
Dibujando animales. Taller infantil de 4 a 8 años

José Luis González Suárez¹

Resumen

Trabajo destinado al desarrollo de un taller sobre pintura rupestre para niños de educación infantil (con apoyo) y de educación primaria (de 6 a 12 años).

Consta de una primera parte en la que se explica el contexto en el que se realizaron las pinturas elegidas además de algunas técnicas y materiales utilizados para su elaboración y los parámetros temporales en que se ejecutaron, y una segunda parte dedicada a la explicación y puesta en práctica de todo lo anterior a través de un taller con diferentes actividades.

Las representaciones elegidas corresponden al Paleolítico Superior y, en concreto, a las Culturas Solutrense y principalmente Magdaleniense, el espacio geográfico se limita a la cornisa cantábrica y a tres cuevas o conjuntos de cuevas (Tito Bustillo, Monte Castillo y Altamira) y las imágenes son, en todos los casos, figuraciones animales en colores rojo y negro.

El taller consta de las siguientes actividades: Introducción teórica en el aula por medio de paneles, presentaciones o cuentacuentos; La preparación del espacio de trabajo, es decir la cueva, con la «construcción» de las paredes y algo de iluminación; Obtención de colores, mezcla de pigmentos, aglutinantes etc. y finalmente la ejecución de pinturas de animales sobre plantillas y de forma libre en los «lienzos de piedra» elaborados previamente.

Palabras clave: Magdaleniense, pinturas rupestres, taller infantil, experimentación controlada

Abstract

The aim of this work is the development of a workshop about cave art, for children in Pre-school Education (with proper support), and Primary Education (6 to 12 years-old).

It is structured with a first part in which the context where the chosen paintings were done is explained, along with some of the techniques and materials used in their making, and the timeframe parameters when they were produced. The second part is devoted to the explanation and hands-on approach on everything previously explained, through a workshop with several activities.

The chosen paintings belong to the Upper Paleolithic, specifically to the Solutrean culture, and mainly the Magdalenian one. The geographical area is limited to the Cantabrian cornice, and to three caves or group of caves (Tito Bustillo, Monte Castillo and Altamira). Paintings are, in all instances, black and red figurative performances of animals.

The workshop includes the following activities: Theoretical introduction by means of panels, presentations or story-tellers; Work area preparation, i.e. the cave, with “construction” of the walls, and some lighting; colour fabrication, pigment mixing, binder, etc.; and finally, the animal paintings execution, either with templates or free style, upon the stone walls previously erected.

Keywords: Magdalenian, Tito Bustillo, Monte Castillo, Altamira, cave art, children’s workshop, controlled experiments.

INTRODUCCIÓN

A la hora de plantearme este trabajo he sopesado multitud de posibilidades, desde unidades didácticas para primaria a trabajos académicos para universidades, centros de interpretación o museos. Finalmente mis circunstancias personales y la posibilidad de experimentar en familia me han hecho decidirme por un taller infantil que intentaré sea didáctico pero, sobre todo divertido.

¹ Universidad Autónoma de Madrid. joseluis.gonzalezs@estudiante.uam.es

El planteamiento es sencillo, una primera parte histórica, más instruida y acorde a un trabajo universitario, pero sin llegar a la erudición, que explique el contexto en el que se producen las pinturas elegidas, las técnicas y materiales utilizados en su realización y los parámetros temporales en que nos movemos, y una segunda parte que dedicaré a la explicación y puesta en práctica de todo lo anterior a través de un taller con diferentes actividades.

Las representaciones elegidas corresponden en principio al Paleolítico Superior y en concreto a las Culturas Solutrense y, principalmente, Magdaleniense. Es decir, un periodo aproximado de nueve mil años entre el 17.000 y el 8.000 a.C. —variando según los estudios—; el espacio geográfico se limita a la cornisa cantábrica y a tres cuevas, o conjuntos de cuevas, concretas (Tito Bustillo, Monte Castillo y Altamira) y las imágenes son, en todos los casos, figuraciones animales en colores rojo y negro.

El taller consta de varias actividades: una primera introducción en el aula por medio de paneles, *PowerPoint* o cuentacuentos; una segunda consistente en la preparación del espacio de trabajo —es decir, la cueva—, con la realización de las paredes y la iluminación (donde incluiremos la preparación de lamparitas de barro); una tercera para la obtención de colores, mezcla de pigmentos, aglutinantes etc. y una cuarta con la que finalizaremos pintando animales sobre plantillas y de forma libre, pero siempre sobre nuestros “lienzos de piedra” que podremos conservar o destruir y que nunca llevarán a confusiones. En definitiva, cuatro actividades que concretaré más adelante.

DESARROLLO TEÓRICO

Algunos datos de la cultura magdaleniense

Desde el momento en que hace aproximadamente 18.000 años se fue dejando atrás de manera lenta y progresiva una de las fases de mayor frío de los últimos ciento ochenta mil años, el retroceso de las grandes masas de hielo y de las líneas de costa continentales dio paso a climas más húmedos y habitables (Fig. 1).

La banda costera de la cornisa cantábrica empezó entonces a mostrar un paisaje de tipo estepario-landa, con dominio de vegetación baja, bosques de pinos con algún abedul, y enebros en los valles interiores. Además, debieron existir algunos reductos de árboles caducifolios en laderas bien orientadas y más protegidas, al tiempo que se aprecia una

reforestación inicial en el Complejo Interestadial, especialmente después del 12.000 a.C., a base esencialmente de pinos y abedules y algunos pocos árboles más termófilos.

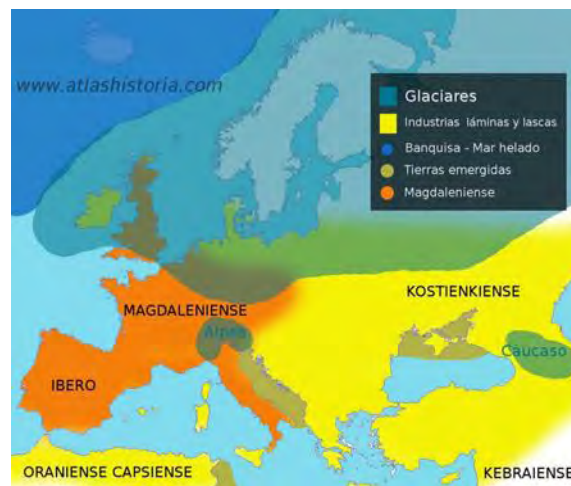


Figura 1: Localización de la cultura Magdaleniense y situación de las grandes masas de hielo a finales del Paleolítico

En este paisaje y a pesar de que los grandes mamíferos comenzaron a retirarse hacia latitudes más frías, la caza seguía siendo abundante: los caballos salvajes, renos, uros, cabras y bisontes formaban grandes manadas favorecidas por el tipo de vegetación y el grado de humedad existentes en el Alleröd, última oscilación templada antes del cuarto período glacial (Würm). Esta fauna terminará por constituirse en parte esencial de la dieta y de la economía de los núcleos poblacionales de cromañones descendientes de habitantes solutrenses acantonados en la Europa occidental durante el máximo glacial.

Con una tradición artística y una industria lítica característica del Paleolítico superior europeo, la cultura Magdaleniense debe su nombre al sitio tipo de La Madeleine, en el sudoeste de Francia, pero esta se expande progresivamente, aprovechando los pasos naturales dejados por el deshielo, desde su núcleo original en el suroeste francés, para desarrollarse, desde la costa atlántica portuguesa hasta las tierras interiores de la República Checa.

Constituida por poblaciones de cazadores-recolectores que vivían de manera seminómada, que habitaban cavernas, refugios de piedra o tiendas y que inhumaban a sus muertos bajo el hogar acompañados de sus adornos personales, las sociedades magdalenienses diversifican sus economías al tiempo que se complejizan rápidamente respecto a épocas anteriores. Esta economía tiene una serie de importantes consecuencias: las poblaciones comienzan a sedentarizarse, se aprovechan los recursos de un entorno favorecido por el clima que es capaz de proporcionar una gran variedad de alimentos y algunos excedentes, lo que tiene como consecuencia inmediata la aparición de algún tipo de comercio y un aumento de la población desconocido hasta el momento. Los núcleos poblacionales comienzan a estabilizarse, según las estaciones, en hábitats organizados cercanos a las cuevas pero también con construcciones ajenas a las mismas e independientes y toda esta complejidad social y organizativa tiene su reflejo en la variedad tipológica de unos útiles que también nos dan muestra de su notable riqueza cultural.

En el Magdaleniense la industria lítica sigue produciendo herramientas típicas del Solutrense y de periodos anteriores como perforadores, raspadores, buriles, puntas de

proyector y hojas, pero destacan notablemente nuevas armas como el propulsor y herramientas en hueso: agujas de coser, puntas de lanza, martillos y sobre todo arpones, que al tiempo que nos muestran una progresiva utilización de recursos más allá de la caza, como la pesca y la recolección, no dejan de ser una nueva muestra de la importancia de aquella.

La utilización del hueso de ungulados trabajado como herramientas —muchas veces decoradas— y como combustible, la importancia de sus pieles y, por supuesto, su carne, dan a cabras, ciervos, caballos, bisontes e incluso renos, una importancia trascendental en toda la cultura magdaleniense y concretamente en la Cornisa Cantábrica. Esta importancia se revela en sus representaciones artísticas tanto en las referentes al arte mueble como al arte parietal que será el objeto de nuestras actividades.

Un viaje por el arte rupestre paleolítico cantábrico

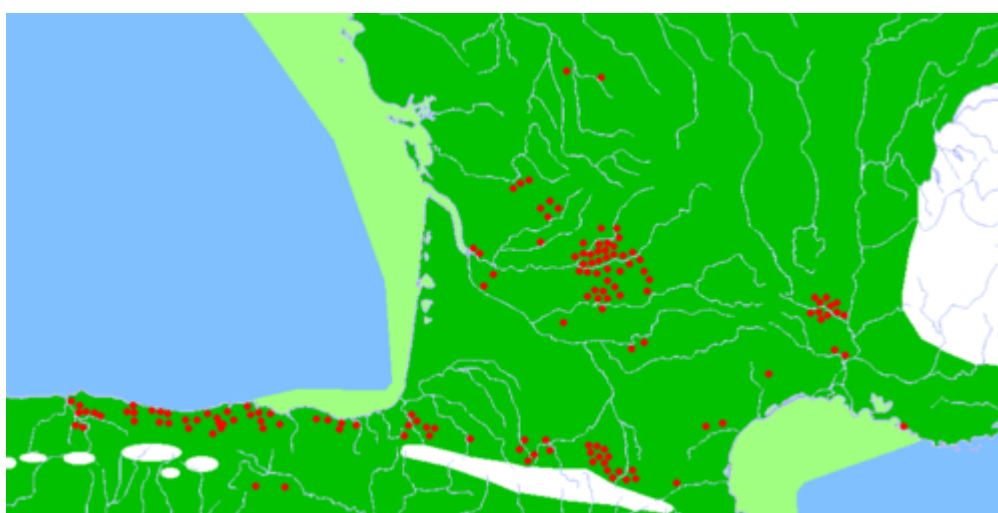


Figura 2: Área del arte franco-cantábrico (cultura Magdaleniense)

Yacimientos de arte rupestre en el área franco-cantábrica

El hallazgo de la pintura rupestre fue sin duda uno de los acontecimientos científicos más importantes de los siglos XIX y XX para disciplinas como la Historia, la Arqueología, la Antropología o el Arte, un descubrimiento tan asombroso que estuvo envuelto en la incredulidad y las descalificaciones de la comunidad científica durante mucho tiempo al considerar ésta imposible que las sociedades prehistóricas pudiesen realizar obras de tal perfección artística. Incredulidad que se transformó en evidencia cuando en 1902 el abate Breuil dio a conocer los grabados paleolíticos de Combarelles y se publicó el “*Mea culpa d’un sceptique*” de É. Cartailhac. Desde entonces otras muchas pinturas han sido descubiertas en diferentes áreas geográficas por todo el mundo y los estudios y análisis se han sucedido intentando descubrir las motivaciones de quienes la realizaron y las finalidades que se buscaban con su ejecución.

Las interpretaciones han sido muchas desde el siglo XIX. Desde la consideración estética o del “arte por el arte” defendida por autores como Lubbock o Cartailhac, a las interpretaciones totémicas de Frazer, Freud o Taylor. Desde las que atribuyen a la pintura

rupestre una función mágica y de ritos propiciatorios, defendida entre otros por el propio el abate Breuil, hasta las interpretaciones sexuales sostenidas, por ejemplo, por Leroi-Gourhan y seguramente todas ellas sean aplicables en mayor o menor medida. Pero lo cierto es que tanto el hecho de que la inmensa mayoría de estas obras se encuentran en rincones casi inaccesibles de profundas grutas únicamente al alcance de unos pocos, como el de la variedad tipológica representada de animales —no siempre relacionados con la dieta alimenticia y la caza—, hombres, mujeres y signos abstractos, podrían determinar que la pintura paleolítica apoyaba, al menos en muchos casos, algún sistema mítico o religioso que utilizaba las cuevas como santuarios y que estaría relacionado, por ejemplo, con rituales de fecundación.

En el área geográfica que nos ocupa, es decir la Cornisa Cantábrica, observamos un periodo coherente de unos 25.000 años de una representación artística sujeta a unos mismos cánones y evolución, que intentaré ejemplificar más tarde explicando la evolución pictórica en las tres cuevas ya mencionadas durante los años correspondientes al final del Solutrense y a la totalidad de la cultura Magdaleniense.

Centrándonos en lo que podríamos llamar “realismo rupestre”, observamos una evolución paralela en la pintura y el grabado del ámbito solutrense-magdaleniense que va desde las figuraciones esquemáticas monocromas y lineales, hasta la representación de animales completos donde la utilización de varios colores y de efectos de claroscuro es lo habitual. En el caso de nuestro trabajo podemos hablar de las tres últimas etapas del esquema de Leroi-Gourham para la cronología del arte Paleolítico. Un primer periodo arcaico o estilo III desde el 20.000 hasta el 15.000 a.C. —Solutrense medio y superior— de representaciones de animales monocromáticas en negro o rojo con los contornos bien delimitados; una segunda etapa, periodo clásico o estilo IV antiguo, entre el 15.000 y el 12.000 a.C. —coincidiendo con el Magdaleniense inferior— donde se introduce tanto el movimiento como la combinación del rojo y el negro en una misma representación; y un último periodo del 12.000 hasta el 8.000 a.C. coincidiendo con la finalización del Magdaleniense y conocido como estilo IV reciente, donde las representaciones se complejizan, adquieren volumen y perspectiva o “punto de vista único” y la gama cromática es mucho más extensa gracias a la incorporación del ocre y a la variación de tonalidades resultado de la mezcla de los tres colores.

Centrándonos en el arte rupestre paleolítico cantábrico, encontramos 82 estaciones descubiertas hasta el momento, en un espacio geográfico relativamente reducido, del denominado arte paleolítico occidental que incluye cuevas con representaciones fuera de la Península Ibérica, en Francia y en Italia. Como ya he mencionado anteriormente, en la mayoría de los casos se trata de un arte parietal realizado en zonas profundas y de difícil de acceso dentro de las cavernas, aunque también existen representaciones rupestres en las entradas de las mismas o en abrigo exteriores, pero en la mayoría de los casos los emplazamientos artísticos coinciden con hábitats del Paleolítico Superior que en la actualidad conservan yacimientos arqueológicos a la entrada de la cueva y paneles pintados en el interior.

En el área cantábrica la casi totalidad de estas estaciones se encuentran por debajo de los 200 msnm y en espacios cercanos a las costas que facilitasen la que hemos denominado economía de subsistencia en la que la caza se complementaba con actividades

pesqueras y la recolección de frutos característicos de zonas templadas como los de las rosáceas, moráceas, hayas y pinos.

En cuanto a los temas representados, aun estando dentro de la formalidad y globalidad artística del Paleolítico occidental, pueden indicarse algunas características propias del arte cantábrico frente al de las áreas de Perigord y Pirineos. En lo referente a nuestro taller; es decir, los temas animales y, principalmente la representación cuantitativa de las especies varía según las zonas, de tal forma que, en la que nos ocupa, los mayores porcentajes de animales representados corresponden a los cérvidos, seguidos de los caballos y de los bóvidos —bisontes y uros— sin prácticamente ninguna representación de animales de clima frío como el mamut o el rinoceronte lanudo.

En lo referente a técnicas y estilo, el Paleolítico occidental mantiene cierta homogeneización en todos sus territorios que no varía en la zona cantábrica, encuadrándose la mayoría de sus conjuntos artísticos en el estilo IV de Leroi-Gourhan. Sobre 277 representaciones, 261 pertenecen a diferentes etapas magdalenienses y sólo 11 al Solutrense.

De Tito Bustillo a El Castillo pasando por Altamira: seis representaciones, tres cuevas



Figura 3: Mapa de situación de las cuevas

Situando un límite en el sector este de Cantabria, las representaciones elegidas para nuestro taller y las cuevas a las que pertenecen, se corresponderían con el arte cantábrico occidental, con algunas características diferenciadoras respecto a la zona oriental (Fig. 3).

La primera de las diferencias sería la continuidad en la utilización como hábitat de muchas estaciones con arte parietal en la zona occidental, que da como resultado una superposición de técnicas y estilos, que combinan signos parietales —quizás indicativos de características étnicas y culturales propias favorecidas por un asentamiento más intenso que en el área oriental— y representaciones realistas según la fase de utilización del yacimiento, algo que no se produce prácticamente en la zona oriental de la Cornisa Cantábrica, con mayor movilidad y tránsito de poblaciones. La segunda diferencia estriba, atendiendo a factores paleoecológicos, en la variedad de especies representadas y sus porcentajes que, como ya he mencionado, varían según la zona.

Tito Bustillo

Descubierta en 1968 por el grupo espeleológico Torreblanca, la cueva de Tito Bustillo se encuentra en el macizo de Ardines, en las proximidades de Ribadesella (Asturias). Esta cueva, que forma parte de otro conjunto de estaciones con resto de habitación paleolítica y donde a partir de las excavaciones de A. Moure Romanillo en 1972 se encontraron numerosas herramientas de sílex y hueso como arpones y azagayas, tiene en sus 800 m de largo doce conjuntos de paneles pintados y grabados con todas las características del arte parietal del Paleolítico asturiano —naturalismo, policromía, animales como tema principal, representados de forma individual sin formar escenas y ejecutadas en lugares de difícil acceso—, realizados desde el 25.000 a.C. hasta el 10.000 a.C. y dispuestos en tres espacios: la sala de los caballos, la de las vulvas y la de los antropomorfos.

La pintura que hemos elegido de esta cueva se encuentra en la sala de los caballos, tras un recodo de la antigua entrada —hoy la cueva se recorre en sentido inverso— donde no llegaba la luz natural, en el denominado sector oriental (Fig. 4). Forma parte del panel principal y es la figura de un caballo completo, el más representativo de Tito Bustillo. La cabeza, el pecho y la crinera aparecen realizados en pintura negra, mientras que el resto del cuerpo está grabado en trazo simple único, repetido en cuartos traseros y vientre. La cabeza es más grande de lo que le correspondería al cuerpo, por lo que se puede considerar que el cuerpo es un añadido posterior de la representación. La crinera, además de las dos líneas, presenta entre ellas una serie de trazos perpendiculares.²



Figura 4: Cabeza de caballo, panel central, Tito Bustillo

Cuevas de Monte Castillo

El conjunto de Monte Castillo, lo componen un total de nueve cuevas, entre las que se encuentran la de El Castillo, la de Las Chimeneas, Las Monedas, La Flecha o La Pasiega entre otras, que se encuentran a 1,5 km de Puente Viesgo (Cantabria).

Fueron descubiertas en 1903 por Don Hermilio Alcalde del Río, director de la Escuela de Artes y Oficios de Torrelavega. A partir de 1910 comienzan las primeras excavaciones dirigidas por H. Obermaier que tras diversas interrupciones fueron reanudadas en los años 70, continuando hasta la actualidad y en las que ha quedado demostrada una ocupación humana del conjunto durante 15.000 años, hasta la Edad de Bronce. En el yacimiento exterior de la cueva de El Castillo, con 27 niveles, fue en el

² Descripción obtenida en <http://www.asturnatura.com/turismo/cueva-de-tito-bustillo/1297.html>

primero en el que se demostró empíricamente la secuencia industrial del Paleolítico europeo y la coexistencia de *Homo neandertalensis* y *Homo sapiens sapiens*³.



Figura 5: Ciervo en la cueva de Las Chimeneas (Monte Castillo)

El conjunto ofrece una amplia variedad de arte rupestre del Paleolítico Superior con representaciones rígidas pero muy expresivas de más de 150 figuras animales, entre los que encontramos representados ciervos, bóvidos, caballos, un pequeño mamut además de signos de diversa naturaleza —unas 300 pinturas rupestres solo en la cueva de El Castillo— La variedad de temas estilos y técnicas, utilizadas durante un periodo aproximado de 25.000 años, permitió a Henri Breuil establecer la primera secuencia temporal del arte Paleolítico en España.

Las representaciones elegidas para nuestro taller son pinturas monocromas en negro o rojo, de estilo IV antiguo y reciente (Figs. 5 y 6).

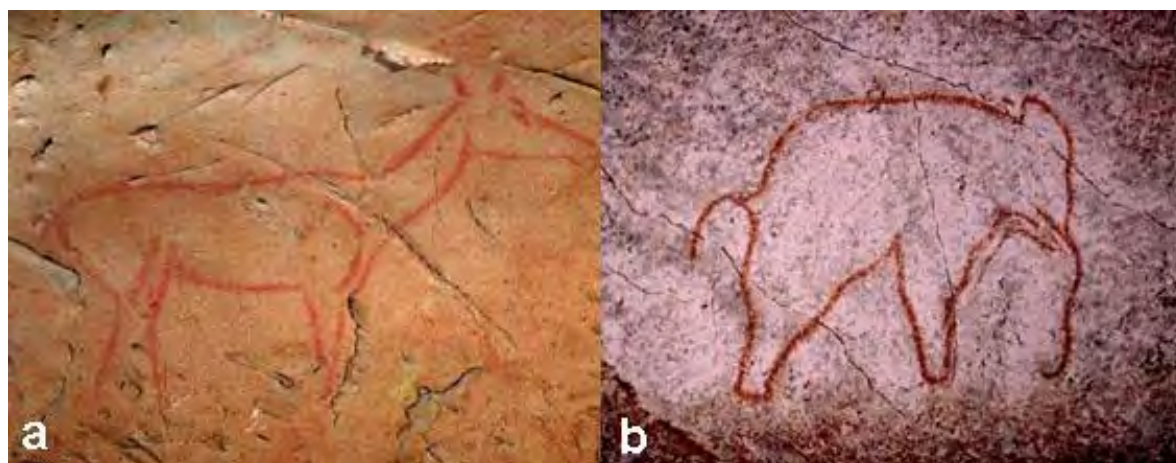


Figura 6: a. Cierva de la cueva de la Pasiega; b. Elefante (mamut) de la cueva de El Castillo (ambas en Monte Castillo)

Cueva de Altamira

Situada en el municipio de Santillana del Mar, al oeste de Santander, fue descubierta de forma casual en 1879 por M. Sanz de Sautuola, su descubrimiento fue en su momento, como ya he comentado, origen de áridas discusiones científicas sobre su autenticidad, pero

³ Según estudios de Victoria Cabrera y Federico Bernardo de Quirós.

hoy en día es sin duda uno de los ejemplos más destacados y sorprendentes del arte universal.

Durante un recorrido de unos 270 metros nos encontramos con varias salas, todas con pinturas y grabados paleolíticos, destacando la sala del techo de los policromos con grandes representaciones de caballos y bisontes que miden entre 125 y 1770 cm o la gran cierva de más de 2 m. Aunque la cueva fue habitada ya durante el Solutrense, las representaciones parietales fueron hechas entre el 15.000 y el 12.000 a.C., en época Magdaleniense, con pinturas ocre de origen natural y contornos en negro, donde aprovechando en muchas ocasiones las irregularidades de la roca nos encontramos ya con la tridimensionalidad, el naturalismo, la abstracción y el abandono de la silueta simple para representar bisontes, ciervas, toros o caballos además de signos y máscaras zoomorfas.

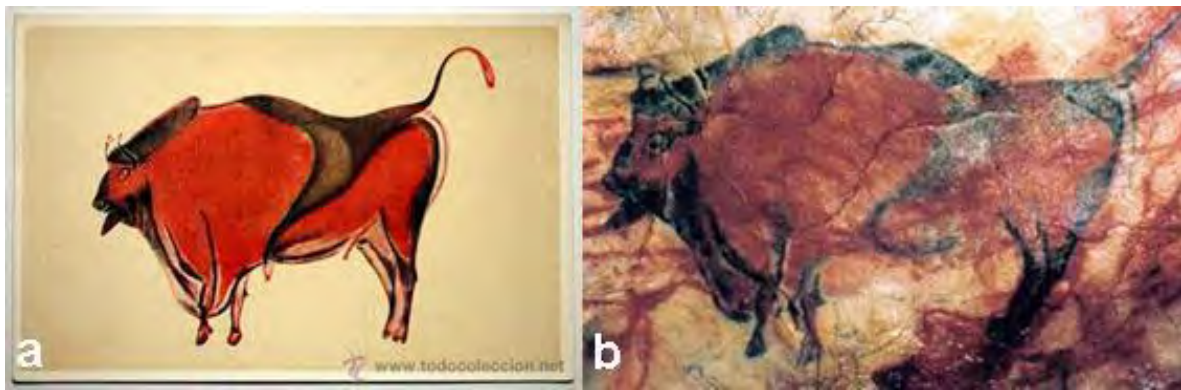


Figura 7: Reproducción (a) y original (b) de bisonte de la gran sala de policromos de Altamira

Para nuestro taller crearemos plantillas sobre copias en lámina para que los niños rellenen la figura. Corresponderían a la tercera fase del mismo y, por tanto, a la más complicada. Estas son las representaciones elegidas y las láminas de las que obtendremos el contorno (Figs. 7 y 8).

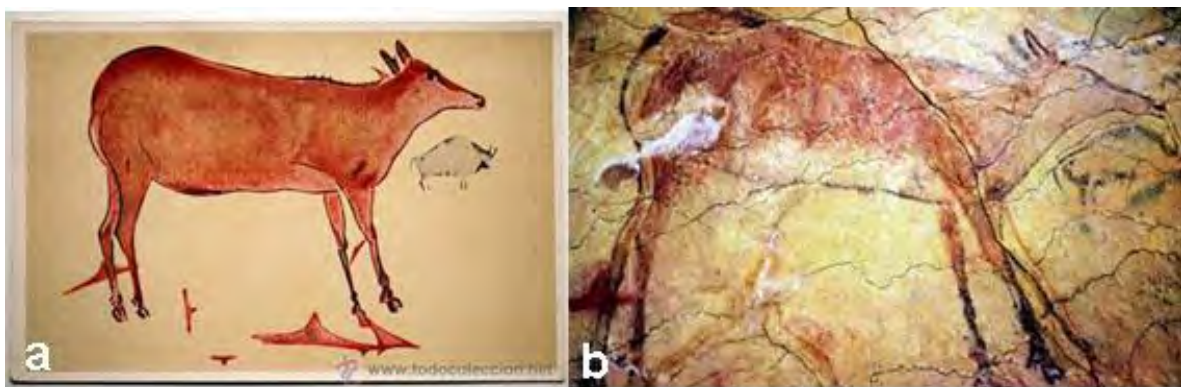


Figura 8: Reproducción (a) y original (b) de la cierva de la Gran sala de policromos de Altamira

Materiales y técnicas

Los primeros pintores realizaron sus obras bajo la luz de antorchas vegetales o lámparas de grasa que producían sombras y luces móviles, la composición espacial de sus representaciones venía determinada por las condiciones materiales donde se realizaban, es decir las paredes de las cuevas. Esta es una de las características técnicas del arte rupestre, la utilización de las formas naturales de las rocas y las paredes de las cuevas como parte

integrante de la obra —en ocasiones incluso detalles como los ojos son pequeños minerales de sílex incrustados en la roca—.

En muchas ocasiones, como en Altamira, a la pintura le precede el grabado con buriles del contorno de la representación, que el artista pinta de negro con carbón vegetal, para posteriormente rellenar la figura con colorantes naturales a base de óxidos minerales —normalmente derivados del hierro y del manganeso— y de tierras y carbones vegetales, de tonos rojos, ocre, negros y amarillos con una amplia variedad en las graduaciones del color. Se aplicaban con lapicero, pinceles de pelo de animal, trozos de cuero, espátulas, los dedos de las manos o el aerógrafo, entre otros, y usando como aglutinantes materiales diversos que iban desde el agua hasta la sangre, utilizándose también grasa animal, yema de huevo, resinas, jugos vegetales e incluso cola de pescado.

Las técnicas en la aplicación de estas pinturas también variaban y, aunque el trazo continuo es lo más usual, también empleaban la tinta plana —aplicación uniforme de un color— o el tamponado —puntos o rayas consecutivas a forma de relleno de las representaciones—.

Estas son algunas características que dotan al arte parietal paleolítico de excepcionalidad junto con otras muchas, como el difícil acceso en muchas ocasiones a los lugares donde las obras de arte rupestre están representadas, la dificultad de percibir el ángulo de las imágenes que el artista pretendió al realizarlas, los espacios estrechos con techos muy altos que precisaban andamios —Lascaux—, o muy bajos para las representaciones de proporciones reales —la cierva de Altamira—, la intencionalidad de las interpretaciones y un largo etcétera.

DESARROLLO PRÁCTICO

El taller

- Destinatarios (nivel educativo): Educación infantil (con apoyo); Educación primaria (de 4 a 8 años).
- Objetivos: *Dibujando animales*, pretende ser una manera divertida de **descubrir** cómo era el mundo donde vivían los pintores del Paleolítico, de **admirar** algunas de las pinturas rupestres de animales de la Cordillera Cantábrica con ojos de artistas, de **conocer** a través de la participación y de la creatividad, algunas de las técnicas, pigmentos, iluminación, etc. empleadas en su realización y de **tomar conciencia** de la importancia de experimentar de forma controlada y en espacios que no puedan llevar a errores de interpretación. También fomentaremos habilidades como el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y fina, la atención y el aprendizaje cooperativo.

Para conseguirlo realizaremos una serie de actividades que nos lleven a la recreación aproximada de una cueva y un entorno realistas, para la posterior reproducción con los dedos y en un “lienzo de piedra” de algunas representaciones, previamente elegidas, del arte cantábrico occidental.

Estas representaciones han sido elegidas con base en un parámetro temporal y de estilo que tendremos en cuenta a la hora de reproducirlas, según la edad de los participantes. Las pinturas de Tito Bustillo y Monte Castillo, representaciones animales monocromáticas en rojo o negro con contornos bien delimitados, las utilizaremos para los más pequeños; las de Altamira, que introducen movimiento y combinación de colores, serán para los mayores.

Descripción y desarrollo:

Primera actividad: sobre el material teórico expuesto en la primera parte de este trabajo, se realizará una introducción histórica previa fundamental para que los participantes puedan entender y conocer el contexto en el que se realizaron estas pinturas —entorno geográfico, parámetros temporales, sociedades— además de los materiales y las técnicas empleados en los orígenes del arte. Para esto, en la realización de este trabajo, yo utilizaré una serie de láminas a modo de paneles que podrían ser expuestos en el lugar en que se realice el taller, pero que también podría exponerse con material audiovisual o con cuentacuentos.

Segunda actividad: de la misma forma que es importante no experimentar con la producción de lascas en espacios abiertos sin su posterior recogida, lo es también el no hacerlo con este tipo de pintura en paredes naturales o en espacios abiertos, para la conservación del patrimonio y por la importancia del hallazgo. Por este motivo crearemos nuestros propios soportes sobre materiales que nos permitan reproducir paredes de grutas lo suficientemente grandes para poder realizar un mural de pintura parietal en grupo. También prepararemos plantillas de las representaciones elegidas con hojas de acetato, en la cuarta actividad las dispondremos en el mural y podremos conseguir reproducciones “casi exactas”.

Tercera actividad: aquí prepararemos todos nuestros materiales para pintar: pigmentos, arcillas, carbones que mezclaremos con diversos aglutinantes. Además aprovecharemos restos de estos materiales para trabajar un poco de arcilla y preparar la iluminación de nuestra cueva.

Cuarta actividad: se dispondrá la cueva y ¡todos a pintar!

Contenidos a trabajar:

- Cómo era la vida y el entorno de nuestros antepasados en el Solutrense y Magdaleniense.
- La cueva como soporte y la experimentación controlada, la responsabilidad.
- La pintura rupestre. Colores, pigmentación y aglutinantes naturales, su preparación.
- Técnicas, herramientas y tipología de la representación de animales en el arte rupestre.

Algunos objetivos didácticos:

- Facilitar a los participantes la comprensión histórica del porqué del arte parietal en la Cultura Magdaleniense, de la representación de animales y de la similitud,

a pesar de la distancia temporal, entre sus necesidades y su forma de vida y las nuestras.

- La importancia de valores como la sostenibilidad del medio natural o la importancia del hallazgo.
- El desarrollo de la creatividad y de la autonomía infantil con la creación de sus propios materiales y herramientas para pintar.
- Promover el aprendizaje por descubrimiento y cooperativo.
- Desarrollo de habilidades manuales (psicomotricidad gruesa y fina).
- La importancia del patrimonio y su conservación.

Primera actividad: introducción histórica

¿CUÁNDO SUCEDIÓ TODO?

Si imaginan la historia de la Tierra como un reloj, los seres humanos aparecieron poco antes de las doce

- Entre el 17.000 y el 8.000 a.C.
- 20.000 años parece mucho tiempo, pero lo cierto es que si la Historia de la Tierra se explicase en un reloj, las pinturas estudiadas habrían sido realizadas un poquito antes de las 12 de la noche.

¿DÓNDE FUE?

- Muy cerca de donde vivimos, en el norte de España, en las provincias de Asturias y Cantabria.

¿QUIÉNES FUERON, ERAN ESPAÑOLES?



- No, todavía no existían los países, eran grupos de familias (clanes), que vivían en un mismo sitio, repartiéndose las tareas para poder vivir y que según el tiempo en que vivieron y las cosas que realizaban, nosotros los encuadramos en culturas.

- Nuestros pintores pertenecían a las **culturas Solutrense y Magdaleniense**

¿CUÁLES ERAN ESAS TARÉAS, QUÉ COSAS HACÍAN, CÓMO VIVÍAN?



- A veces vivían en cuevas, pero también lo hacían en refugios de piedra y en tiendas.

- Para comer recogían frutos, pescaban y sobre todo cazaban animales, como ciervos, caballos salvajes, bisontes y algunos otros que ya no existen como bisontes y algún mamut.

- Para todas estas cosas fabricaban sus propias herramientas con piedras y huesos como arpones para pescar, puntas de proyectiles para cazar, agujas para coser las pieles y adornos personales como collares.

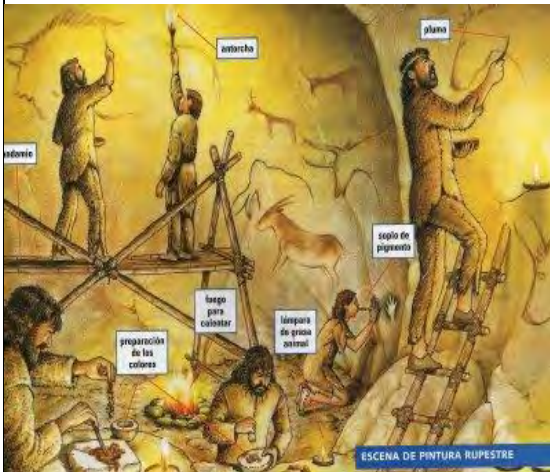
- También intercambiaban objetos, enterraban a sus seres queridos cuando morían, hacían instrumentos de música y pintaban.

¿DÓNDE PINTABAN, POR QUÉ LO HACÍAN?



- Aunque a veces pintaban en lugares abiertos o a la entrada de las cuevas, casi siempre lo hacían dentro de las grutas en lugares donde era difícil llegar y con poca luz.
- Todavía no sabemos seguro por qué pintaban, hay gente que piensa que es porque les gustaba pintar y las cosas bonitas, otros creen que tiene que ver con su «religión» o con las cosas en que creían y otros dicen que lo hacían para ayudarles a cazar, porque pensaban que si dibujaban primero al animal con flechas, por ejemplo, luego cazarlo sería más fácil.

¿Y CÓMO PINTABAN?



- Muchas veces aprovechaban las formas de la piedra para hacer sus pinturas y que pareciesen más reales.
 - Podían construir andamios para llegar más alto y se iluminaban con antorchas y lámparas de grasa que sacaban de los animales que cazaban.
 - Para los colores utilizaban carbón, arcilla y polvo de minerales que mezclaban con yema de huevo, agua, resina de los árboles y otras muchas cosas.
- Estos colores los extendían con pinceles de pelo animal, con trozos de cuero, soplando la pintura con la boca y un tubito (aerógrafo) y directamente con los dedos.

Segunda actividad: mural de piedra y plantillas



Materiales utilizados para hacer la pared de nuestra cueva:

- Papel kraft y tijeras.
- Temperas o acuarelas (se pueden usar ambas).
- Agua.



Proceso:

1º- Recortamos una pieza de papel kraft con las dimensiones necesarias para nuestro mural y la arrugamos (hacemos una pelota).



2º- Mezclamos tempera, acuarela o ambas con bastante cantidad de agua y buscamos la combinación de colores que se adecúen a lo que buscamos (negros, marrones, amarillos, rojos, etc.)



3º- Aplicamos con pinceles la mezcla sobre la pieza de papel que hayamos preparado, volvemos a arrugarla, extendemos y secamos.



Tras varias pruebas de colores, este es el lienzo de piedra que hemos elegido.



Materiales para las plantillas sobre las que hemos trabajado:

- Láminas plastificadas de las representaciones elegidas.
- Hojas de acetato.
- Rotulador permanente de punta gruesa.
- Cúter.
- Clips.



1º- Colocamos una hoja de acetato sobre una lámina plastificada, sujetamos con clips para que no se mueva y con el rotulador permanente calcamos con trazos gruesos la imagen.



Así es como queda entonces la hoja de acetato.



2º- Recortamos con el cúter los trazos negros y la plantilla queda lista para trabajar.

Tercera actividad: colorantes, aglutinantes y un poquito de iluminación



Finalmente hemos elegido:

- 1- Pigmentos minerales aglutinados con agua.
- 2- Pigmentos minerales aglutinados con yema de huevo y grasa animal
- 3- Arcilla y carbón vegetal mezclados con manteca de cerdo.



Con la arcilla que nos ha sobrado moldeamos bolitas con el pulgar y hacemos recipientes para velas.



También recuperamos parte de la grasa y la manteca de cerdo con las que rellenamos los recipientes y les ponemos un trocito de cuerda a forma de mecha.



b. Pigmento amarillo con yema de huevo



c. Carbón vegetal con agua, etc.

Cuarta actividad: ¡todos a pintar!

Con todo el material preparado en la segunda y tercera actividad preparamos la cueva (en nuestro caso es un sótano pero podría ser un aula o cualquier otra habitación), colocamos el lienzo, las plantillas, la iluminación y... ¡todos a dibujar!

El tiempo empleado en la realización del taller ha sido extenso (prácticamente un día), por lo que en un taller organizado y con varios monitores sería conveniente la rotación de actividades a partir de la segunda, es decir, mientras unos preparan el lienzo otro grupo prepara materiales y otro dibuja en un soporte previamente preparado. Los niños pasarían por todas las actividades usando los soportes realizados por el grupo anterior.

Ante la imposibilidad de poner en práctica todas las técnicas sin transformar la diversión en agotamiento, en nuestra práctica sólo hemos utilizado las plantillas y hemos pintado con la mano, pero se podría utilizar también herramientas como pinceles y aerógrafos y pintar con estilo libre.

Este ha sido el resultado:





CONCLUSIONES

La conclusión básica y más importante sería, que un trabajo concebido en un principio como puramente teórico, se ha ido transformando de forma progresiva en otro experimental o al menos práctico. La colaboración de los participantes —en este caso mis hijos— y preguntas como “¿vamos a pintar a la montaña?” o “¿cómo veían dentro de las cuevas?” me hacían ir añadiendo actividades constantemente a la idea original. Al final el taller y al mismo tiempo el trabajo, se han extendido más de lo previsto y aun así hemos cometido errores que se habrían solucionado con más experimentación y con más tiempo. La iluminación ha sido nuestro mayor problema, de una gran cantidad de lámparas solo conseguimos algunas de larga duración, pero este verano perseveraremos y conseguiremos buenos resultados. Por el contrario, las mezclas de colorantes, aglutinantes y el resto del taller han sido un éxito “experimental”.

En cualquier caso la experiencia en conjunto ha sido muy divertida y gratamente satisfactoria y, aunque nosotros hemos invertido mucho tiempo en su elaboración y puesta en práctica, creo que sería un taller perfectamente aplicable en ámbitos de enseñanza, exposiciones temporales, museos, centros de interpretación, etc., donde se dispusiese de más medios, sobre todo de personal educativo y monitores.

Agradecimientos



Diego González Fernández – 9 años.

Marta González Fernández – 6 años.

Álvar González Fernández – 4 años.

Con la inestimable colaboración con la cámara de fotos, la preparación del taller y el control de fieras de:

María Fernández Ortiz – Pedagoga de edad secreta.

Jorge González Fernández – 9 meses, no ha podido participar aunque lo intentaba.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ACADEMIC (2000): “Magdaleniense, cultura”. *Enciclopedia Universal*. [Entrada wiki]. Fecha de acceso 1 de junio de 2014.
http://enciclopedia_universal.esacademic.com/158448/magdaleniense,_cultura
- ADRIANA LAURA (2013): *Imitación piedra con papel misionero* [Video]. 5 de enero de 2013. Fecha de acceso 30 de mayo de 2014.
http://www.youtube.com/watch?v=RmHg8d1v_L0
- ARTEHISTORIA PROYECTOS DIGITALES, S.L. (s.f.): *Artehistoria*. [Sitio web]. Fecha de acceso 17 de junio de 2014.
<http://www.artehistoria.jcyl.es/v2/monumentos/34.htm>
- ASTURNATURA D.B. (s.f.): “Cueva de Tito Bustillo”. *Asturnatura.com*. [Sitio web]. Fecha de acceso 17 de junio de 2014. <http://www.asturnatura.com/turismo/cueva-de-tito-bustillo/1297.html>
- BERNALDO DE QUIROS, F. (1987): “El mundo del arte rupestre paleolítico”. *Revista de Arqueología*. Arte rupestre en España 93: 22-29.
- CANTABRIA JOVEN S.L. (s.f.): “Cuevas Prehistóricas”. *Cantabria Joven.com*. [Sitio web]. Fecha de acceso 29 de mayo de 2014.
http://www.cantabriajuven.com/cuevas/puente_viesgo.html
- CENTRO DE ARTE RUPESTRE TITO BUSTILLO (s.f.): “La sociedad Magdaleniense”. Tito Bustillo Centro de Arte Rupestre. [Sitio web]. Fecha de acceso 1 de junio de 2014.
<http://www.centrotitobustillo.com/2/la-cueva/22/la-sociedad-magdaleniense.html>
- COLORADO CASTELLARY, A. (1991): *Introducción a la historia de la pintura. De Altamira al Guernica*. Madrid: Síntesis.
- CONSEJERÍA DE CULTURA Y DEPORTE, PRINCIPADO DE ASTURIAS (s.f.): “Paleolítico. Cueva de Tito Bustillo”. *Yacimientos Arqueológicos del Principado de Asturias*. [Sitio web]. Fecha de acceso 30 de mayo de 2014.
<http://tematico.asturias.es/cultura/yacimientos/titobustillo.html>
- EDUCARQ (2009): “Taller de Arte rupestre”. EducARQ. [Sitio web]. Fecha de acceso 19 de junio de 2014. http://www.educarq.es/educarq_ta1.html
- I.E.S. CIUDAD DE HARO (s.f.): “Arte rupestre franco-cantábrico. Paleolítico superior”. [Sitio web]. Fecha de acceso 3 de junio de 2014.
http://www.cossio.net/actividades/pinacoteca/p_01_02/altamira.htm
- LÓPEZ, J. (2012): “Culturas de Paleolítico: el Magdaleniense”. *Sabidurías de las culturas antiguas*. [Entrada en blog]: 14 de marzo. Fecha de acceso 30 de mayo de 2014.
<http://asiahistoria.blogspot.com.es/2012/03/culturas-de-paleolitico-el.html>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE (s.f.): “La cueva de Altamira”. *Museo de Altamira*. [Sitio web]. Fecha de acceso 3 de junio de 2014.
http://museodealtamira.mcu.es/Prehistoria_y_Arte/la_cueva.html
- MOURE ROMANILLO, A. (1987): “Introducción al arte rupestre paleolítico cantábrico”. *Revista de Arqueología*: 92: 30-37.
- RAMÍREZ, J.A. (1989): *Arte prehistórico y primitivo*. Madrid: Anaya.
- TAZÓN, F. (1996): “Cuevas de Puente Viesgo”. *Rutas por Cantabria y Picos de Europa*. [Sitio web]. Fecha de acceso 17 de junio de 2014.
<http://www.rutasporcantabria.com/cuevas-de-puente-viesgo.php>
-