

Los secretos de Altamira



Grupo de caballos salvajes en
la gruta de Font de Gaume.
Dordoña.

UNA campiña feraz y montañosa, abundante en rincones pintorescos y en caseríos aldeanos, nos hizo fugaz la hora que demoramos en atravesar las veinte millas que separan Santander y Santillana del Mar. Cerca de valles verdes y jugosos, delicados paisajes de égloga apacible, se elevan soberbios los montes Cantábricos. El verde del paisaje montañoso, infinito en sus tonos, en íntimo acorde con los grises y azules del cielo, es salpicado frecuentemente por la pincelada cenicienta de las casonas señoriales o por el blanco gracioso de los caseríos.

Santillana del Mar, vieja de siglos, vive dormida en las lejanas horas medievales en un pintoresco valle cercano a Altamira. Al caminar por esas calles estrechas y tortuosas, por entre viejas casas blasonadas que conservan la arquitectura y el ambiente de la época en que fueron construídas, hemos evocado las figuras del autor de *Las Serranillas* ("Moza tan hermosa non vi en la pradera..."), poeta antes que soldado, cuya casa de estilo gótico aún se alza en la calle del Cantón, y la de aquel pícaro y legendario Gil Blas de

Santillana, cuyas aventuras se sitúan en esta villa.

A unos dos o tres kilómetros de Santillana, en la cima de una colina de cien metros de altura, están las dos cuevas de Altamira.

El paisaje que rodea a la cueva mayor, la única con interés artístico, es austero y carece del esplendor externo que suelen tener las cavernas naturales; la entrada es tan pequeña que pasaría desapercibida si no existiera un sendero que nos guía hasta ella. Una gruesa reja de fierro la protege.

Descendemos por un corredor de quince metros de largo, bien iluminado con luz eléctrica, hasta una bóveda cuyas murallas están reforzadas con cemento para evitar los derrumbes; algunos pilares colocados en sitios estratégicos cumplen el mismo objetivo. En el costado izquierdo de esta bóveda han levantado una muralla de piedra y cemento que cierra la llamada "Cámara de las pinturas". Un cuidador abre la maciza puerta que cierra la "cámara" y nos encontramos en una sala rectangular de unos 18 metros de largo por unos 8 a 9 de an-

cho, cuya altura varía desde 2 metros a nivel de la puerta hasta 1 metro al fondo. Este detalle de la altura parece explicar el que los artistas de Altamira hayan elegido casi exclusivamente esta pequeña sección de la cueva para realizar su maravilloso trabajo; a pesar que ella tiene extensa superficie de murallas (270 metros de profundidad) y grandes cámaras o bóvedas, son muy pocas las figuras que se encuentran fuera de la "cámara".

Una rápida mirada nos deja la impresión que la mayoría de los trabajos son pinturas sobre la roca. Es fácil imaginar las dificultades que han debido vencer los hombres paleolíticos para preparar sus colorantes y realizar una labor que hoy nos asombra...

Cuando se descubrió la cueva y su contenido pictórico, el mundo culto dudó de la autenticidad de los hallazgos: se hacía duro pensar que los rudos hombres que vivían a orillas del Cantábrico hace miles de años, en la época cuaternaria, hubieran podido dibujar estos bisontes, jabalíes, ciervos y caballos que revela en los artistas un gran sentido de observación y una rara habilidad para comunicar vida y movimiento a las figuras. Como no se conocían manifestaciones de arte puro anteriores a las primera fase del período paleolítico superior, la duda se mantuvo por muchos años, desde que don Marcelino Santuola, vecino de Santander y aficionado a la arqueología, descubrió los grabados y pinturas en 1879. Al año siguiente publicó sus "Breves apuntes sobre algunos objetos de la provincia de Santander", modesto ensayo sobre arqueología local que ha constituido la contribución más importante que se ha hecho en los últimos 100 años a la historia del arte primitivo de la humanidad.

Posteriormente se descubrieron nuevas cuevas con manifestaciones de arte rupestre paleolítico. Sólo en la provincia de Santander hay más de 12 cuevas con grabados, dibujos y pinturas de animales en las murallas y techos, entre las que las más importantes son la de Altamira, El Castillo, La Pasiega, Hornos de la Peña, Rascaño, Covalanas y Santián. En las provincias de Asturias y Vasconia también existen demostraciones de arte rupestre; al parecer el arte rupestre español es una extensión de la zona artística paleolítica del sur de Francia. Fue precisamente en los valles de los Montes Cantábricos y Pirineos donde el hombre del último período glacial vivió; el resto de Europa estaba aún cubierto por hielo.

Se desconoce, y al parecer no se conocerá nunca, la evolución de este arte, porque sus tipos se nos presentan ya perfectos; en este período la figura humana se representa pocas veces y cuando aparece lo es muy estilizada, con rasgos de bestialidad. En cambio, en la representación de animales se llega a la perfección. Hay en Altamira, por ejemplo, unas figuras antropomorfas, muy extrañas para ser humanas, que bien pueden representar hombres, como monos o ídolos.

Lo que sí es evidente es que esta costa cantábrica fue una zona de intensa caza y, por consiguiente, debe haber surgido la "magia de la caza", en cuyos ritos figura el representar al animal que se deseaba. Es más que probable, pues, que esta Cueva de Altamira, fuera algo así como un santuario de antiquísimas devociones totémicas al servicio de los cazadores primitivos.

El artista prehistórico trazaba las líneas de sus dibujos con trozos de ocre de puntas afiladas y luego aplicaba los

CARNET

colores en el "lienzo de roca" con la ayuda de pinceles hechos de hierbas y matorrales o con piedras especialmente labradas. Los grabados se hacían con buriles de pedernal. En cuanto a los colores usaron el negro, rojo, ocre, café y amarillo. Faltan por completo el azul y el verde. Las materias primas eran carboncillo, minerales de manganeso y ocre naturales que, bien molidos, eran mezclados con grasas y probablemente con sangre de animales.

En el pequeño Museo que existe a la entrada de la Cueva se exhiben numerosos objetos prehistóricos de la zona y otros encontrados en el interior de la cueva misma: punzones, agujas de hueso, buriles, raspadores, conchas con restos de colores, piedras con los colores en bruto, mandíbulas y huesos de ciervos, bisontes y caballos, etc. etc.; es evidente que algunos de estos objetos fueran usados en las labores pictóricas. Algunos de estos utensilios presentan adornos y decoraciones muy variadas, líneas en zig zag, estrías, triángulos, dispuestos con cierta simetría y gusto reveladores de sentido artístico.

¡Es sorprendente la forma cómo estas pinturas se han conservado a través de los siglos! Según cálculos del Dr. Cabello, cientista español, las pinturas de Altamira fueron realizados hace 13.000 años y su conservación podría ser debida a la impregnación de la pintura en la roca y a la constancia de los factores ambientales internos. La temperatura, la humedad y la luz no han variado en la cueva ya que hasta su descubrimiento, la entrada estaba cerrada por rocas que impedían toda comunicación con el exterior. La obscuridad es absoluta en la "cámara", en el resto de la cueva; el cuidador nos lo demuestra, para impresionarnos más de lo que ya estábamos, apagando las

luces eléctricas, quedando sumidos en la más completa obscuridad.

Observando con detención el techo de la "cámara" nos deja la impresión de haber sido labrado cuidadosamente con el doble objeto de emparejarlo, y de dejar zonas en relieve para representar ciertas partes de las figuras con lo que indudablemente pretendían, y lo consiguieron, favorecer la expresión, produciendo efectos plásticos. El famoso "bisonte encogido", está pintado en una saliente del techo que forma las prominencias al cuerpo del animal. Piedras de pedernal u otros materiales duros deben haber servido para el pulimiento del techo.

Se observan muchas variaciones en relación a la ejecución de las pinturas, desde aquellas figuras que están sólo diseñadas o pintadas en un solo color, que deben ser las más antiguas, hasta las policromadas, más recientes, que constituyen un verdadero logro de efectos pictóricos y plásticos. En todo caso, sorprende el que los dibujos estén ejecutados de una sola vez; no aparecen trazos de más ni de menos. Todo resulta exacto y preciso, lo que revela la gran capacidad de observación y la excepcional habilidad de los autores. No encontramos relación entre una figura y otra; todas parecen haber sido hechas aisladamente. Esto es una diferencia notable con el arte rupestre del Levante español en el que hay composición. Muchas de las figuras en Altamira están superpuestas, otras en posición invertida, unas más teñidas que las otras, etc., todo lo cual demuestra que corresponden a distintos períodos.

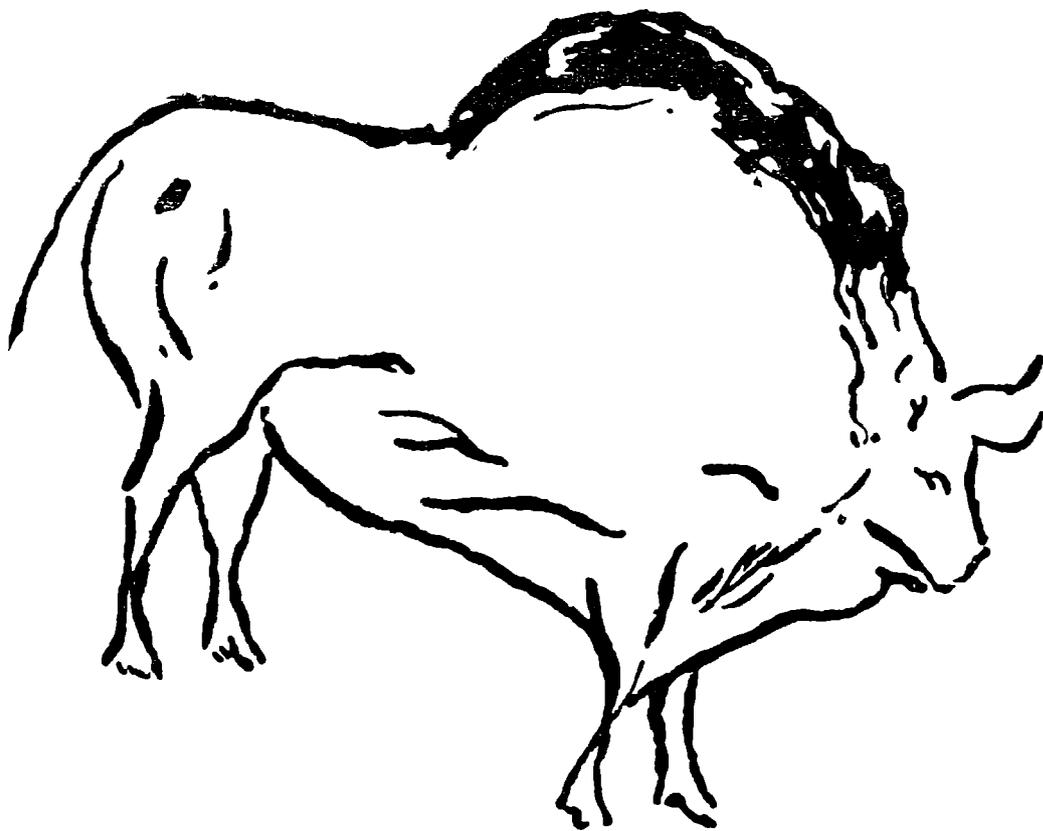
Las más importantes de las pinturas están en el lado izquierdo de la "cámara", las del lado derecho aparecen imperfectas y mal conservadas por las filtraciones. El animal más representa-

do es el bisonte que aparece descansado, parado o comiendo. Hay venados, caballos y jabalíes en diversas actitudes. Con poca luz las figuras se destacan mejor y los colores se aprecian más: es maravillosa la suavidad con que se pasa del rojo al negro y a los ocres en una superficie tan tosca como la de la roca de la cueva.

La mayoría de las figuras son grandes: hay ciervos y caballos de tamaño natural. En el techo hay tres figuras clásicas de bisonte que miden entre 1.40 y 1.50 metros de largo, un jabalí comiendo de 1.60 metros, un bisonte parado de 1.50, un bisonte en momento de esturarse que mide 1.90 metros

y un bisonte descansando de 1.90 metros de largo, que es tal vez el más perfecto y artístico de todos los trabajos de Altamira: la cabeza está vuelta hacia atrás y los cuernos, ojos, orejas y hocico resaltan exquisitamente dibujados en rojo.

Hacia el medio del techo hay varias figuras de bisontes de las que dos nos impresionan particularmente: una representa un bisonte en posición erecta, en el que la cabeza es notable por su expresividad; el otro está inmediatamente detrás, tiene un metro 50 cms. de largo, el cuerpo en tono rojo oscuro, tiene un aspecto diabólico.



Bisonte del Magdaleniense (Santimamiñe, Basando, Vizcaya, España)