



PREHISTORIA DE LA FILOSOFÍA: REPRESENTACIONES DE BÚHOS Y LECHUZAS EN EL ARTE PALEOLÍTICO

Alberto Lombo Montañés¹

Resumen: En el presente artículo reflexionamos acerca de algunos aspectos de la mente prehistórica en relación directa con el arte paleolítico, en concreto las grafías de búhos y lechuzas.

Palabras clave: Prehistoria, búhos, lechuzas, arte paleolítico, animismo.

El eslabón perdido de la filosofía

Hace ya más de un siglo que Darwin vino a quebrar las nociones de lo animal y lo humano establecidas por la filosofía tradicional (Corbey, 1998: 228). De repente, se hacía necesario revisar nociones básicas del pensamiento que habían estado operando durante siglos en el seno de la cultura occidental. Una de ellas era la idea misma del ser humano, cuyo origen divino o racional eran el sustento y la justificación de la civilización (Bartra, 1996: 154 y 218). Ya no era posible deshacerse del estribillo, insultante para algunos, “el hombre proviene del mono” y seguir pensando en la Humanidad en los términos en los que se había considerado siempre. Pero, como suele ocurrir en estos casos, la idea de la evolución no cambió gran cosa el concepto que el Hombre tenía de sí mismo (Querol, 2001). Pues el ser humano no estaba dispuesto a bajar del pedestal sobre el que analizaba la vida y al resto de las especies vivas de este planeta. Con el tiempo, las ideas evolucionistas sirvieron para sembrar

¹ Doctor en Ciencias de la Antigüedad por la Universidad de Zaragoza (España).



escalafones piramidales ya no solo entre el Hombre y el animal, sino entre los hombres mismos, ahora entendidos como salvajes y civilizados. En el fondo nada había cambiado, la inteligencia humana no podía ser cuestionada, ni siquiera las mentes más perspicaces lograron librarse de esta premisa. Así, como antiguamente los griegos se encomendaban a las musas, las brillantes reflexiones de Henri Bergson, se encomiendan a la evolución humana, mal entendida como progreso, que según afirma el filósofo, ha llegado a su culminación en el Hombre (Bergson, 1973: 9 y 126). Ideas como estas están bastante arraigadas en el seno de nuestra cultura, aunque no se corresponden para nada con lo que actualmente sabemos sobre el funcionamiento de la evolución. Lo explican bien Juan Luis Arsuaga e Ignacio Martínez cuando afirman que la especie humana no es superior a un geranio que realiza la fotosíntesis (Arsuaga y Martínez, 1998: 32). No pretendemos entrar en el complicado debate sobre la naturaleza humana, sino tratar algunos aspectos generales de la evolución del pensamiento desde sus orígenes más remotos. Para tan complicada labor, creemos necesario enfocar la mente de los homo sapiens a la luz de las de sus antepasados extintos. Si bien es cierto que la mente de los homínidos es algo demasiado alejado en el tiempo, hay buenas razones para abordar su estudio. La más importante es que el cerebro de los sapiens no surge milagrosamente de la nada, sino es el fruto de millones de años de evolución. Claro que la mente sapiens es original, pero dicha originalidad es el resultado de capacidades adquiridas previamente. Por ejemplo nuestra manera de percibir el espacio está condicionada por la posición bípeda que adoptamos hace cuatro (o quizás más) millones de años. Esto quiere decir que los cerebros de nuestros antepasados homínidos fueron estructurando los modelos perceptivos que hemos heredado los



sapiens. El estudio actual del cerebro humano, en consonancia con las evidencias arqueológicas conservadas, revela una innegable continuidad en el desarrollo de la mente humana (Mithen, 1997). El cerebro prehistórico es un infatigable acumulador de información procedente del entorno natural. Sus modelos perceptivos son lo suficientemente reversibles como para poder adaptarse a los múltiples ecosistemas que colonizó (Roebroeks et al., 1992). Reúne una gran gama de datos que sintetiza en su cerebro para vivir en lugares que no le corresponden y explorar distintos ambientes a los de su hábitat diurno. Resulta increíble que un animal terrestre y apegado al sol de la sabana africana se lanzara a la conquista de espacios tan inverosímiles como el mar, la cueva o la montaña (Otte, 1992; Bednarik, 2002). En tan solo unos millones de años lo tenemos en prácticamente todos los rincones del planeta. Ávido de sucesos, de ver, oír y palpar la naturaleza conocida y desconocida, descubre el fuego y se adentra en el mundo de la noche. Esta insaciable necesidad de conocimiento, insólita en todo el reino animal, requiere una mente que sea capaz de asimilar todo tipo de cosas que se ve y oye. Y al mismo tiempo un sistema de almacenamiento que permitiera que ese desmedido interés por todo lo ajeno no se desperdiciara, en definitiva debía incentivarse la memoria, incluso de manera artificial si era necesario (D'Errico, 1998). Con ese fin nacen los recursos nemotécnicos del lenguaje oral y algo más tarde, hace aproximadamente 40000 años, las expresiones visuales del arte paleolítico.

La noche de los tiempos: la oscuridad y el fuego

Cuando los homínidos dominaron el fuego ganaron un espacio de tiempo, antes vedado por la oscuridad y el frío. Tampoco es que pudieran lanzarse a caminar despreocupadamente durante



la noche como lo hacen algunos animales con excelente visión nocturna como los búhos; pero sí que les permitía al menos poder mantenerse despiertos a la luz de una hoguera. Se ha dicho muchas veces, pero no por ello resulta menos lógico suponer que las hogueras tuvieron un papel esencial en la configuración social de los grupos humanos (Lumley, 2008: 255). Quizás sea este el motivo por el cual los grupos humanos que viven en entornos naturales celebran sus fiestas nocturnas alrededor de gradas hogueras. Además, el fuego invita al reposo de los quehaceres diurnos y mediante la charla, durante la noche, incita a contar historias o chismes. En definitiva, no es descabellado suponer que las primeras narraciones se hayan desarrollado en torno a su luz catalizadora e hipnótica (Hodgart, 1969: 108). Es más, no se ha explicado lo suficiente por qué el fuego ejerce sobre nosotros aún esa especie de concentración reflexiva (Bachelard, 1966: 11). De momento parece claro que durante millones de años el fuego acompañó a mujeres y hombres durante sus horas más solitarias y aburridas, esas precisamente que habían arrebatado a la oscuridad de la noche. Incluso se adentraron en lugares en donde la luz jamás había penetrado y en donde la oscuridad y el silencio eran absolutos. La exploración de los entornos cavernarios, que fue llevada a cabo por neandertales y sapiens, es enormemente peligrosa (Leroi-Gourhan, 1984: 282). No lo podrían haber hecho sin haber adquirido una serie de conocimientos, en torno a sofisticadas técnicas de iluminación y habilidades corporales que siguen dejando boquiabiertos a los espeleólogos (Casteret, 1961). Lámparas de determinadas grasas animales, antorchas de seleccionadas maderas y hogueras ubicadas en estratégicos lugares de las cavernas a modo de luces fijas (Medina y Romero, 2011), ayudaron a los sapiens a explorar prácticamente todos los rincones del interior cavernario. Por



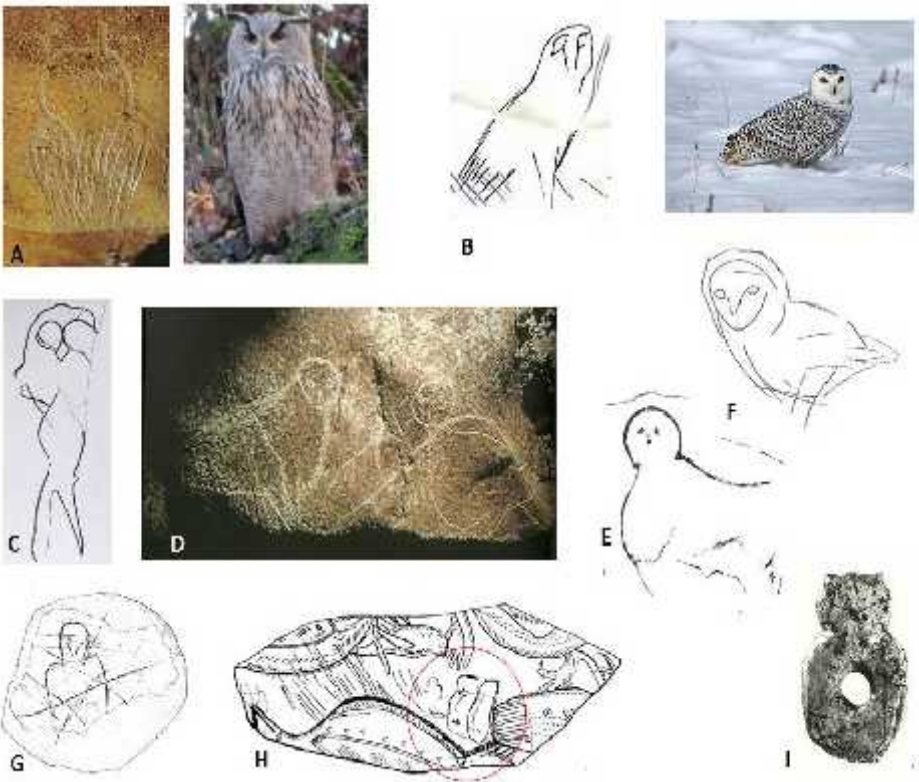
muy terrorífico que nos parezca el interior de una cueva, los sapiens no parecen haberles tenido especial temor, al contrario, parecen haberse sentido a gusto donde cualquiera de nosotros sentiría un inmediato temor a no encontrar la salida. Hace unos 40000 años su modo de pensar sufrió una profunda transformación y empezó a transmitir de forma gráfica los conocimientos que había ido adquiriendo. Los creadores del naturalismo gráfico, ya sean sapiens o neandertales, usaron sus modelos perceptivos para transcribir aquellos aspectos de la realidad que pronto se harían indispensables para el resto de la humanidad hasta nuestros días. Imágenes de lo real, signifiquen lo que signifiquen, construyen un imaginario sin el cual la realidad no puede ser aprendida. El bisonte de Altamira lejos de ser el producto de una magia es el resultado indispensable de un modelo perceptivo que durante miles de años estuvo centrándose en el contorno y la forma de los animales (Hodgson y Pettitt, 2018: 596). Transcribirlos visualmente conforme a estos modelos, supone un modo revolucionario de transmitir el conocimiento de una realidad hecha exclusivamente, como no podía ser de otra manera, para consumo humano. En este sentido, no es de extrañar que la invención del arte paleolítico haya sido comparada con el invento de la computadora (Avital, 1998: 13). Pues lo que llamamos arte visual es una manera de codificar, guardar y transmitir información, que hace que los humanos se comuniquen más allá del contacto inmediato que el lenguaje hablado permite (Zilhao, 2020: 142). Es, por lo tanto un medio mnemotécnico para transmitir modos de pensamiento de una generación a otra (White, 1994: 750).



Los estrigiformes en el arte paleolítico

Las primeras representaciones conocidas de búhos y lechuzas se hicieron sobre las paredes de las cuevas y con algunas dudas sobre objetos del arte paleolítico. Si la cronología es correcta, la más antigua de ellas sería la representación de un buhó real (*Bubo bubo*) o chico (*Asio otus*) de la cueva de Chauvet (Braun, 2018: 14). Si aceptamos las dataciones de la cueva (Clottes, 2010), quizás fue elaborada hace unos 35000 años aproximadamente (figura 1 A). Estas aves rapaces se caracterizan por tener unos curiosos penachos en la cabeza que les distingue. En la caverna de Trois-Frères se puede reconocer el cuerpo rechoncho, las patas, la cola (con el detalle del plumaje) y la cabeza con los ojos y el pico característico de las lechuzas, en dos grafías (quizás tres) grabadas una frente a la otra, girando la cabeza para mirar al observador (figura 1 D). Esta posición se repite en dos grafías más, una grabada en la cueva de Marsoulas (figura 1 B) y otra en Margot (figura 1 F), en la que se ha incluido el contorno facial típico de estas rapaces. Puede incluirse en este esquema una tercera grafía incompleta de Le Portel (figura 1 E), sobre todo porque el cuerpo y la posición de la cabeza mirando de frente parecen evocar el de las anteriores; pero los ojos y sobre todo la nariz, no nos permite identificarlos con claridad como los de un ave, más bien parecen humanos. La confusión, o ambigüedad deliberada, entre rasgos humanos y las aves nocturnas se observa en la cueva de Cobrante (figura 1 C), donde se grabó un antropomorfo con “una cabeza de rapaz nocturna” (Rasines, 2002: 251-252). Las mismas dudas de si se trata de un antropomorfo o un ave estrigiforme (figura 1 G), se observan esta vez sobre un objeto de arte mueble de Morin (Deffarge et al., 1975: 12 y 13). Por último se pueden mencionar algunos casos dudosos en objetos de arte mueble, por ejemplo en

Pavlov (figura 1 I), un colgante parece evocar la forma globulosa de la cabeza y los penachos de un probable búho (Jelínek, 1979: 424). Y en Enlène (figura 1 H), se han visto dos posibles búhos juntos (quizás representados de espaldas), en una complicada escena con pájaros y un saltamontes (Barandiarán, 2006: lám. 31). De todo este corpus llama la atención la diferencia entre los casos dudosos del arte mueble y los casos mucho más claros del arte parietal. Se puede decir que fue en el arte parietal donde se representaron de manera naturalista búhos y lechuzas. Y es curioso que precisamente la





caverna posea dos de las características que distinguen a estas aves, una es el silencio y la otra, la oscuridad.

Figura 1. A Chauvet (Clottes, 2010: fig. 89). B Marsoulas (Fritz y Tosello, 2007: 28). C Cobrante (Rasines, 2002: 249). D Trois-Frères (Bégouën et al., 2014). E Le Portel (Breuil y Jeannel, 1955: pl. VI. 2). F Margot (Pigeaud et al., 2012, 91, fig. 11. A. 74). G Morin (Deffarge et al., 1975: 10 fig. 6). H Enlène (Bégouën, 1929: fig. 1). I Pavlov (Jelínek, 1979: 424, fig. 680).

Cazadores nocturnos

Un video de la BBC ha demostrado que las lechuzas tienen un vuelo casi absolutamente silencioso, debido principalmente al tamaño de sus alas en proporción al cuerpo y la suavidad de su plumaje. Las lechuzas, como sus congéneres los búhos, pueden cazar en total oscuridad guiándose principalmente por el sonido. Sus potentes oídos son capaces de percibir el más leve ruido producido por un ratón en la noche. También poseen en general una excelente visión nocturna, facetas estas que junto a las mencionadas la convierten en un gran cazador de la noche. Se puede afirmar entonces, que el silencio y la oscuridad son categorías, o si se prefiere experiencias de la naturaleza, con las que inevitablemente se asocian estos animales. Esto explica en parte su presencia en algunas cuevas y el extraño efecto que provoca encontrárselas en entornos oscuros y silenciosos tan propicios para ellas. Es casi un efecto de lo real el que parece haberse buscado, porque como algunos autores han resaltado, la oscuridad de la cueva evoca en cierta medida la noche (Hodgson y Pettitt, 2018: 600). En esta misma línea, se pueden resaltar algunos aspectos de las grafías a favor de esta tesis, por ejemplo el ya mencionado estilo naturalista. El



que se halla representado con cierto verismo gráfico los caracteres más destacados de la anatomía de estas aves es tan solo uno de los efectos gráficos que nos hablan acerca de las intenciones del artista. Otro rasgo a añadir a esta lista sería la repetida posición del animal con el cuerpo de lado y la cabeza mirando de frente al visitante de la cueva. De nuevo aquí se trata de reproducir una actitud verídica del animal, pues es sabido que los estrigiformes no pueden mover los ojos y que por esa razón se ven obligados a girar la cabeza. Es más, haber escogido en cuatro cuevas distintas este mismo momento en el que el ave gira la cabeza, nos induce a pensar, que se trata una posición escogida adrede, por la cual no solo se reconoce al animal, sino que expresa el movimiento que le caracteriza. Es decir, se expresa al animal en movimiento como si estuviera vivo. O dicho de otro modo, la grafía en general traduce una actitud verosímil para aquellos que tienen en mente una serie de conocimientos etológicos. Esta es una de las razones por la que creemos que las grafías en cuestión buscan provocar un efecto que puede considerarse como realista o animista. Además, el grabador paleolítico se ha preocupado siempre en representar, e incluso resaltar, los ojos, dando la sensación de que las aves están mirando directamente a quien las mira. No es de extrañar entonces que Henri Breuil dijera que eran una especie de guardianes de la cueva, pues cualquiera que entre en este espacio tiene la extraña sensación de ser observado por ellas. Pero aparte de todo el significado metafísico que se le quiera dar, cabe añadir que esto es precisamente lo que ocurre cuando uno se encuentra con una lechuza, pues resulta casi imposible acercarse a una de estas aves sin que se den cuenta. Circunstancia por la cual, la imagen que habitualmente tenemos de ellas es justamente la misma que nos transmiten estos grabados. Los paleolíticos conocían bien estos animales



nocturnos, y a pesar de que son muy difíciles de ver, los cazaban, decoraban sus huesos con grabados y al parecer usaban también sus plumas (Lauroulandie, 2004; 2016a). Parece existir, como mencionan algunos autores una relación entre el Hombre y la rapaz nocturna que se remonta incluso a los neandertales (Laroulandie, 2016b). Esta relación entre el Hombre y el pájaro es la que parece haberse expresado en algunas grafías humanas con rasgos, sobre todo picos de pájaro, de Altamira, Lascaux y Addaura (Groenen, 2005: 272). El antropomorfo de Cobrante con cabeza probablemente de lechuga, pertenece a este mismo grupo de “hombres pájaro” que menciona Marc Groenen. Estas hibridaciones graficas constatan, desde el punto de vista ontológico, una relación con los animales comparable a la que tienen las comunidades orales que viven en entornos naturales. En estos lugares, los animales y los humanos comparten realidades conjuntas y forman una parte inseparable de un mundo rebotante de vida interior.

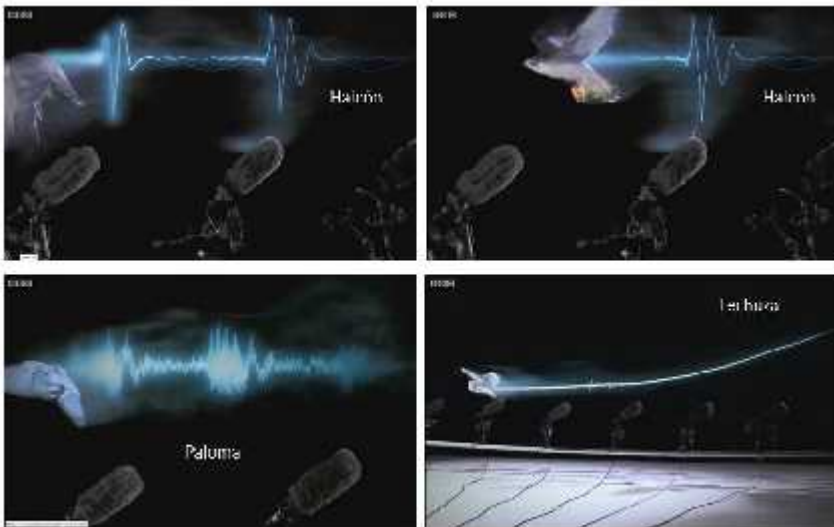




Figura 2. Representación gráfica del ruido producido al volar de un halcón, una paloma y una lechuza. Video procedente de la BBC.

El animismo

La influencia de los animales fue decisiva en el pensamiento de los primeros grupos humanos y condicionó, no sabemos en qué sentido, la temática. No solo eso, en los últimos años se ha puesto en relieve el recurso de la animación como clave para entender el grafismo paleolítico (Azéma, 1992; 2010). En una caverna por ejemplo, todo parece estar vivo. Los relieves y las grietas de la propia roca interactúan con las grafías para formar imágenes. A la luz de una lámpara, las rocas cobran vida, de tal forma que lo mineral se confunde con lo orgánico, en lo que podría entenderse como una concepción animista del mundo (Sauvet y Tosello, 1998: 86). Animar (dotar de movimiento) es dar vida, de hecho la percepción del movimiento biológico es la manifestación de un detector perceptivo de la vida (Helvestron y Hodgson, 2010: 63). Es presumiblemente una habilidad que desarrollaron ya nuestros antepasados homínidos, pues llevaban mucho tiempo observando la naturaleza y sus fenómenos, adquiriendo conocimientos sobre animales y plantas que serán fundamentales para la evolución de nuestra especie. Ellos fueron los que empezaron a desarrollar todas aquellas capacidades intelectuales de la percepción, sobre todo visual, para extraer de una manera lo más objetiva posible una información veraz acerca del entorno circundante, asentando de esta forma nuestra manera de ver y percibir la realidad. Nos legaron, en cierto modo, una sensibilidad ante todo fenómeno producido por la naturaleza y nos hicieron invulnerables a



cualquier circunstancia por muy extraña que esta pudiera parecer en un principio. Así es cómo nuestra especie adquiere una fuerza inusual en todo el reino animal, que le impulsa a arriesgar más de lo debido sin razones prácticas aparentes. Lo cual explica no solo la exploración de cuevas, sino la transformación de la geografía subterránea en un mundo pleno de sugerencias visuales, pero también auditivas. El silencio que envuelve las gráficas de búhos y lechuzas nos invita a escuchar el ruido inexistente que provoca su movimiento. Las lechuzas de Trois-Frères son representadas girando la cabeza como cuando detectan un ruido en torno suyo. Este efecto verista, parece dirigirse al visitante mismo que las observa, pues las lechuzas miran directamente al espectador, como si hubieran detectado su presencia. Las cuevas están llenas de efectos parecidos a estos, los cuales solo se explican bien dentro de una concepción animista del mundo. Esta podría ser la base de un sistema estructurado del pensamiento parcialmente labrado durante milenios por nuestra percepción biológica y cultural. Si lo que ha quedado ejemplificado en las culturas ágrafas es parte del mismo modelo, podemos añadir que se trata de un modo de entender la vida, de reflexionar si se quiere, el mundo como un ente de una vivacidad extraordinaria.

Bibliografía

Arsuaga, J. L. y Martínez, I. (1996). La especie elegida. La larga marcha de la evolución humana. Temas de Hoy. Madrid.

Avital, T. (1998). Footprints Literacy: The Origins of Art and prelude to Science, *Symmetry: Culture and Science* 9 (1), 3-46.



Azéma, M. (1992). La représentation du mouvement dans l'art animalier paléolithique des Pyrénées, Bulletin de la Société Préhistorique Ariège Pyrénées XLVII, 19-76.

Azéma, M. (2010). L'art des cavernes en action. Les animaux figurés. Animation et mouvement, l'illusion de la vie. Errance. Paris.

Bachelard, G. (1966). Psicoanálisis del fuego. Alianza. Madrid.

Barandiarán, I. (2006). Imágenes y adornos en el arte portátil paleolítico. Ariel Prehistoria. Barcelona.

Bartra, R. (1996). El salvaje en el espejo. Destino, Barcelona.

Bednarik, R. G. (2002). The First Mariners, The American Neptune 61 (3), 317-324

Bégouën, C. (1929). Sur quelques objets nouvellement découverts dans les grottes des Trois Frères (Montesquieu-Avantès, Ariège), Bulletin de la Société préhistorique de France 26 (3), 188-196.

Bégouën, H. y Breuil, H. (1958). Les Cavernes du Volp. Trois-Frères. Tuc d'Audoubert. Arts et Métiers Graphiques. Paris.

Bégouën, R., Clottes, J.; Feruglio, V. y Pastoors, A. (2014). La caverne de Trois-Frères. Anthologie d'un exceptionnel sanctuaire préhistorique. Somogy éditions d'art. Association Louis Bégouën. Paris.

Bergson, H. (1973). La evolución creadora. Espasa-Calpe. Madrid.



Braun, I. M. (2018). Representations of Birds in the Eurasian Upper Palaeolithic Ice Age Art, *Boletim do Centro Português de Geo-História e Pré-História* 1 (2), 13-21.

Breuil, H. y Jeannel, R. (1955). La grotte ornée du Portel a Loubens (Ariège), *l'anthropologie* 59, 192-204.

Casteret, N. (1961). *Aventures sous terre. Flambeau au Poing*. Librairie académique Perrin. Paris.

Clottes, J., (2010). *La grotte Chauvet. L'art des origines*. Seuil. Paris.

Corbey, R. (1998). De l'histoire naturelle à l'histoire humaine: comment conceptualizer les origins de la culture?, en Ducros, A. y Ducros, J. (eds), *La culture est-elle naturelle ? Histoire, épistémologie et Applications récentes du Concept du Culture*, Errance. Paris, 223-238.

Deffarge, R., Laurent, P. y Sonnevill-Bordes, D. de. (1975). Art mobilier du magdalénien supérieur de l'Abri Morin a Pessac-sur-Dordogne (Gironde), *Gallia Préhistoire* 18, 1-64.

D'Errico, F. (1998). Des encoches aux ordinateurs : l'origine des moyens artificiels de stockage de l'information, en Ducros, A. y Ducros, J. (eds), *La culture est-elle naturelle ? Histoire, épistémologie et Applications récentes du Concept du Culture*, Errance. Paris, 199-216.

Fritz, C. y Tosello, G. (2007). La grotte de Marsoulas. Grands bisons et petits humaines, *Les Dossiers d'Archéologie* 324, 15-56.

Groenen, M. (2005). De la oscuridad a la luz, en Lasheras Corruchaga, J. A. y González Echegaray, J. (Coord.), *El*



significado del Arte Paleolítico. Ministerio de Cultura. Madrid, 263-276.

Helvenston, P. y Hodgson, D. (2010). The Neuropsychology of Animism: Implications for Understanding Rock Art, *Rock Art Research* 27 (1), 61-94.

Hodgart, M. (1969). *La sátira*. Guadarrama. Madrid.

Hodgson, D. y Pettitt, P. (2008). The origins of iconic depictions: a falsifiable model derived from the visual science of Palaeolithic cave art and world rock art, *Cambridge Archaeological Journal* 28 (4), 591-612.

Jelínek, J. (1979). *Encyclopédie illustrée de L'Homme Préhistorique*. Gründ. Paris.

Laroulandie, V. (2004). Exploitation du Harfang au Magdalénien final : l'exemple du Bois-Ragot (Gouex, Vienne), en *Approches fontionelles en Préhistoire. Actes du 25^e Congrès Préhistorique de France, Nanterre, 24-25 novembre 2000*. Société Préhistorique Française, 387-396.

Laroulandie, V. (2016a). Hunting fast-moving, low-turnover smal game : The status of the snowy owl (*Bubo scandalicus*) in the Magdalenian, *Quaternary International* 414, 174-197.

Laroulandie, V. (2016b). Néandertal et l'utilisation des oiseaux, en *Néandertal à la loupe, Musée de la Préhistoire Eyzies-de-Tayac*, 87-88.

Leroi-Gourhan, A. (1984). Ante el análisis artístico, animación segmentaria y bestiario en el arte paleolítico, en *Arte y grafismo en la Europa prehistórica*. Istmo. Madrid, 269-293.



Lumley, de H. (2008). Les grandes étapes de l'aventure culturelle de l'Homme. Emergence de la conscience. Comptes rendus des séances de l'académie des Inscriptions et Belles-Lettres, 152 (1), 253-259.

Mithen, S. (1997). Arqueología de la mente. Crítica. Barcelona.

Medina Alcaide, M. A. y Romero Alonso, A. (2011). Iluminando el paisaje subterráneo: reflexiones iniciales y primeros resultados, en López-Montalvo, E y Sebastián López, M. (coord.), El legado artístico de las sociedades prehistóricas. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Zaragoza. Zaragoza, 49-52.

Otte, M. (1992), L'homme paléolithique et la montagne: art et chasse, Preistoria Alpina 28, 29-36.

Pigeaud, R. Hinguant, S. Paitier, H. Pommier, V y Bonic P. (2012). La grotte Margot (Thorigné-en-Charnie, Mayenne): un sanctuaire complexe aux influences multiples, Bulletin de la Société Préhistorique Ariège-Pyrénées LXVII, 81-101.

Querol, M. A. (2001): De maravillosos hombres y pobres monos. Análisis del fenómeno antropocentrista en la bibliografía española sobre los orígenes humanos. Complutum 12: 237-248.

Resines del Rio, P. (2002). Cobrante, en Serna Gancedo, L, Valle Gómez, A y Smith, P (coords), Las cuevas con arte paleolítico en Cantabria. ACDPS. Santander, 247-252.

Roebroeks, W., Conard, N. J. y Van Kolfschoten, T. (1992). Dense Forest, Cold Steppes, and the Palaeolithic Settlement of Northern Europe, Current Anthropology 33 (5), 551-586.



El Búho Nº 21
Revista Electrónica de la [Asociación Andaluza de Filosofía](#).
D. L: CA-834/97. - ISSN 1138-3569.
Publicado en <https://elbuho.revistasaaafi.es/>

Sauvet, G. y Tosello G. (1999): Le mythe paléolithique de la caverne, en Sacco, F. y Sauvet, G. (dir.), Le Propre de l'Homme, Psychanalyse et préhistoire. Lausanne, Delachaux et Niestlé, 55-90.

White, R., (1994). Les archives du Paléolithique. La Recherche 267 (35), 746-750.

Zilhão, J., (2020). Los orígenes del arte, en I. Domingo y P. Antoni (eds.), Art primer. Artistes de la prehistòria. Museu d'Arqueologia de Catalunya, Barcelona, 34-199.