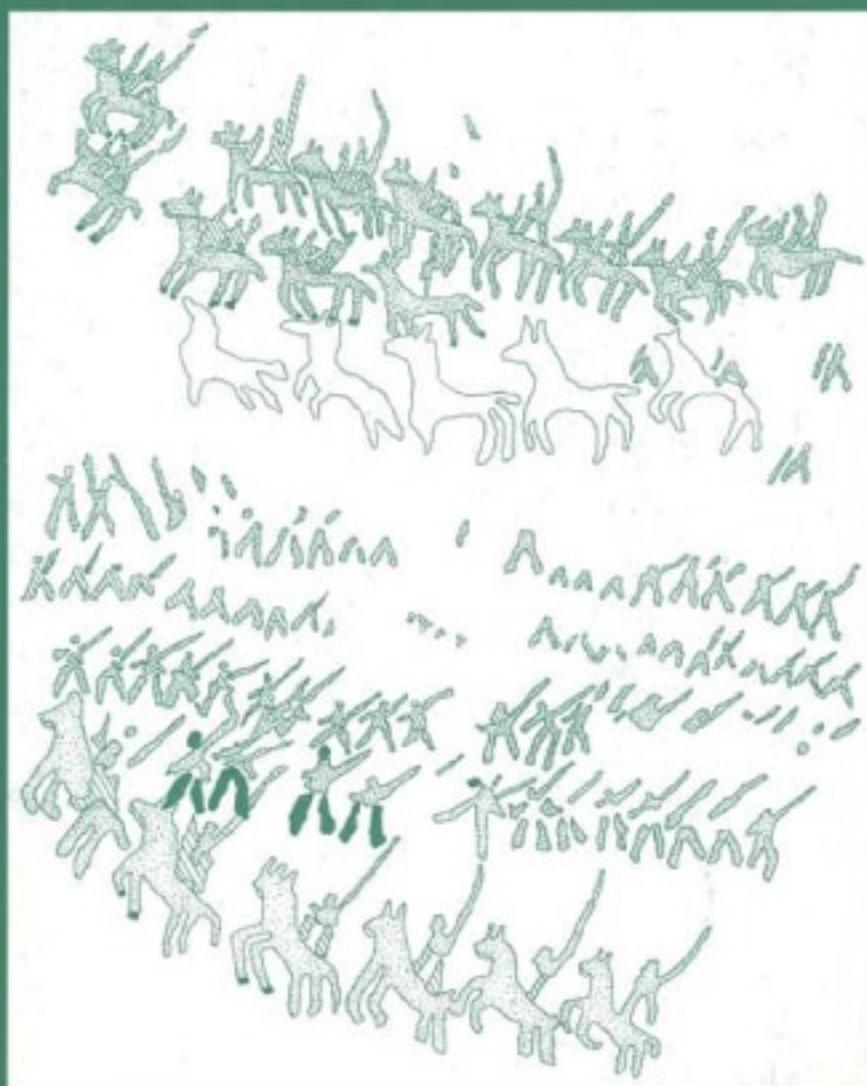


ISSN 1017 - 4346

SIARB

Sociedad de Investigación del Arte Rupestre de Bolivia

Boletín N° 16



El Nuevo Museo de Altamira

En 1979 se creó el Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira como instrumento para la conservación y la gestión de la Cueva de Altamira. El 17 de julio de 2001 Sus Majestades los Reyes inauguraron las nuevas instalaciones: un nuevo edificio para su sede, y nuevos contenidos y servicios para el público y para el patrimonio que conserva. Una renovada institución en sintonía con la trascendencia del monumento que acoge, la Cueva de Altamira, su razón de ser, y con el carácter de Museo Nacional. El hecho tuvo una notable repercusión en los medios de comunicación nacionales e internacionales acorde con el destacado lugar que Altamira ocupa en la Prehistoria e Historia del Arte universales y con su reconocimiento general -popularidad- internacional.

La necesidad de conservación de la Cueva de Altamira y su arte paleolítico

En los años setenta la cueva de Altamira llegó a ser visitada anualmente por más de 170.000 personas. La alteración del microclima de la caverna, el incremento de la temperatura interior por el calor corporal desprendido por los visitantes, hubiera sido causa suficiente para que, de no adoptarse drásticas medidas, las pinturas hubieran llegado a desaparecer. La cueva desde 1982 es visitada sólo por 8.500 personas al año, en un régimen estricto calculado científicamente para mantener estables las condiciones climáticas y hacer posible la conservación de unas pinturas realizadas hace entre 18.000 y 14.000 años.

Desde el momento del cierre y de su limitada reapertura se concibió la idea de hacer una reproducción de la cueva. Ya se había hecho una reproducción parcial de algunos bisontes policromos en 1960 para el Museo Alemán de La Ciencia y la Técnica de Munich y para el Museo Arqueológico Nacional de Madrid y, con este precedente y ante problemas de conservación similares, se había hecho Lascaux II, la copia facsímil de la más espectacular cueva francesa. Sin embargo, los distintos proyectos elaborados entre 1979 y 1988 no resolvían satisfactoriamente el caso de Altamira. Estos proyectos creaban dudas sobre su idoneidad, su posible calidad o, lo más grave, sobre la posibilidad -real- de provocar daños o riesgos para la conservación del mismo original. Y ello por abordar la cuestión de forma segmentada o parcial sin atender correctamente la conservación de la propia Cueva de Altamira, la finalidad de la reproducción, su público potencial, en definitiva: la gestión integral de un bien de tal trascendencia y fragilidad.

El Proyecto para Altamira

La solución tenía que ser de carácter global, dotando a Altamira de las características de un museo moderno. Con estas premisas se elaboró un amplio programa museológico en el que se incluía tanto la conservación del monumento y su entorno como la adecuada gestión y difusión de la Cueva de Altamira, programa museológico que fue aprobado por la Dirección General de Bellas Artes y por el Patronato de las Cuevas de Altamira en 1992.

Diversas instituciones y la iniciativa privada aunaron esfuerzos para que este ambicioso proyecto llegara a buen término. Para ello se constituyó el *Consortio para Altamira*, en el que se integraron el Ministerio de Educación y Cultura, el Gobierno de Cantabria, el Ayuntamiento de Santillana del Mar y la Fundación Marcelino Botín, y se contó con la financiación parcial de los fondos otorgados por la Unión Europea (FEDER).

Los objetivos del Proyecto han sido:

- Mejorar las condiciones de conservación de la Cueva de Altamira.
- Aumentar y mejorar el conocimiento científico de la Cueva de Altamira en su geología, arqueología y arte paleolítico para su correcta conservación, difusión y comunicación.
- Aprovechar la demanda y el interés general por Altamira (y por la Prehistoria) dando una respuesta de calidad y rigor científico asequible al gran público a través de un museo dedicado al Paleolítico.
- Dotar al museo de la infraestructura adecuada para sus fines y actividad.
- Contribuir con un proyecto cultural singular al desarrollo de la industria del ocio y el turismo en Cantabria, que quiere basar su oferta en la calidad, en la síntesis de paisaje y cultura y que utiliza, además, un bisonte de Altamira como imagen de marca.

Una de las primeras medidas tomadas fue la de adquirir, en 1993, los terrenos privados que existían aún en la vertical de la cavidad o en sus inmediaciones, y reordenar el tráfico rodado de acceso al museo, aumentando la protección exterior de la Cueva de Altamira. El Plan Especial de Protección del entorno del yacimiento arqueológico ordena y regula los usos de los terrenos adyacentes para evitar los posibles riesgos ambientales y conservar el paisaje.

Las actuaciones en el interior de la caverna comenzaron

en 1994 con la renovación de la instalación eléctrica y de iluminación. Las nuevas tecnologías han permitido la perfecta visión de las pinturas con un 60% menos de lámparas y un 90% menos de potencia, limitándose los riesgos que implicaba una iluminación excesiva e inadecuada.

Otra de las cuestiones pendientes era el estudio – diagnóstico definitivo sobre la situación geológica de la propia cueva y el estado de conservación de las pinturas. Para ello se acordó en 1994 la colaboración con el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (Museo Nacional de Ciencias Naturales, Departamento de Geología), bajo la dirección de Manuel Hoyos. Este trabajo permitirá conocer de una manera más profunda la situación actual de la cueva y las pinturas.

Por otra parte, las obras de construcción del nuevo edificio para museo y de los accesos al mismo, así como el tráfico rodado podían incidir negativamente en la conservación de la Cueva de Altamira. Para evitar cualquier riesgo se tomaron una serie de medidas preventivas como la eliminación durante los trabajos de excavación y cimentación del uso de explosivos y de percusión neumática, y se instaló un sistema continuo de medida que alertara sobre cualquier vibración en el interior de la cueva. Gracias a este sismógrafo de precisión se pudo comprobar que la mayor vibración en la cueva la producían los vehículos de las viviendas próximas, y la apertura y cierre de la propia puerta de la cueva.

Así mismo, el estudio por medio de “georadar” en las inmediaciones y en el interior de la cueva sirvió para conocer en detalle algunos aspectos de su estructura geológica, su relación con las aguas filtradas al interior y de otras circunstancias que pudieran afectar a las pinturas.

A partir de los resultados obtenidos con estas investigaciones se eligió el emplazamiento adecuado para la instalación del nuevo edificio, accesos y áreas de aparcamiento de tal manera que, tanto su construcción como su frecuentación posterior, no supusieran el más mínimo riesgo para la preservación de la Cueva de Altamira.

Las obras de construcción y la realización de los contenidos del museo se han efectuado en un tiempo de plusmarca. El Consorcio quedó constituido en mayo de 1997 y las obras del nuevo edificio se iniciaron en octubre de ese mismo año; en octubre de 2000 la reproducción de la Cueva de Altamira empezó a ser visitada de forma experimental y en julio de 2001 el museo fue abierto al público. En 2002 se terminarán las últimas obras programadas destinadas a rehabilitar los antiguos pabellones construidos en 1970, para actividades y exposiciones temporales y a hacer accesible, a modo de parque – bosque, prados, paisaje -, los 160 000 m² del recinto del museo.

La inversión total final se situará en torno a los 3.800 millones de pesetas. Esa cifra incluye las siguientes grandes partidas:

adquisición de 100.000 m² de suelo; construcción del nuevo edificio (5500 m²) y rehabilitación de los existentes (600 m²); reproducción de la cueva de Altamira (900 m²); montaje de la exposición arqueológica (900 m²); urbanización y paisajismo sobre 160.000 m²; carretera y caminos de acceso, entre otras.

Un nuevo museo

El edificio fue encargado al arquitecto Juan Navarro Baldeweg, que ha sido distinguido por este trabajo como uno de los cuatro finalistas del Premio de Arquitectura de la Unión Europea Mies van der Rohe 2001. El edificio responde al programa espacial y funcional de un museo que se desarrolla prácticamente en una planta única. La arquitectura resulta estrictamente contemporánea y de formas rotundas, prismáticas. Su construcción, semienterrada, así como su escasa altura facilitan su integración en el paisaje.

En este edificio se integran tanto las áreas de trabajo e investigación (los despachos, biblioteca y laboratorios), así como las áreas de servicios y exposición destinadas al público general.

La Neocueva

La reproducción de Altamira ha suscitado notable expectación previa pero ¿por qué llamarla Neocueva? La Cueva de Altamira, desde la última ocupación prehistórica ha sufrido notables y radicales cambios. Poco después de que fueran pintados los famosos bisontes se produjo un gran derrumbe natural en toda su zona de entrada que la dejó completamente cerrada e inaccesible hasta que, a través de una pequeña grieta, pudo ser descubierta en el siglo XIX. Se produjeron otros desplomes poco después de su descubrimiento en 1875 y otros en 1924 y 1930. Para evitar que llegaran a afectar al techo pintado se construyeron en su interior numerosos muros y pilares de hormigón - hábilmente camuflados - y se crearon también caminos y escaleras para hacer visitable la cueva a un público cada vez más numeroso, en definitiva: la Altamira de hoy es muy diferente a la Altamira paleolítica.

En el museo se ha hecho de nuevo la Cueva de Altamira restituyendo el espacio cavernario tal y como, gracias a los datos arqueológicos y geológicos, sabemos que era; se ha recuperado la arquitectura natural de la cueva que acogió a las bandas paleolíticas. Esta nueva cueva - la Neocueva - es en realidad el final de un proceso de investigación cuyo resultado se transmite, se pone a disposición de los visitantes del museo.

Dos son las principales restituciones que la Neocueva nos ha permitido hacer para acercarnos a la cueva paleolítica: la recuperación de la gran boca de la cueva y la luminosidad

natural del área de habitación y la supresión de los muros modernos que separan hoy artificialmente el ámbito de la actividad cotidiana, junto a la luz exterior, del área del rito, del mito y de lo sagrado, que se haya en la penumbra.

La Neocueva se integra en el discurso del museo, articulándose con las salas de exposición, con el objetivo de transmitir al público general, con un lenguaje gráfico y audiovisual actual, las emociones y conocimientos que la ciencia ha ido desentrañando sobre el arte rupestre paleolítico y las formas de vida en la época de Altamira. La Neocueva ayuda a conocer mejor la cueva de Altamira.

Antes de entrar, una corta película (4 minutos) nos presenta toda la prehistoria y la historia de Altamira; una vez dentro seremos testigos - ¿holografía? ¿realidad virtual? - de un instante de la vida cotidiana de sus primitivos moradores; veremos el campamento de un grupo humano magdalenense; pasaremos junto a una excavación arqueológica en curso; veremos los restos de un oso cavernario que hace milenios murió durante la hibernación y, por último: el gran techo pintado, y no solo los conocidos bisontes sino también los grabados de animales y antropomorfos, los signos y manos pintadas, las más antiguas figuras de caballos rojos...

Para reproducir la cueva se ha realizado una topografía de precisión con un punto exacto cada cinco milímetros: hasta 40.000 puntos por metro cuadrado; la roca soporte tiene en su composición un 80% de polvo de roca caliza; los pigmentos utilizados en la reproducción de las pinturas -carbón y ocre- son los utilizados por los artistas paleolíticos... Podemos afirmar que se ha reproducido exactamente la física y la química de la materia, y en lugar de la alquimia, del aura de la que hablaba W. Benjamín y de la emoción, la Neocueva ofrece información científica de una forma sintética, amable y simpática.

Las salas del Museo

Todo el museo está dedicado a los tiempos de Altamira, al arte, la cultura, la vida y las técnicas de las bandas de cazadores recolectores que durante el paleolítico superior habitaron la vieja Europa. La exposición se basa en la mejor colección de objetos originales paleolíticos de España. Son 400 piezas excepcionales procedentes del propio museo, de otros museos estatales (Museos Nacionales de Arqueología, de Antropología, de Ciencias Naturales, de América) o de museos de otras titularidades como el Regional de Prehistoria de Cantabria, el de Bellas Artes de Santander, el de Prehistoria de Valencia, el Arqueológico de Asturias y la Colección de Isturitz (Francia) que han cedido fondos propios con un ánimo de colaboración que ha facilitado el nombre mítico de Altamira, y el carácter supraregional del proyecto.

En la exposición se integran de forma coherente los objetos originales procedentes de los principales yacimientos, los objetos recreados para entender su uso, algún objeto excepcional reproducido, y la información complementaria que se presenta en forma de cortas películas documentales, textos, gráficos, fotografías, bases de datos interactivas y, también, dibujos animados -por primera vez en un museo- destinados a los visitantes más jóvenes (y a los adultos que les acompañen).

El primer área de la exposición está dedicada a D. Marcelino Sanz de Sautuola que descubrió en Altamira el arte paleolítico, el primer arte de la Humanidad, lo identificó como tal y lo publicó con exquisito rigor y acierto. Junto a los escritos y publicaciones que definen su múltiple actividad científica veremos las primeras reproducciones pintadas del techo de Altamira, las primeras monografías y sendos audiovisuales sobre la figura de Sautuola y sobre la conservación de la cueva y la realización del facsímil.

La evolución del hombre - siguiente capítulo de la exposición - se centra en cuatro especies y en cuatro momentos distintos a través de tres temas: el progreso técnico en la producción de herramientas de piedra y hueso; la evolución física y los cambios en las distintas especies humanas así como su comportamiento en grupo y, los restos de fauna y el cambio climático junto al paisaje predominante.

El siguiente ámbito de la exposición se dedica a la vida cotidiana: la caza, la pesca y la recolección; al fuego, la cocina y la alimentación; al vestido y al adorno personal. Puntas de sílex, arpones y azagayas de hueso y asta, una pequeña escultura de un salmón, dientes perforados de animales, agujas y objetos singulares sirven de evidencias con las que reconstruir nuestro remoto pasado. Un mosaico de documentales de gran valor etnográfico nos permite establecer analogías entre el paleolítico, los llamados "primitivos actuales" (inuit, bosquimanos, papúas y aborígenes australianos) y nuestro propio presente y reflexionar sobre las nociones de progreso y desarrollo, sobre la relatividad de las diferencias y de las distancias en el espacio y el tiempo.

Por último, la reproducción exacta de cuatro conjuntos rupestres casi inaccesibles para el público, permite conocer en el museo toda la diversidad de técnicas, estilos, temas, cronología, soportes y ubicación del arte paleolítico cantábrico. Resulta fácil así la inmediata comprensión de un fenómeno cultural y artístico que, extendido por Europa, alcanzó en Cantabria su mayor densidad y calidad. Sin embargo, desapareció poco después de una manera radical mientras la sociedad y el territorio se tribalizaban en el preludio de las economías de producción ganadera y agrícola.

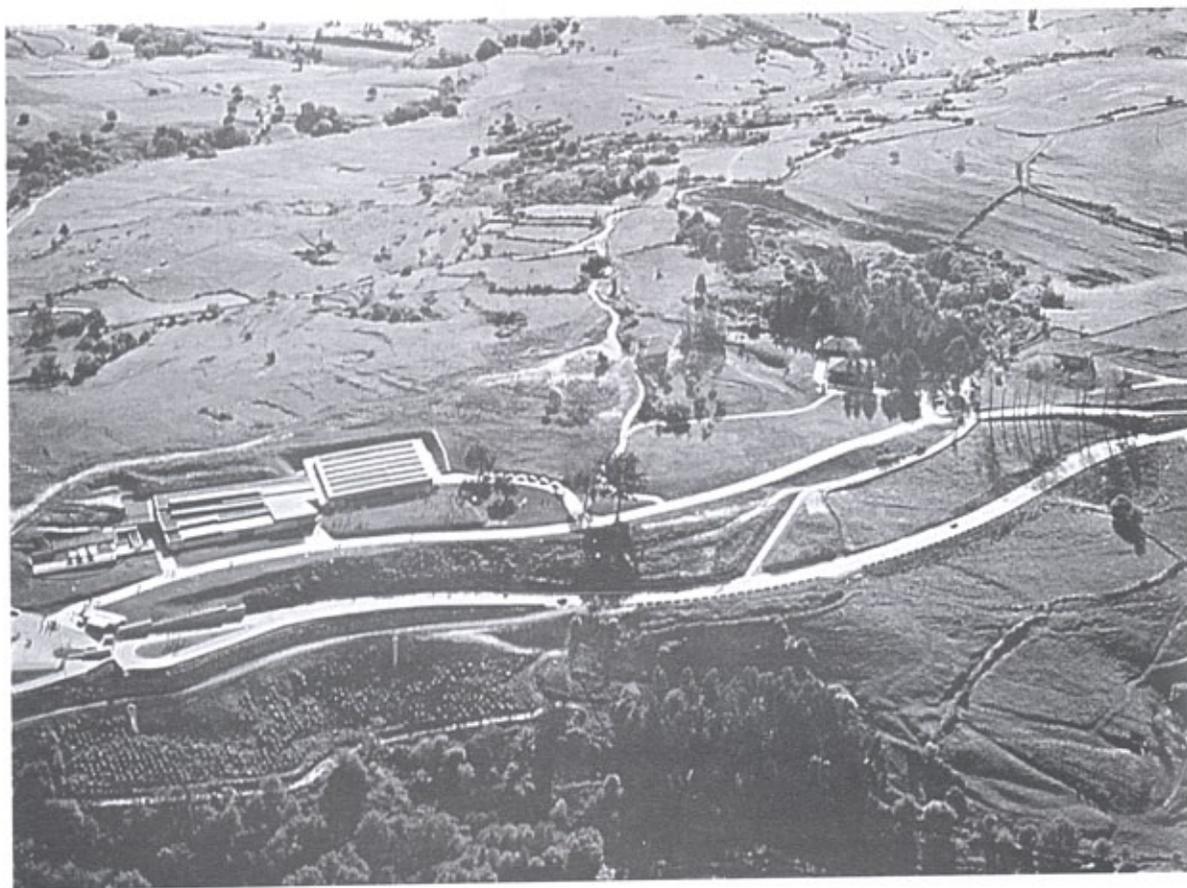
El entorno

Fuera del edificio, el recinto de pradera y bosque ayuda a disfrutar de la naturaleza que rodeaba la cueva. Los caminos trazados brindan la vista de los Picos de Europa y de las sierras de la Cordillera Cantábrica. El paseo conduce hasta la entrada de Cueva de Altamira; para garantizar su conservación, su visita seguirá siendo sólo posible para un número fijo y reducido de personas que lo soliciten con antelación.

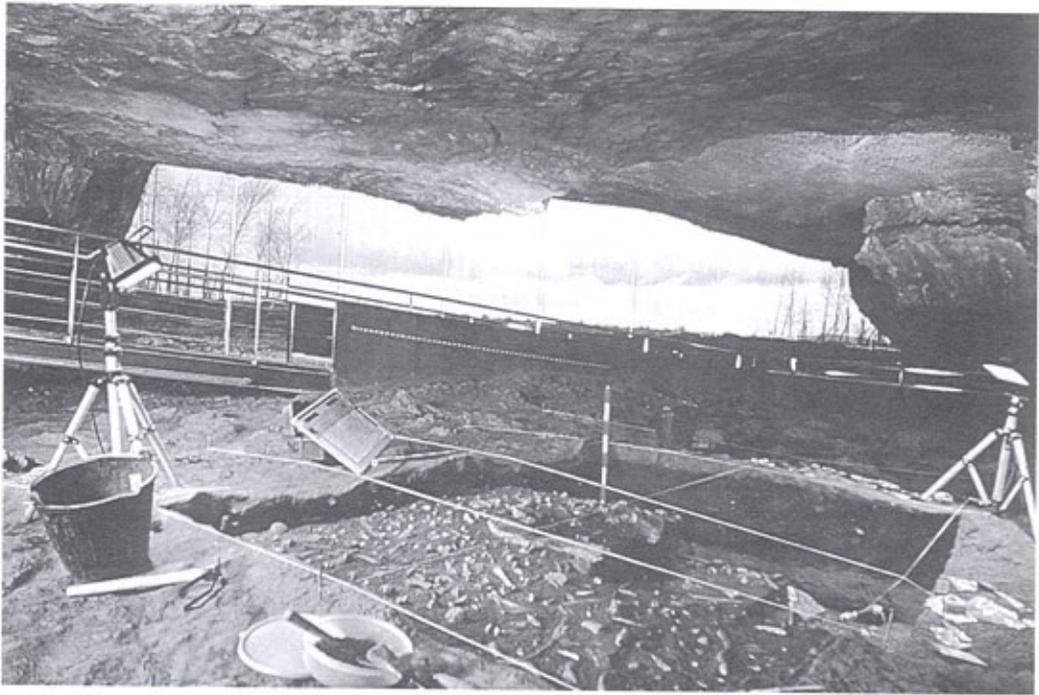
La gestión de un bien como Altamira es la sensata ordenación de todos sus usos posibles, y eso es lo que ahora parece haberse logrado. Las condiciones de conservación de la Cue-

vá de Altamira son ahora mucho mejores que hace cinco años; se han suprimido riesgos potenciales existentes en su entorno y adoptado medidas preventivas para el futuro. Existe ahora una nueva forma asequible y satisfactoria para conocer Altamira: la Neocueva y, el proyecto (cultural) colabora con el fomento en Cantabria de un turismo basado en la conjunción de cultura y naturaleza y en los Bisontes de Altamira como imagen de marca.

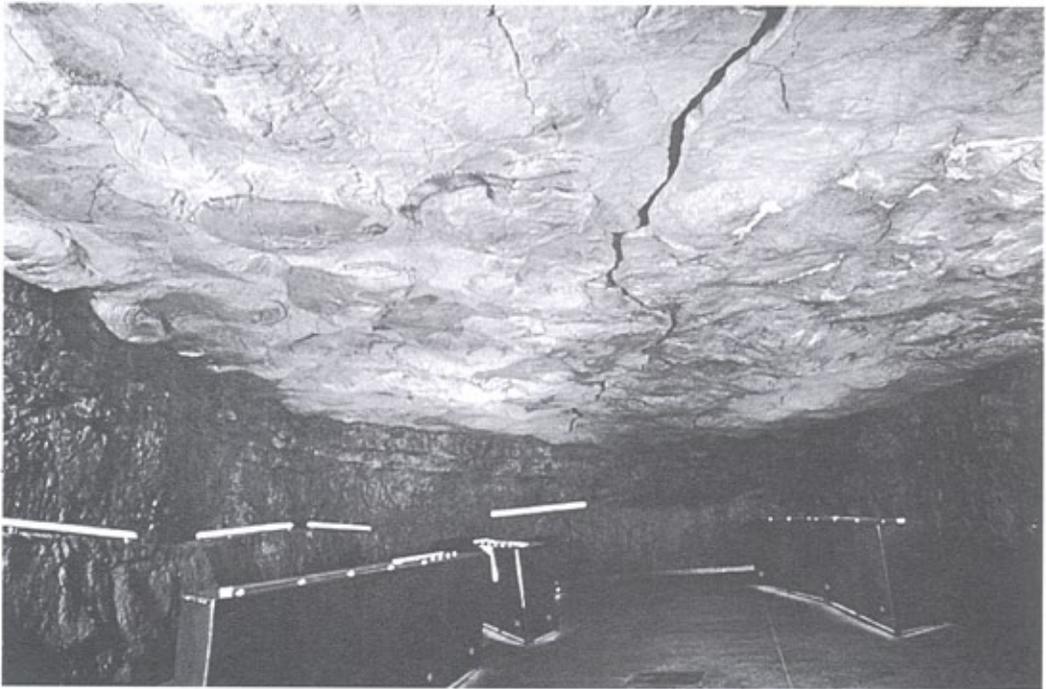
La satisfacción de los visitantes - calidad - y su número - 350.000 en los 10 primeros meses de apertura - permiten evaluar el proyecto favorablemente.



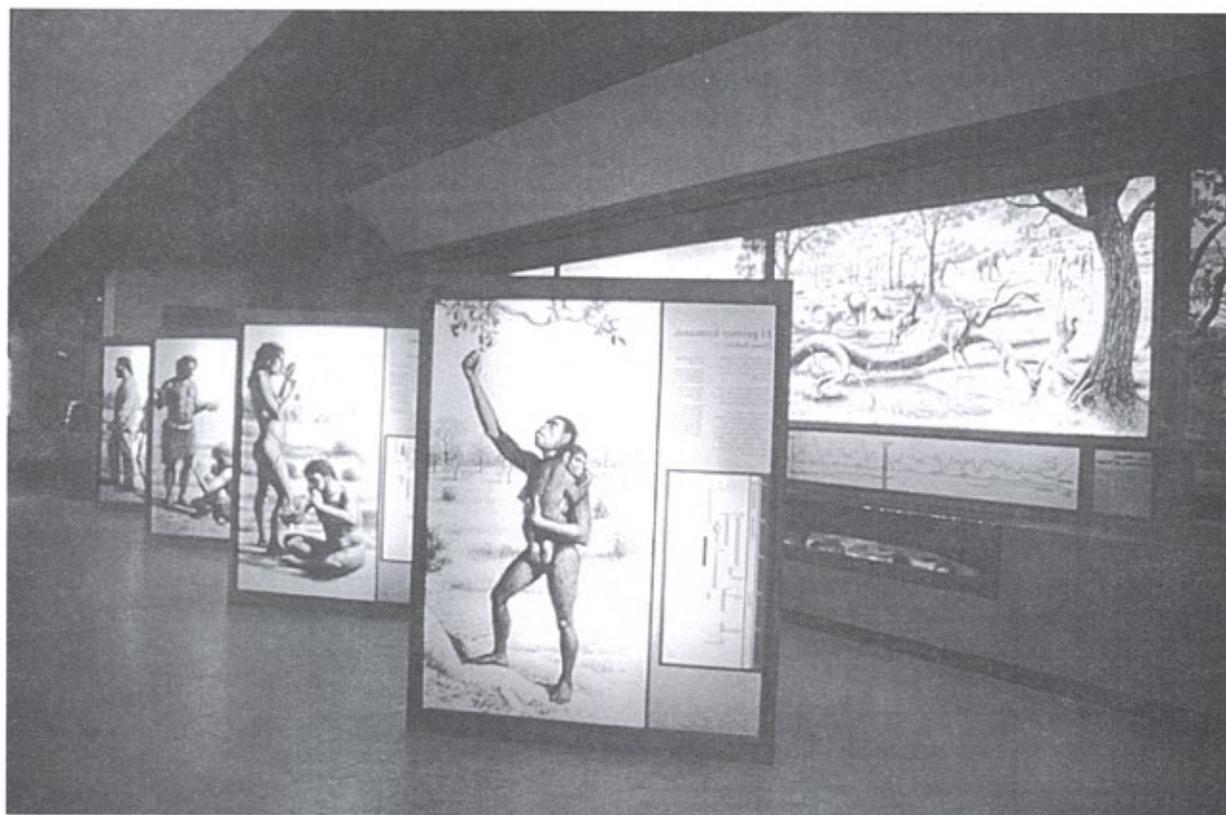
Museo de Altamira: vista aérea



Museo de Altamira: Neocueva.



Museo de Altamira: Neocueva, sala de pinturas.



Museo de Altamira: exposición permanente "Los Tiempos de Altamira".