

El largo viaje... **De**  
**Altamira**  
**a la**  
**Cueva Pintada**

EXPOSICIÓN

15 de julio · 16 de octubre  
Museo de Altamira  
(Santillana del Mar, Cantabria)



Colaboran



Organizan





MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE



La exposición temporal **EL LARGO VIAJE... DE ALTAMIRA A LA CUEVA PINTADA** es un proyecto ideado y organizado conjuntamente por el Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira (Santillana del Mar, Cantabria) y el Museo y Parque Arqueológico de Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria), fruto de una larga trayectoria de colaboración entre ambas instituciones.

Con esta exposición el Museo de Altamira continúa su línea de colaboración institucional con diversas organizaciones culturales y museales destinada a la difusión de la cueva de Altamira en otros contextos. Esta exposición es la primera ocasión en la que una selección significativa de la colección arqueológica de la cueva de Altamira se exhibe fuera de su sede. Se enmarca igualmente en la trayectoria del Museo de Altamira de exhibir patrimonio arqueológico de diversos contextos culturales prehistóricos con la finalidad de contextualizar la cueva de Altamira para su mejor comprensión por la diversidad de públicos visitantes, así como para la promoción de su valor social.

Esta exposición supone para el centro museístico grancanario una excepcional oportunidad para poder dar a conocer la singularidad de la cultura prehistórica de Gran Canaria fuera del archipiélago canario. El diálogo entre ambas instituciones propicia, además, un enfoque poco habitual entre los museos insulares y los del territorio peninsular; una mirada que invita al público a ir más allá de las comparaciones entre culturas distanciadas por el tiempo y el espacio, con lo que queda manifiesta la voluntad de innovación expositiva en las políticas del centro.

## La exposición

---

La exposición aborda el tema de las cuevas utilizadas como espacios de expresión simbólica e identidad colectiva por dos comunidades culturales tan diferentes como las sociedades de cazadores – recolectores del Paleolítico superior en la cueva de Altamira, y las sociedades pastoriles de los siglos VII al XVI de la Cueva Pintada de Gáldar.

### Objetivos

Acercar la cueva de Altamira a Gran Canaria, y caracterizar este lugar patrimonial como expresión cultural de un modo de vida desarrollado por las primeras comunidades Sapiens, en el Paleolítico superior.

Acercar la cultura prehispanica grancanaria a la Península a través de un lugar patrimonial como Cueva Pintada, articulado en torno a un conjunto troglodita que conserva la más rica y singular manifestación de pintura mural de la isla. En definitiva, ubicar en el tiempo y en el espacio la realidad prehispanica de la isla a través de Cueva Pintada.

Poner de relieve la vinculación entre estos dos lugares patrimoniales, Cueva Pintada de Gáldar y cueva de Altamira: la necesidad de expresión simbólica del ser humano.

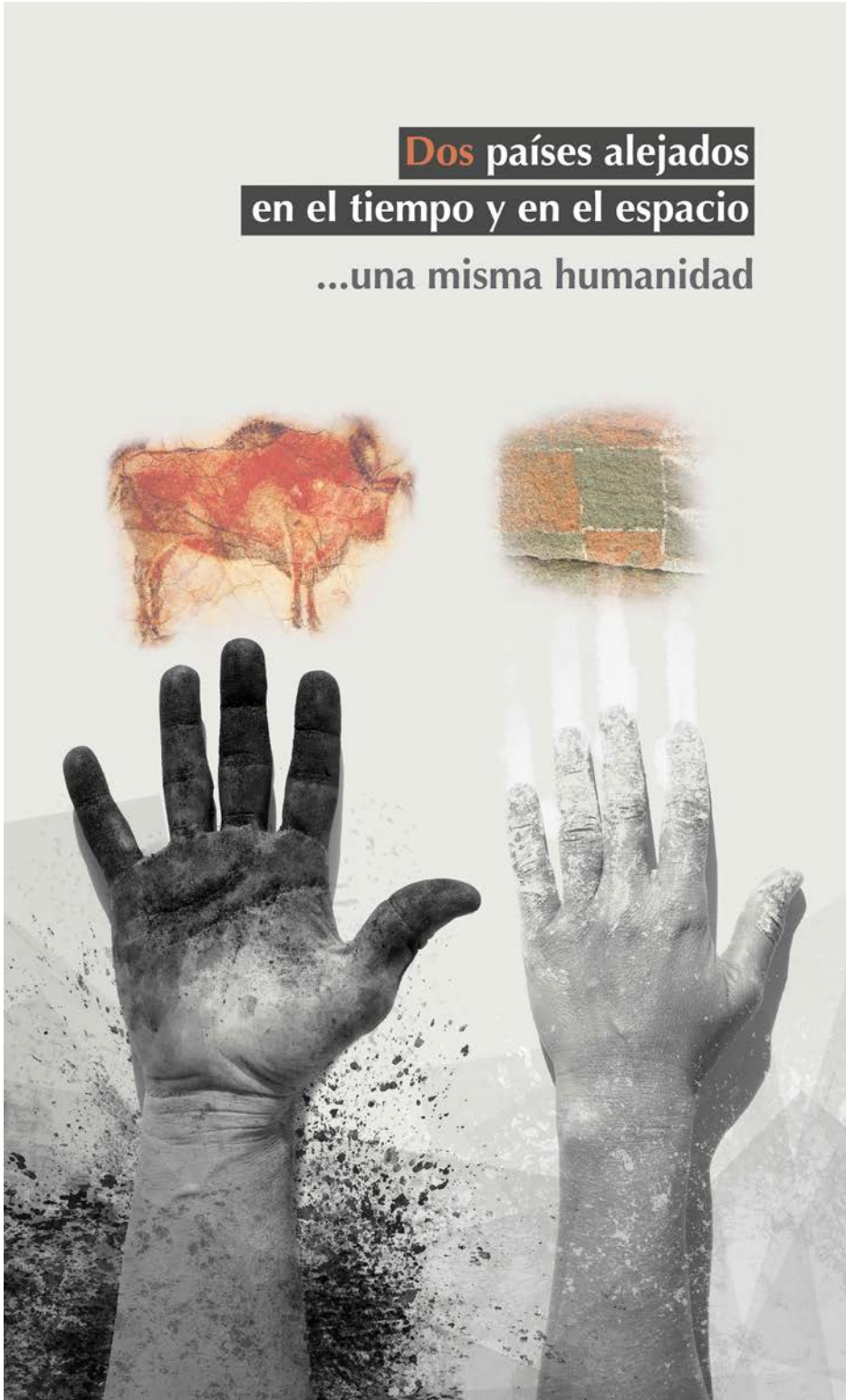
### Finalidad

Proponer una mirada estética del patrimonio arqueológico y crear un relato interpretativo del patrimonio cultural basado en el rigor del conocimiento científico actualizado pero cualitativo e intencionadamente alejado de la narrativa disciplinar.





**Dos países alejados**  
**en el tiempo y en el espacio**  
...una misma humanidad



## Contenido

### 1. Dos países lejanos en el tiempo y en el espacio, habitados por una misma humanidad.

Entre Altamira y Cueva Pintada se contraponen dos aspectos muy diferenciados. El primero es la lejanía en el espacio, incluyendo las implicaciones que suponen lo continental frente a lo insular. Un segundo aspecto diferenciador es la gran lejanía en el tiempo, pues 33.000 años separan los paneles de la Cueva Pintada de las primeras pinturas realizadas en Altamira.

A pesar de esta lejanía en tiempo y espacio, hablamos de los mismos seres humanos modernos (*Homo sapiens*) dotados de una misma capacidad simbólica y de un lenguaje abstracto, y preocupados por un mismo anhelo: construir sociedad para sobrevivir y conjurar la muerte.

### 2. Dos formas de estar en el mundo. Dos maneras de construir sociedad.

La cueva de Altamira fue frecuentada por grupos de cazadores-recolectores a lo largo del Paleolítico superior, desde hace 35.000 años hasta hace 13.000, momento en el que la cueva quedó sellada por un derrumbe natural de la visera de la entrada. Altamira es una cueva habitable por sus características geológicas y su ubicación estratégica en relación con los recursos naturales.

El poblado de Agáldar se configuró entre los siglos VII y XV a partir de una serie de caseríos entre los que destaca el barrio de la Cueva Pintada. Los ancestros de sus pobladores llegaron desde África hace menos de 3.000 años. Agricultores y ganaderos, construyeron poblados distribuidos por toda la geografía insular.

Podemos abordar el estudio de la utilización de las cuevas desde un enfoque en el que el espacio es entendido como construcción social y cultural, y el «paisaje cultural» como la apropiación material y simbólica que las sociedades humanas hacen del territorio. Hay todo un mundo de posibilidades en el estudio de este espacio en el que se relacionan y reflejan múltiples elementos como la organización social, la economía, la política, las relaciones de género o la religión.



### 3. Dos formas de habitar un espacio en las entrañas de la tierra.

Más allá del lugar de refugio, las cuevas comparten el deseo y la necesidad de aproximarse, desde el pensamiento y las prácticas simbólicas, a lo subterráneo, de regresar una y otra vez al seno de la tierra.

Tanto las cuevas naturales como aquellas excavadas por el hombre, ambos casos pueden singularizarse con imágenes pintadas o grabadas que corresponden a una concepción del espacio y a una cosmovisión en la que son importantes las diferencias entre espacio público y privado, individual y colectivo, masculino y femenino, cotidiano y extraordinario.

### 4. Dos modos de ordenar el caos y una misma necesidad de dar sentido al mundo.

Más allá de los espacios domésticos, ubicados generalmente a la entrada de la caverna, en el interior de la cueva de Altamira algunos ámbitos y galerías fueron singularizados con imágenes grabadas y pintadas, cuyo significado, sin duda trascendental, ha caído en el olvido. El mismo olvido que envuelve el sentido de los motivos que ornán la Cueva Pintada, cuya transcendencia tampoco puede ser cuestionada.

Los pobladores de Altamira y de Cueva Pintada plasmaron su universo simbólico también en figurillas y pequeños objetos cotidianos. El arte tiene una dimensión simbólica que sitúa a los seres humanos en su mundo y les permite, a través de ideas y emociones, darle sentido e intervenir sobre él.

## Selección de piezas



### Aguja

Tradición y modernidad.

La aguja es un invento fabuloso de los tiempos de Altamira. Es resultado de la creatividad humana, de la permanente experimentación y la innovación de las comunidades de cazadores - recolectores del Paleolítico superior. La aguja es una creación con éxito ya que ha formado parte de nuestra cultura material desde hace 20000 años hasta la actualidad para cumplir la misma función para la que fue ideada, y no ha cambiado en lo esencial de su diseño.

Por tanto, la aguja es tradición y modernidad, nace en el pasado remoto y pervive en el presente. La tradición es la herencia colectiva, el legado del pasado que se renueva desde el presente.

Cueva de Altamira. Museo de Altamira.



### Arpón

Lo que somos, en las cosas que nos rodean.

En los útiles y herramientas abandonados en el campamento paleolítico de la cueva de Altamira y otras cuevas próximas podemos reconocer a las comunidades que los idearon y a las personas que los fabricaron y usaron en el inicio de nuestra Historia. Y es que las cosas de las que nos rodeamos y que configuran los espacios que habitamos expresan lo que somos.

Los arpones fueron creados para cazar peces en ríos o en la costa. Eran fabricados en asta o en hueso, y engastados en un astil de madera. Más allá de las tipologías de los objetos arqueológicos del Paleolítico y sus funciones, en ellos podemos ver a personas mticulosas y pacientes, con una técnica eficaz y una inteligencia práctica.

Cueva de Altamira. Museo de Altamira.





### Canino de ciervo perforado

La perla del cazador.

Las personas que habitaron en la cueva de Altamira eran expertas cazadoras de ciervos. Para ellas el ciervo fue mucho más que la principal fuente de aprovisionamiento de recursos, para vestirse, para fabricar herramientas, para alimentarse. Para ellos era especialmente valioso el canino atrófico de ciervo, de superficie nacarada que nos recuerda a las perlas; parece que poseía un valor cultural compartido por los cazadores de gran parte de Europa, ya que en ocasiones fabricaron imitaciones de estos dientes en otros materiales, como hueso o piedra.

Así, entre lo cotidiano y lo simbólico media una mirada hacia una realidad intangible, unos vínculos emocionales entre la comunidad y su entorno.

Cueva de Altamira. Museo de Altamira.



### Pintadera

Una geometría que lo invade todo

Las pintaderas (sellos de barro cocido) constituyen uno de los conjuntos más singulares de la cultura material de la Gran Canaria prehistórica. Estos objetos, quizás concebidos para distinguir a los distintos linajes indígenas, son una muestra más de esa geometría que invade el universo simbólico del antiguo pueblo canario. Los motivos que ornan la Cueva Pintada, las cerámicas, algunas pieles... poseen un significado que hoy se nos escapa pero que, sin duda alguna, forman parte de un código socialmente establecido y relevante.

Cueva Pintada. Museo y Parque arqueológico de Cueva Pintada.



### Escultura femenina

Lo femenino en la estatuaria indígena.

La representación explícita de los atributos sexuales de estas estatuillas expresa de manera clara la voluntad de formalizar la división social entre hombres y mujeres, la separación cosmológica y simbólica entre lo masculino y lo femenino. Esta dualidad primordial impregna la totalidad de la sociedad prehispanica. Es su forma de representar y de entender el mundo, así como expresión de sus prácticas para intentar intervenir sobre ese mundo.

Cueva Pintada. Museo y Parque arqueológico de Cueva Pintada.



### Burgado decorado

Lo cotidiano y lo simbólico

Los burgados fueron uno de los moluscos consumidos por los habitantes del poblado de la Cueva Pintada. Sus conchas menudean junto a las lapas entre los restos acumulados en los espacios habitados. Sin embargo, algunas de estas conchas de burgados presentan llamativas decoraciones incisas. Este hecho sugiere que no estamos ante simples restos de comida, sino ante objetos singulares cuya función no podemos determinar por ahora.

Cueva Pintada. Museo y Parque arqueológico de Cueva Pintada.

## Organización y producción

---

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira (Santillana del Mar, Cantabria).

Cabildo de Gran Canaria. Museo y Parque Arqueológico de Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria).

Se organizan dos exposiciones paralelas y gemelas con el mismo título **EL LARGO VIAJE... DE ALTAMIRA A LA CUEVA PINTADA**. Comparten un mismo guion expositivo y una misma imagen gráfica, con una selección equivalente de bienes culturales de la Cueva Pintada de Gáldar y de la cueva de Altamira en cuanto a su significado cultural.

### Sedes

Museo Nacional y Centro de Investigación de Altamira (Santillana del Mar, Cantabria). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Museo y Parque Arqueológico de Cueva Pintada (Gáldar, Gran Canaria). Cabildo de Gran Canaria.

### Inauguración

En Gáldar, martes 12 de julio 2016

En Santillana del Mar, 15 de julio 2016

### Clausura

En ambas sedes, 16 de octubre 2016

## Ficha técnica

---

### Proyecto y comisariado

Asunción Martínez Llano  
Carmen Gloria Rodríguez Santana  
Alfredo Prada Freixedo

### Coordinación

Asunción Martínez Llano  
Carmen Gloria Rodríguez Santana  
Pilar Fatás Monforte

### Textos y contenido

Asunción Martínez Llano  
Alfredo Prada Freixedo  
Jorge Onrubia Pintado  
Carmen Gloria Rodríguez Santana  
José Ignacio Sáenz Sagasti

### Diseño

Agustín Casassa Caballero

### Gestión documental y movimientos

Maricer González Enríquez  
José Ignacio Sáenz Sagasti  
Patricia Prieto Angulo  
Esmeralda Santana Ruiz,

### Conservación preventiva

Alfredo Prada Freixedo  
Patricia Prieto Angulo

### Fotografías

Teresa Correa  
Javier Betancor  
Gustavo Martín,  
Pedro Saura  
Prehistoric Skill Events  
Lolo Vasco/Bluephoto.  
Michael Gabler

Alfonso San Miguel Ayanz

### Comunicación

Asun Martínez Llano  
Noelia de Dios Bazo

### Museografía y adaptación de diseño

NEXO

### Producción

Amichi. Serigrafía e Impresión digital.

### Seguros

AON  
Mapfre España, S.A.

### Transporte

SIT Grupo Empresarial, S.L.

### Colaboración institucional

Gobierno de Canarias, Patronato de Turismo,  
Ayuntamiento de Gáldar

### Colaboración institucional

Gobierno de Canarias, Patronato de Turismo,  
Ayuntamiento de Gáldar

### Otras entidades colaboradoras

HANDPASS Project, Sociedad de Ciencias  
Aranzadi, Facultad de Veterinaria de la  
Universidad de León.

### Agradecimientos

Hipólito Collado, Sara Garcés, Prehistoric Skill  
Events, Pedro Castaños, Ángel Carlos Terán,  
Jose Gabriel Fernández, Amelia Rodríguez,  
Alberto Arencibia, Diego Blanco, Javier Pueyo.