

## Maqueta de las pinturas de la Cueva de Altamira (Santillana del Mar, Cantabria, España)

M. E. Cela Esteban



*Maqueta de las Cuevas de Altamira*  
(Santillana del Mar, Cantabria, España)  
MAQUETISTA: Onésimo José Ortega León  
ESCALA: 1:20  
DIMENSIONES: 179 x 71 cm.  
MATERIALES: madera de pino óleo  
MUSEO TIFOLÓGICO DE LA ONCE

La maqueta en la que se representan las pinturas de la Cueva de Altamira constituye una excepción dentro de una colección como la del Museo Tifológico, dedicada fundamentalmente a arquitectura. Se ha colocado a la entrada de la sala en la que se exhiben monumentos españoles, iniciando así con ella el recorrido por la Historia del Arte en nuestro país.

La Cueva de Altamira, que se encuentra en una colina a las afueras de Santillana del Mar, Cantabria, fue descubierta en el año 1879 por Marcelino Sáinz de Sautuola. Las pinturas que la decoran se han fechado en el Paleolítico Superior, más concretamente en el período Magdaleniense, lo que las confiere una antigüedad de entre doce y catorce mil años.

En la primera sala de la cueva, no lejos de la entrada, puede verse el techo en el que se representan los animales policromos –reproducido en la maqueta–. Este techo, que ocupa una superficie de unos nueve por dieciocho metros, a unos escasos dos metros de altura del suelo, por la calidad y realismo de sus pinturas, ha sido considerado por todos los autores como uno de los ejemplos más notables del arte rupestre en España. Esto

explicaría que el Museo haya elegido esta pieza como referencia a la Prehistoria, un periodo del que se conservan escasas muestras de arquitectura de interés.

Ésta es además una de las primeras maquetas que se hicieron a principios de los años noventa, cuando el museo Tifológico no era más que un proyecto y no se había acabado aún de definir el contenido de las colecciones. Se planteó así al maquetista el reto de hacer accesible a las personas ciegas una obra en dos dimensiones. Más adelante, cuando se optó por la arquitectura como tema de la colección, resultó imposible por razones didácticas y sentimentales prescindir de la pieza.

La maqueta reproduce pues el techo de la sala de los policromos con las representaciones de animales; en ella pueden verse veinte figuras completas y seis fragmentadas, algunas en las que distintos animales se superponen unos a otros, dando origen a composiciones difíciles de interpretar. Se trata de una excelente talla en madera colocada sobre un plano inclinado para facilitar la exploración del usuario, en la que se ha empleado el relieve para reproducir los ani-

males, permitiendo que éstos puedan así reconocerse al tacto.

El pintor del Paleolítico escogió los resaltes de la roca para pintar sobre cada uno de ellos un animal, creando una cierta ilusión de volumen y realismo que es, sin embargo, sólo un efecto visual. Para traducir esto a sensaciones táctiles ha sido preciso jugar con las texturas y el volumen.

La técnica empleada por el maquetista para realizar la pieza es un relieve medio a base de planos. Los animales pueden reconocerse con facilidad gracias al volumen que se les ha dado, que parece hacerlos brotar del fondo rocoso. En efecto, la superficie sobre la que están pintados presenta una textura rugosa, mientras que para las figuras de los animales se ha elegido otra más suave y lisa que facilita la localización y estudio del cuerpo bien modelado de cada uno de ellos.

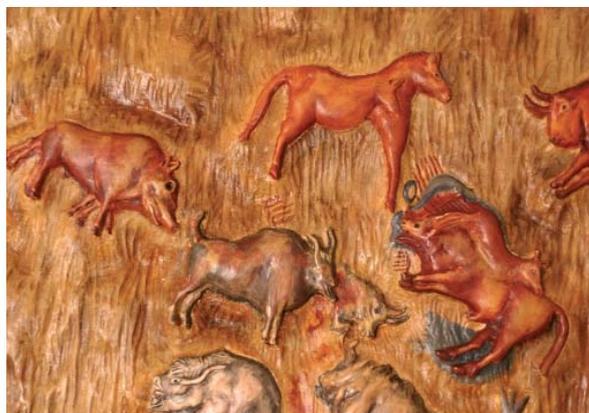
El maquetista, que reconoce haberse documentado bien gracias a la información que el museo arqueológico nacional puso a su disposición, ha cuidado con paciencia y profesionalidad cada detalle. Así lo atestiguan, entre otros ejemplos, el modelado de la musculatura de la gran corza que aparece en el extremo izquierdo de la maqueta, la del bisonte de la parte central inferior –uno de los más logrados y representados del conjunto- y el relieve realizado a base de planos del équido que tiene superpuesto otro más pequeño, lo que se ha interpretado como el intento de representar una yegua preñada y que es perfectamente reconocible al tacto.

Con las yemas de los dedos puede recorrerse el contorno de cada animal. Identificaremos con mayor facilidad los que están en reposo o corriendo y nos sorprenderán los que están incompletos o son el resultado de haber superpuesto varias figuras, más difíciles de reconocer. Podremos también encontrar otros detalles curiosos en la composición; se pueden contar así las ocho patas del jabalí que aparece corriendo en la parte superior izquierda, recordando que en la presencia de estas ocho patas se ha querido ver un intento del hombre del Paleolítico por representar el movimiento.

La pieza está pintada al óleo. Los negros del contorno de los animales, los ocre y rojizos que se han empleado evocan los colores originales de Altamira, obtenidos a base de mezclar óxidos minerales con grasa, sangre y colas animales. En el caso de la reproducción de una pintura el color constituye una información muy valiosa para el usuario vidente o con resto visual, razón por la cual en esta maqueta se ha cuidado este extremo

con esmero. Las distintas texturas, el relieve y los colores hacen pues que esta reproducción resulte atractiva y sugerente para todo aquel que visite el Museo Tiflológico con independencia de su discapacidad visual.

Las personas ciegas no tienen muchas oportunidades para intentar comprender cómo puede representarse la realidad por medio del dibujo y el color. Esta reproducción no supone más que un intento de acercar al usuario ciego a una especialidad artística difícil de entender para él, puesto que está basada en el empleo de metáforas visuales. Lo que siempre resulta más fácil conseguir cuando se desea explicar una pintura a una persona ciega es dar una información adecuada sobre los elementos representados en ella y sus características formales, objetivo plenamente conseguido con esta maqueta, que acerca al visitante a uno de los períodos más difíciles de interpretar por su antigüedad, pero a la vez, por lo mismo, más sugestivos del arte español.



Junto a la maqueta se encuentra la cartela con los datos básicos de la pieza, nombre, cronología y escala escritos en sistema braille y en caracteres visuales. Sobre un atril, colocado al efecto, pueden consultarse folletos con la descripción de las pinturas, descripción que está disponible en los dos sistemas de escritura. Con el texto de estos folletos se intenta facilitar la exploración táctil por parte de un usuario ciego; de aquí su denominación de “recorrido táctil”. La audio-guía, que se puede solicitar al personal del museo, facilita además información sobre el desarrollo de la pintura en el Paleolítico, las técnicas empleadas y los ejemplos más importantes que se conservan.

---

María Estrella Cela Esteban. Guía del Museo Tiflológico. Dirección de Cultura y Deporte. Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE). C/ La Coruña, nº 18, 28020 Madrid (España). Correo electrónico: museo@once.es