



MUSEOGRAPHY AND MUSEOLOGY OF CAVE ART AT THE ALTAMIRA MUSEUM

JOSÉ ANTONIO LASHERAS* CARMEN DE LAS HERAS**

ABSTRACT

The Altamira Cave is one of the great sites in world art, as the place where the first traces of prehistoric cave art from the Upper Paleolithic period were discovered in 1879. The geological problems of the cave and early signs of alteration detected in the paintings inspired the decision to make an exact copy of the original not long after its discovery.

A lack of careful forethought and consideration of the concept of the replica and its potential users – the general public – characterized the various projects presented prior to the 1980s. This posed a problem, as the replica of Altamira was intended to cater to the thousands of visitors who were no longer able to visit Altamira Cave itself after it was closed for conservation reasons.

Neocueva (Neocave) is the new term that has been coined to define both the museological concept and the result achieved with the creation of a facsimile of Altamira. This space was designed with an area dedicated to the Altamira Cave, to prehistoric cave art and to the ways of life of its Paleolithic inhabitants, and it clearly reflects a determination to make learning a delightful experience. Altamira has undergone such drastic transformations since its discovery that its present-day appearance is radically different from what it would have looked like in prehistoric times and even from its appearance when the cave was first found. The Neocave is merely a tool for discovering the original Altamira, with its exact appearance and dimensions, enabling visitors to immediately discern both the space used for everyday living and the symbolic space – the space of art. The conceptual rigor and technological perfection applied to this replica is rooted in an absolute respect for the masters who created the paintings and engravings in the Altamira Cave.

RIASSUNTO

La grotta di Altamira è uno dei grandi siti dell'arte mondiale, dal momento che costituisce il luogo dove furono scoperte nel 1879 le prime tracce di arte preistorica delle caverne del periodo del Paleolitico superiore. I problemi geologici della grotta e i primi segni di alterazione osservati nelle pitture hanno ispirato la decisione di realizzare una copia esatta dell'originale non molto tempo dopo la sua scoperta.

La mancanza di una attenta prudenza e considerazione del concetto di replica e dei suoi potenziali fruitori (il pubblico in generale) ha caratterizzato i vari progetti presentati prima degli anni Ottanta. Questo ha posto un problema, poiché la replica della Grotta di Altamira era stata concepita con l'intenzione di soddisfare le migliaia di visitatori che non potevano più visitare la Grotta stessa dopo la sua chiusura per motivi di conservazione.

Neocueva (neocaverna) è il neologismo usato per definire sia il concetto museologico sia il risultato raggiunto con la creazione del facsimile della Grotta di Altamira. Questo spazio è stato progettato con un'area dedicata alla Grotta, uno per l'arte preistorica delle caverne e uno per i modi di vita dei suoi abitanti paleolitici, e riflette chiaramente la determinazione a rendere l'apprendimento un'esperienza piacevole. Altamira ha subito trasformazioni così drastiche a partire dalla sua scoperta che il suo aspetto attuale è radicalmente differente da come poteva apparire nella Preistoria e addirittura da come era quando è stata scoperta. La neocaverna è semplicemente uno strumento per scoprire l'originale Altamira, con il suo aspetto e le sue dimensioni esatti, rendendo possibile per i visitatori di cogliere immediatamente sia lo spazio usato per la vita quotidiana, sia lo spazio simbolico, lo spazio dell'arte. Il rigore concettuale e la perfezione tecnologica usati per questa replica sono radicati in un assoluto rispetto per i maestri che crearono queste pitture e incisioni nella Grotta di Altamira.

RESUME

La grotte d'Altamira est un des grands sites de l'art mondial, comme elle constitue le lieu où les premières traces de l'art préhistorique des grottes du Paléolithique Supérieur ont été découvertes en 1879. Les problèmes géologiques de la caverne et le premiers signes d'altération observés dans les peintures ont inspiré la décision de réaliser une copie exacte de l'original peu après sa découverte.

Le manque d'une attentive prudence et considération du concept de réplique et de ses potentiels utilisateurs (le public en général) a caractérisé les différents projets présentés avant les années Quatre-vingt. Ce fait a posé un problème, parce que la Grotte d'Altamira avait été conçue avec le but de satisfaire les milliers de visiteurs qui ne pouvaient plus visiter la Grotte même après sa clôture pour raisons de conservation.

Neocueva (néo grotte) est le néologisme utilisé pour définir soit le concept muséologique, soit le résultat obtenu avec la création du facsimile de la Grotte d'Altamira. Cet espace a été projeté avec une zone dédié à la Grotte, une autre pour l'art préhistorique des grottes et une pour les façons de vie de ses habitants paléolithiques, et reflète clairement la détermination à faire du apprentissage une ex-

* José Antonio Lasheras, Director, Museo de Altamira, Spain

** Carmen de las Heras, Conservadora, Area de Colecciones, Museo de Altamira, Spain

périence agréable. Altamira a subi des transformations si grandes depuis sa découverte que son aspect actuel est radicalement différent de comment elle pouvait apparaître dans la Préhistoire ou même de comment elle était quand elle a été découverte. La néo grotte è simplement un instrument pour découvrir l'originelle Altamira, avec son aspect et dimensions exacts, en rendant possible aux visiteurs d'apercevoir à l'instant soit l'espace utilisé pour la vie quotidienne, soit l'espace symbolique, c'est-à-dire l'espace de l'art. La rigueur conceptuelle et la perfection technologique utilisées pour cette réplique sont enracinées dans un absolu respect pour les maîtres qui ont crée ces peintures et gravures dans la Grotte d'Altamira.

La cueva de Altamira es uno de los grandes lugares del arte mundial, el primero en el que se descubrió la existencia del arte rupestre del Paleolítico superior, en 1879. Los problemas geológicos de la cueva, los síntomas de alteración de las pinturas y, finalmente, las restricciones de acceso a su interior, fueron algunas de las causas que llevaron a plantear la construcción de una réplica como alternativa a la vista al original.

Neocueva es el neologismo creado para definir adecuadamente tanto el concepto museológico como el resultado obtenido con la realización del facsímil de la cueva de Altamira. Museológicamente, este espacio se concibió como un ámbito dedicado al arte rupestre y a las formas de vida de los habitantes paleolíticos. La Neocueva se crea como un instrumento para descubrir la Altamira original, con su aspecto y dimensiones absolutas, lo que permite reconocer inmediatamente el uso del espacio cotidiano junto al espacio simbólico, el del arte. El rigor conceptual y la perfección tecnológica aplicado a esta realización emana del respeto absoluto a los maestros que realizaron las pinturas y grabados de la cueva de Altamira.

El peso específico adquirido por el Patrimonio en los últimos años y su alta valoración social han fomentado la musealización de yacimientos, como productos culturales de calidad, que potencien tanto la conservación como la presentación pública de los bienes patrimoniales in situ. Musealizar un yacimiento supone realizar una serie de intervenciones o actividades encaminadas a facilitar su conocimiento museístico, a transmitir conocimientos científicos de manera asequible y provocar la comunicación afectiva y efectiva visitante-patrimonio mediante una correcta transmisión del mensaje. Hablaremos por tanto de la accesibilidad física y de accesibilidad intelectual del Patrimonio cultural y natural. "Musealizar, en el caso de los yacimientos arqueológicos y de los inmuebles históricos es hacerlos visitables y accesibles transformándolos en una exposición permanente, como si de un museo se tratara. Es hacer de un yacimiento una exposición de sí mismo". (Lasheras y Hernández, 2005). En el caso de la Neocueva y de todos los facsímiles del arte rupestre, la musealización no se hace in situ sino en un edificio expresamente construido para tal fin que permite superar las limitaciones impuestas por los factores naturales y por la conservación de las pinturas e incorporar otros elementos museográficos complementarios que facilitan el conocimiento del arte rupestre y de los seres humanos que fueron sus artífices. La Museografía del arte rupestre ha evolucionado mucho en los últimos años, a tenor de realizaciones como Altamira (2001) y de algunas muy recientes, de los últimos dos años, como Ekaínberri (Deva Guipuzcoa), el Parque de la Prehistoria de Teverga (Asturias) o el espacio dedicado a la musealización tecnológica del arte rupestre del Abri du Sorcier en Angles-sur-Anglin (Vienne, Francia).

La cueva de Altamira fue uno fue visitada desde el primer momento de su descubrimiento y ya desde 1917 contaba con un guía oficial. A partir de 1924 se realizaron obras que facilitarían la llegada de los visitantes y su tránsito por el interior de la cueva. Estos trabajos no difieren en absoluto de los que más tarde se acometieron en cualquiera de las cuevas abiertas al público en Francia y en España, que perdieron rápidamente una parte de su valor arqueológico y natural en favor de que un número cada vez más elevado de personas pudiera circular con confort por los intrincados y oscuros caminos subterráneos. La presión turística continuada y en rápido aumento entre 1940 y 1975 provocó alteraciones en las condiciones medioambientales naturales de la cueva que obligaron a restringir el acceso. A partir de los años 80' tomó cuerpo la idea de crear una réplica de la cueva, como ya se estaba haciendo también en Lascaux, que paliara los efectos de la drástica reducción del número de visitantes. Veinte años más tarde, en el momento de su concepción y creación, la idea original se había enriquecido conceptualmente, incorporando todo el conocimiento científico obtenido de la



investigación en el original. En el caso de Altamira, la “Neocueva” es fruto de la investigación científica y tecnológica, capaz de transmitir conocimiento sobre pero también emociones.

Exponemos a continuación algunos de los criterios museográficos aplicados en la Neocueva recogidos en el Plan Museológico para Altamira, que dio origen al nuevo Museo. Por lo que se refería a la Neocueva, esta se contempló como una sala más del Museo, una sala especial por sus características pero en cualquier caso, integrada dentro de una exposición museística estable dedicada a la vida y la cultura paleolítica. Como pieza destacada de la exposición, la Neocueva tiene como finalidad la transmisión tanto de la realidad material del arte paleolítico como su trascendente sentido original.

Otro criterio aplicado en su concepción es el de reconstruir el aspecto físico, cavernario de la cueva de Altamira tal y como fue en el Paleolítico superior, sin las duras intervenciones antrópicas realizadas en su interior a lo largo del siglo XX. La Neocueva reproduce la arquitectura natural de la cueva tal y como era durante la Prehistoria, hace 15.000 años. Para su realización se llevó a cabo un minucioso estudio arqueológico y geológico así como una topografía digital de precisión con más de 6.000.000 de puntos para el área reproducida, corrigiendo los desprendimientos de rocas de época histórica así como las modificaciones modernas que se realizaron para hacerla visitable. Además se recuperó a gran boca original que tuvo la cueva, la que se desplomó hace 13.000 años taponando su acceso, actualmente imperceptible en el original. Los criterios, técnicas y métodos utilizados en la realización de la Neocueva nos permiten afirmar que la reproducción es exacta, milimétricamente exacta, y podemos afirmar que hemos reproducido exactamente la física y la química de la materia, del objeto, y en lugar de su alquimia, del “aura” de que hablaba Walter Benjamín -(quizá la emoción)-, la Neocueva ofrece información científica presentada de una forma sintética, amable y simpática.

Un problema a resolver fue el de integrar en un espacio, pretendidamente paleolítico, los elementos actuales necesarios para hacerla accesible (permitir la visita a la cueva y poderla recorrer y observar) y para hacerla asequible intelectualmente (comprender su uso habitual y simbólico original durante el Paleolítico). Todos estos elementos -circulación, iluminación, información gráfica y textual- tienen un cuidado diseño contemporáneo y se perciben incluso con dureza, con nitidez, como lo que son: prótesis extrañas a un mundo remoto pretendidamente natural. La luz, por ejemplo, fue objeto de discusión: no se enmascara ni se oculta; la luz eléctrica es un artificio absoluto en el pasado prehistórico y en cualquier cueva y así, artificialmente sobrepuesta, se decidió que apareciera con rotundidad, al igual que todos los elementos obviamente contemporáneos. De este modo Altamira y su arte se presentan claramente diferenciados respecto de lo contemporáneo, y transmiten con claridad su originalidad prehistórica.