

PRESENTACIÓN DE LA VISITA A LA NEOCUEVA



En la Neocueva conoceremos la Cueva de Altamira tal y como era durante el Paleolítico, el periodo histórico en el que fue habitada, entre hace 22.000 y 13.000 años.

En primer lugar, accederemos a un espacio en el que una película de unos cuatro minutos de duración nos relata la prehistoria y la historia de Altamira. A continuación, accederemos a la cueva, donde recorreremos el espacio del campamento paleolítico en la entrada de la cueva, y el santuario con las pinturas.

El arte de la Cueva de Altamira fue declarado Patrimonio Mundial por la UNESCO en 1985.

ENTRADA DE LA CUEVA



Estamos en la Cueva de Altamira hace 15.000 años. En aquella época, en el inicio de nuestra Historia, las personas vivíamos organizadas en bandas de cazadores – recolectores. En el norte de la Península Ibérica las cuevas eran lugares elegidos para instalar los campamentos.

CAMPAMENTO



En la entrada de la cueva, en la zona iluminada de forma natural, se desarrollaban muchas de las tareas cotidianas.

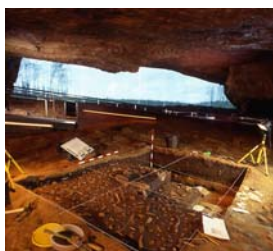
En torno a los hogares trabajaban, descansaban, jugaban y compartían sus experiencias e inquietudes, dejando restos dispersos por el suelo.

Podemos distinguir la zona de talla de la piedra, una piel de ciervo secando en un bastidor, los restos de alimentación (frutos del bosque, caracolillos y lapas procedentes de la costa, huesos...), y algunos utensilios fabricados en asta de ciervo.

Aquí somos testigos de un instante de la vida cotidiana en Altamira.

En esta parada del recorrido el grupo de visitantes podrá presenciar durante unos minutos una escena protagonizada por quienes pudieron ser los miembros de una de las bandas que habitaron este campamento

EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA



Los restos materiales que dejaron los habitantes del Paleolítico se recuperan en las excavaciones arqueológicas de forma minuciosa y exhaustiva. Después se estudian en laboratorios especializados. La síntesis de los resultados de los diversos estudios (geológicos, palinológicos, paleontológicos, zoológicos, botánicos, arqueológicos...) permite a los prehistoriadores reconstruir la vida del pasado.

En el yacimiento, sólo queda piedra, hueso, tierra.... Se han perdido la vestimenta de piel, los utensilios de madera, los diálogos ...

TALLER DEL PINTOR



Los miembros del grupo deben distribuirse entre los cuatro monitores que proyectan de forma continuada una breve película. Después de visionar la película, pueden reunirse para observar los útiles del artista expuestos en una pequeña escenografía.

En el Taller del pintor asistimos al proceso de representación de un bisonte. Una película muestra cómo pintaban los artistas y cuales eran los utensilios que emplearon para realizar sus manifestaciones artísticas.

Buriles de piedra, fragmentos de **carbón vegetal** usados a modo de lapiceros, **ocres de color rojo siena** (tanto en bloque, como ya molido –en polvo-), lámparas de tuétano para iluminarse....

TECHO DE POLICROMOS



En el espacio de la cueva donde apenas penetra la luz del día comienzan los espacios para el rito y el mito.

Una intencionada selección de animales, signos y figuras casi humanas representan una forma de entender el mundo, la espiritualidad de las sociedades cazadores del Paleolítico Superior, en el inicio de nuestra historia.

El arte de Altamira es la obra maestra de unos pintores geniales y supone la culminación del arte rupestre paleolítico. En relación con el arte de otras cuevas del Paleolítico, Altamira reúne todos los temas representados en la época, empleando todas sus técnicas, y en un grado de excelencia.

En la zona de la izquierda, la zona más conocida, se ubican los denominados "policromos", de unos 14.000 años de antigüedad, del periodo magdaleniense. En la parte derecha nos encontramos, preferentemente, manifestaciones contemporáneas de las ocupaciones más antiguas de la gruta, datados en unos 18.000 años, del periodo solutrense.



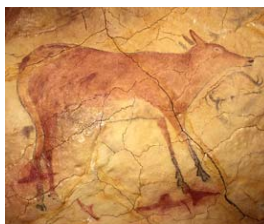
Los artistas aprovecharon las grietas y relieves naturales de la roca para, sirviéndose del ocre y el carbón, dar volumen a los animales. Distintas técnicas artísticas: grabado, pintura lineal negra, extensión manual de color cubriendo amplias zonas.

El pintor de Altamira era un buen conocedor de la anatomía y la conducta de los animales, la prueba es que fue capaz de pintar una manada de bisontes, recogiendo magistralmente sus distintas actitudes:



- o un bisonte parado, con una gran giba
- o el bisonte bramando
- o el bisonte que vuelve la cabeza
- o el bisonte macho
- o el bisonte hembra

También podemos contemplar otros animales, como:



- o el caballo
- o la cierva que es la figura más grande de toda la cueva y tiene en sus patas unos enigmáticos signos llamados "claviformes",

Originalmente el suelo de la cavidad estaba a un nivel superior al que pisamos; el testigo que rodea la sala y estos soportes de la iluminación, nos indican el nivel original del mismo. Naturalmente, se ha excavado el suelo para que todos podamos ver cómodamente las pinturas.



En el techo de Altamira también existen manifestaciones del período anterior a los policromos, del solutrense. Estas son de un estilo más antiguo, pero no inferior, simplemente diferente. Sin estos primeros artistas y sus expresiones, el genio del pintor de los bisontes no habría sido posible. Hay que decir que en Altamira tenemos la suma de elementos relacionados con las creencias a lo largo del tiempo, tal y como ocurre con nuestras iglesias: las manifestaciones del románico no son inferiores a las del gótico.

Aquí el protagonismo lo tienen, en lugar de los bisontes, los caballos, a los cuales acompañan otros animales, manos y distintos signos. Destacan:

- o las representaciones de caballos en tinta plana roja
- o la cabra
- o las manos en negativo y positivo
- o los caballos pintados en rojo.
- o el caballo con bisonte superpuesto.



También grabaron multitud de figuras, que requieren una observación más atenta para descubrirlas, como un ciervo bramando.

¿Pintaban lo que cazaban?. Hay cuevas, como Altamira, donde los animales más cazados (ciervos) no son los más frecuentemente representados (bisontes).

El Arte del Paleolítico servía para intermediar entre la realidad y las creencias. El bisonte no es sólo un bisonte, es un icono: la representación de una creencia. Altamira y las cuevas con arte rupestre fueron santuarios en los que las personas del Paleolítico plasmaron su concepción espiritual del mundo, que se perdió en el tiempo, al igual que otras creencias.

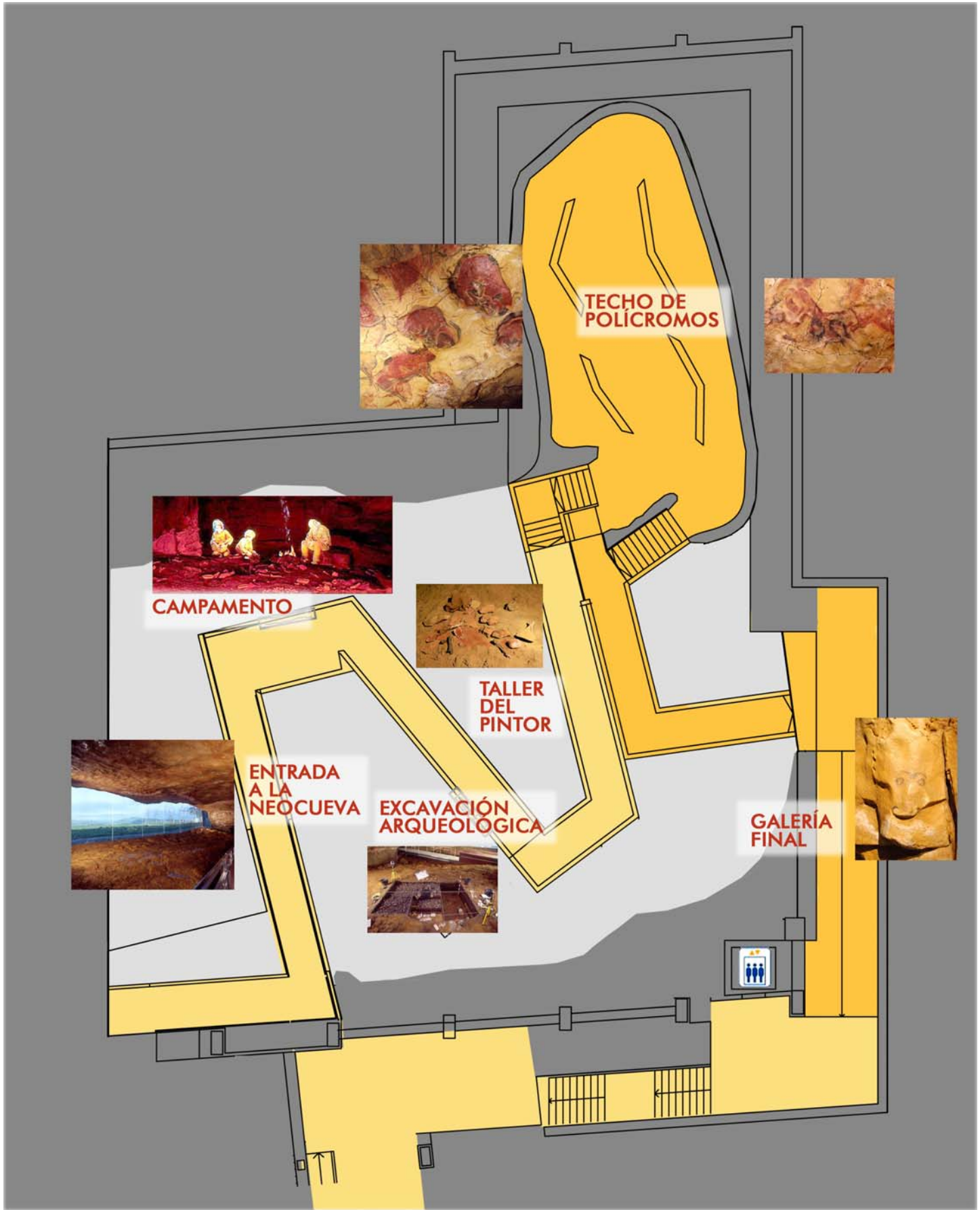
GALERÍA FINAL



En el tramo final de la gruta, ésta se va estrechando paulatinamente en una galería que cada vez es más baja y estrecha. La altura de esta galería final es la misma de los facsímiles, apenas 1 m. En ella es preciso ir arrastrándose. En la Neocueva es posible conocer algunas de las representaciones conservadas en este espacio.



Son las manifestaciones rupestres más profundas de la cavidad. Entre otras, un caballo pintado en negro, una cierva grabada, signos, caballo grabado, bisontes grabados y unos singulares y enigmáticos rostros realizados con la mínima intervención del artista, aprovechando el relieve natural de la roca, y que parecen observar al visitante.



TECHO DE POLÍCROMOS



CAMPAMENTO



TALLER DEL PINTOR



ENTRADA A LA NEOCUEVA

EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA



GALERÍA FINAL

