

Paul L. Harris

EL FUNCIONAMIENTO DE LA IMAGINACIÓN

Introducción

Durante el Paleolítico superior, un período que comenzó aproximadamente hace 40 mil años, ocurrió una revolución en la cultura humana. Esta revolución se atribuye frecuentemente a la puesta en marcha, o la repentina aceleración, de una capacidad cognitiva humana nueva y distintiva. Una línea de interpretación ha subrayado un cambio en la profundidad de la organización temporal. Se produjeron de manera creciente herramientas que sirvieran para un uso práctico; se crearon viviendas pensando en un mayor período de ocupación. Sin embargo, junto a este cambio en la organización de la comida y el refugio, surgió otra serie de actividades que no pueden ser vinculadas tan fácilmente al pragmatismo de la supervivencia: las pinturas rupestres, la diversificación y sofisticación de las herramientas, la manufactura de ornamentos corporales y las nuevas prácticas de entierro.¹

La importancia de estas nuevas actividades es subrayada por el hecho de que están asociadas únicamente con los humanos anatómicamente modernos: el *homo sapiens*. En Europa, el hombre de Neanderthal coexistió con los humanos durante siglos antes de su extinción, hace aproximadamente 30 mil años. La cultura material del hombre de Neanderthal es caracterizada habitualmente por su estabilidad en el tiempo y su uniformidad a través de diferentes áreas geográficas. Si bien las adaptaciones locales son reconocidas, la mayoría de los investigadores cree que la revolución cultural humana no tuvo un equivalente entre los Neanderthal. Las innovaciones ocasionales que produjeron en los utensilios son atribuidas tentativamente a la imitación de las prácticas humanas, o al comercio entre los dos grupos. Estas semejanzas, por lo general, no se tienen en

¹ Las diversas dimensiones de la transformación cultural que tuvo lugar durante el Paleolítico superior son revisadas en Mellards y Stringer (1989) y Mithen (1996). La evidencia de un cambio en la organización temporal y el planeamiento es discutida por Binford (1989).

cuenta como indicio de una revolución comparable, pero frustrada, entre los Neanderthal.²

La proposición de que la cultura humana sufrió un cambio significativo en el curso del Paleolítico superior y de que ese cambio no existió entre aquellos genéticamente similares, aunque anatómicamente distintos –los Neanderthal– alimenta la hipótesis de que dicho cambio fue fruto de alguna modificación en la capacidad cerebral. No obstante, el índice de capacidad cerebral más obvio y mensurable, es decir, el tamaño del cerebro, no ofrece ninguna pista. No hay ninguna variación aparente en el tamaño del cerebro asociada con el Paleolítico superior, a pesar de que existió una tendencia al crecimiento que desapareció más de 150 mil años antes. Es más, el cerebro de los Neanderthal era tan grande como el de aquellos humanos contemporáneos y por cierto tan grande como el de los humanos modernos.³ Sin embargo, si en lugar de mirar los huesos de nuestros ancestros observamos cuidadosamente aquello que construyeron con sus manos, podemos comenzar a caracterizar el cambio cognitivo con más precisión, aunque estamos lejos de comprender las condiciones que pusieron en marcha este cambio.

En pocas palabras, los hallazgos materiales dan cuenta de un nuevo poder de la imaginación. Algunos de los artefactos más modernos, de reciente aparición, tienen en muchos sentidos la misma función que los motivadores en los juegos de imaginación de los niños.⁴ Éstos ayudan a

² Stringer y Gamble (1993) y Mellers (1996) destacaron la visión convencional en lo que se refiere a las restricciones de la cultura del hombre de Neanderthal. Para una discusión sobre la adaptación local y flexibilidad en la manufactura de herramientas de los Neanderthal, a pesar de la escasez de innovación, véase Kuhn y Stiner (1998). La propuesta más controversial de que los Neanderthal mostraban signos de creación genuina que no pueden ser explicados en términos de emulación de sus contemporáneos, los humanos anatómicamente modernos, ha sido formulada por D'Errico, Zilhão, Julien, Baffier y Pelegrain (1998) y refutada por Mellars (1999).

³ Stringer y Gamble (1993) revisaron evidencia sobre la evolución del cerebro humano y el de los Neanderthal. Se debe señalar que una semejanza general en la capacidad craneal (cuando son comparados los humanos y Neanderthales) puede ocultar diferencias fundamentales en la organización cerebral. Otra posibilidad es que los dos tipos de cerebros difieran, no en su dimensión y organización en la madurez, sino en sus respectivos patrones de crecimiento durante la primera infancia, al llegar el cerebro de los Neanderthal a la edad adulta más rápidamente que el de los humanos. Stringer (Stringer, 1990; Stringer y Gamble, 1993) reportó evidencia que apuntaba en aquella dirección, pero Zollikofer, Ponce de León, Martin y Stucki (1995) no obtuvieron una evidencia consistente. La dificultad para inferir organización y desarrollo a partir de la capacidad craneal también debe tenerse en cuenta cuando se considera la evolución del cerebro humano. La constancia de la capacidad craneal madura a través del tiempo de evolución puede ocultar cambios fundamentales en la organización general del cerebro, en el desarrollo cerebral desde el nacimiento hasta la madurez, o bien en ambos.

⁴ Para un análisis conceptual persuasivo del vínculo entre arte y simulación, véase Walton (1990).

transportar a los participantes fuera de la realidad y hacia algún escenario imaginado. Estos utensilios tienen tres características particulares: (i) son producidos de manera colectiva y son socialmente reconocibles; (ii) existe una discrepancia o discordancia entre el mundo imaginado que ayudan a construir y la situación real en la que los objetos motivadores son construidos y expuestos; (iii) su manufactura demanda la capacidad de ir hacia delante y hacia atrás entre estos dos contextos –para considerar los límites físicos reales, mientras simultáneamente se crea un artefacto imaginario–. Tomemos el arte rupestre como un ejemplo de estas afirmaciones.

En un vívido relato, el paleontólogo Ian Tattersall describe su visita a la caverna de Comarelles 1 en el sudoeste de Francia. A 150 metros de la entrada, luego de un tortuoso trayecto a través de un estrecho y empinado pasadizo, el visitante se enfrenta a un magnífico exponente de arte rupestre: “caballos, mamutes, renos, bisontes, cabras de montaña, leones y una multitud de otros mamíferos se despliegan en imágenes sobre las paredes de la caverna a lo largo de casi 100 metros”.⁵ La evidencia arqueológica de las cavernas del Paleolítico superior sugieren, en dos sentidos importantes, que esas pinturas eran sociales y no individuales. Fueron producidas por varios artistas que trabajaban en colaboración o sucesivamente. Además, fueron visitadas por gente que probablemente fueran sólo espectadores y no artistas. En una caverna, por ejemplo, pueden identificarse las huellas de los pies de tres niños junto a las de dos adultos.⁶ También es obvio que las escenas pintadas no coinciden con lo que sucedía en realidad en el sitio subterráneo de su creación o contemplación. Las pinturas fueron realizadas a una distancia considerable de la entrada de la caverna en un espacio estrecho y pobremente iluminado. Ya fuera para los mismos artistas o para aquellos que las observaban, las pinturas sirvieron para dejar de lado o cambiar un entorno físico denso por un mundo imaginario alternativo. Sin embargo, los artistas debieron necesitar el reconocimiento de las propiedades del entorno físico en el cual trabajaron, ya que transformaron esas superficies en pinturas. Es más, incorporaron las características de la superficie de la roca a las imágenes que pintaron sobre ella.⁷

Se puede aplicar un análisis similar a la aparición del entierro como rito. Nuevamente, los reportes arqueológicos indican que esos actos simbólicos eran una actividad social organizada. En el caso de ciertos entierros elaborados, miles de elementos ornamentales han sido recuperados. La elaboración de estos adornos implicaba una gran inversión de tiempo para varios individuos. Además, la disposición de

⁵ Tattersall (1998:1).

⁶ Clottes (1996:185-186).

⁷ Dowson (1998).

los cuerpos y la inclusión de bienes personales como lanzas de marfil indican que el entierro estaba lejos de ser un simple acto de desprendimiento. Más bien se llevaba a cabo como anticipación –o materialización– de una vida posterior en la que las armas y los adornos serían necesarios o apropiados. Tercero, esta presunta vida posterior obviamente no se correspondía con la situación real en la cual era planeado y ejecutado el entierro. Efectivamente, estas nuevas prácticas de entierro implicaban tratar a la persona muerta como un cadáver pero a la vez como un candidato para la vida posterior.⁸

En pocas palabras, el arte de las cavernas y los entierros rituales brindan claros ejemplos de las tres propiedades mencionadas anteriormente: los artefactos y elementos eran entendidos y producidos colectivamente; servían para construir un mundo imaginario distinto del contexto físico en el cual se producían y exhibían. No obstante, en cada caso ese contexto necesitaba ser reconocido y reelaborado si los artefactos debían servir para su función.

Sea como fuere la explicación definitiva del cambio del desarrollo cognitivo que condujo a la transformación cultural del Paleolítico superior alrededor de 40 mil años atrás, podemos estar seguros de que debió demandar un tiempo importante para producirse. La línea evolutiva que conduce a los humanos anatómicamente modernos partió de una rama de los primates más altos, alrededor de 6 millones de años antes. Visto en relación con un rango de tiempo tan colosal, el nuevo poder de la imaginación es sólo una pulsación de último minuto en la evolución de nuestra especie. Aún así sus consecuencias para la historia de la humanidad y la cultura fueron inmensas.

En los capítulos que siguen desarrollo una descripción ontogenética de la imaginación humana. Argumento que la capacidad para imaginar posibilidades alternativas y para elaborar sus consecuencias aparece tempranamente en el curso del desarrollo infantil y dura toda la vida. Esta capacidad es especialmente obvia en los juegos de simulación de los niños, pero invade y transforma su concepción de la realidad que se encuentra, en sí misma, en desarrollo. Antes de abordar este punto, será útil examinar algunos análisis diferentes acerca de la imaginación que han dominado la investigación evolutiva durante el último siglo.

⁸ Para una descripción de las prácticas de entierro véase White (1993). Para un análisis de la función simbólica de los ornamentos corporales véase White (1992).