

Dr. Carles Feixa,
*Profesor titular de Antropología Social de la
Universidad de Lleida.*

LA AVENTURA IMAGINARIA. UNA VISIÓN ANTROPOLOGICA DE LAS ACTIVIDADES FÍSICAS DE AVVENTURA EN LA NATURALEZA

Resumen

Las actividades físicas de aventura en la naturaleza han tendido a analizarse hasta el momento desde la perspectiva de la praxis. Este artículo pone el énfasis en la perspectiva del discurso: se mantiene que la identidad diferenciada de los denominados deportes de aventura no proviene de sus aspectos prácticos o materiales, sino de su dimensión imaginaria o simbólica. La aventura aparece como una escenografía para la gestión controlada de las emociones, en que las acciones se subordinan a las percepciones y los riesgos reales a los peligros imaginarios. En este sentido, se analizan algunas imágenes persistentes en los medios de comunicación, se establecen asociaciones con fenómenos como las rutas del ocio de los jóvenes, se subrayan los aspectos rituales que encubren estas actividades y se acaba proponiendo un análisis de la aventura como hecho social total.

Palabras clave: deportes de aventura, naturaleza-cultura, emoción, imaginarios corporales, cultura juvenil, ritual, hecho social total.

Imágenes de aventura

“Cuando oyas hablar por primera vez de los deportes de aventura, las palabras como riesgo, velocidad, naturaleza, libertad, agua, adrenalina te invaden la cabeza... Para algunos ha sido una experiencia *light* y demasiado cara, mientras que para otros

ha sido uno de los días más emocionantes y excitantes nunca vividos.” (“El Pirineu, parís del esport d'aventura”, *La Mañana*, 23-4-1995).

Así empieza uno de los múltiples reportajes sobre los denominados deportes de aventura que abundan últimamente en los medios de comunicación de este país. La cita delimita, de entrada, un campo semántico donde se mezclan tres visiones de la vida y del mundo: la visión física externa (naturaleza, agua, velocidad), la visión emotiva interna (riesgo, libertad) y la visión química resultante (adrenalina). El reportaje continúa relatando las experiencias de un grupo de urbanitas después de una jornada haciendo ráfting o parapente en alguna población del alto Pirineo. A caballo entre el encanto romántico y la moda, se van retratando las diversas dimensiones de este “hacer el animal dentro de un orden establecido” [sic] que significa bajar por el río dentro de una embarcación neumática: “Después de unos cuantos kilómetros de sortear rápidos, piedras, remar, agacharte para esquivar las ramas y moverte a cada movimiento de la barca, llegas al final del trayecto entre excitado y cansado. Mojado hasta los huesos, es la hora de comentar la jugada. ‘Es alucinante’, dice alguien con cara más bien asustada. ‘Yo me esperaba mucho más’, dice otro con la misma cara de asustado que su vecino”. Pero no sólo hacen ráfting: también pueden hacer marcha a caballo, *hydroracing*, puenting, *trekking*, descenso de barrancos y excursiones en *quads* o en coches 4x4 (ir en pequeños vehículos a motor o en Vitara

campo a través o por los caminos de montaña es también un deporte de aventura). Eso sí: “Los que vienen a Lleida a disfrutar de la naturaleza y de los deportes de aventura también tienen otro aliciente: el culinario. Aquí se puede degustar toda clase de cocina”. Quizás por esto se acaba la jornada pensando que “vale la pena volver algún día a sufrir saludablemente” (la cursiva es mía).

La empresa que gestiona este cúmulo de emociones y sensaciones individuales y colectivas se llama precisamente Yeti Emotions, que como se puede comprobar es un nombre muy autóctono y natural (podría ser, ciertamente, el nombre de una atracción de cualquier parque de atracciones de la Bush Company). Aunque, es cierto, está formada por un grupo de jóvenes inquietos: “Todo un organigrama y una serie de consignas creadas por ellos y que configuran su mundo. Son gente sana, joven y que se toma su trabajo muy seriamente”. La mayoría son de origen urbano y costumbres cosmopolitas, han optado por vivir de la naturaleza y han creado una auténtica subcultura que se percibe en el lenguaje y las formas de vestir. Más o menos, como los *hippies* o neorurales que les precedieron en esta aventura de irse a vivir al Pirineo (incluso es posible que algunos sean *hippies* reciclados). Quizá por esto ven en los deportes de aventura “una tendencia social a hacer cosas fuera de lo común y escapar de las grandes ciudades, en un intento casi desesperado de recuperar el contacto con la naturaleza”. Para no asustar al personal, recuerdan que el riesgo es más aparente que real,

que nunca han tenido un accidente grave: "Todo está muy controlado". El imaginario simbólico de los deportes de aventura está presente, completamente, en éste y en otros reportajes parecidos. Todo el abanico de actividades puestas en un mismo escenario físico y en un mismo universo simbólico: el escenario de la naturaleza recuperada, el universo de las emociones controladas. La naturaleza como reclamo, como decorado salvaje, la naturaleza exotizada: "En el corazón del Pirineo, donde la gente es 'buena, sana y noble' podréis disfrutar de una gran cantidad de posibilidades para alimentar el tiempo libre y la cultura del deporte", reza uno de los prospectos publicitarios de una empresa de L'Alt Urgell, que ha escogido como lema: "La Costa Verde del Pirineo. ¡Engáchate!". Las emociones gestionadas, forzadas al límite, que remiten a la naturaleza animal del hombre ("hacer el animal dentro de un orden"). Discursos turísticos, discursos naturalistas. Un amplio abanico de valores simbólicos asociados a prácticas muy diversas pero unidas por este imaginario fuertemente condicionado por la explosión de las emociones y del riesgo. Emociones limitadas, controladas, en cierta forma ficticias. Riesgos provocados, artificiales, en cierta forma imaginarios. En esto consiste precisamente el gran atractivo de estas actividades: se trata de una aventura imaginaria, experimentada en vivo y en directo, pero altamente tecnificada y prevista, como un viaje en el Dragon Khan de Port Aventura (¡nombre simbólico!). La diferencia es que el escenario no son unas artificiales montañas rusas sino unas naturales montañas catalanas. Salou y Sort: capitales de la aventura en la costa y en el Pirineo, parques de atracciones para los fines de semana y las vacaciones de sedentarios urbanitas. Pero, ¿cuáles son más "reales" y cuáles más "imaginarias"? ¿No son el Segre y la Noguera del ráfting una naturaleza reificada, domesticada?



Ráfting-2. Benito Ibáñez. España. Fotosport 94.

Uno de los candidatos a la alcaldía de Sort propone en su programa electoral "adecuar el actual lecho del río, actuando en la presa que impide que los descensos en ráfting desde Llavorsí pasen por Sort" (*La Mañana*, 17-5-1995). ¿Hay diferencias de naturaleza o sólo de grado en este amplio espectro de actividades físicas de aventura en la naturaleza? ¿Cuáles son las concepciones culturales subyacentes a estos imaginarios de aventura y naturaleza emergentes en las sociedades postmodernas?

La aventura entre naturaleza y cultura

"La persecución del riesgo o la práctica de actividades físicas arriesgadas se basa en razones ancladas en el cerebro, la psicofisiología del riesgo es una mezcla de neurotransmisores y enzimas en la que se barajan compensaciones y satisfacciones psicológicas" ("Me gusta el riesgo", *La Vanguardia*, 1-4-1995).

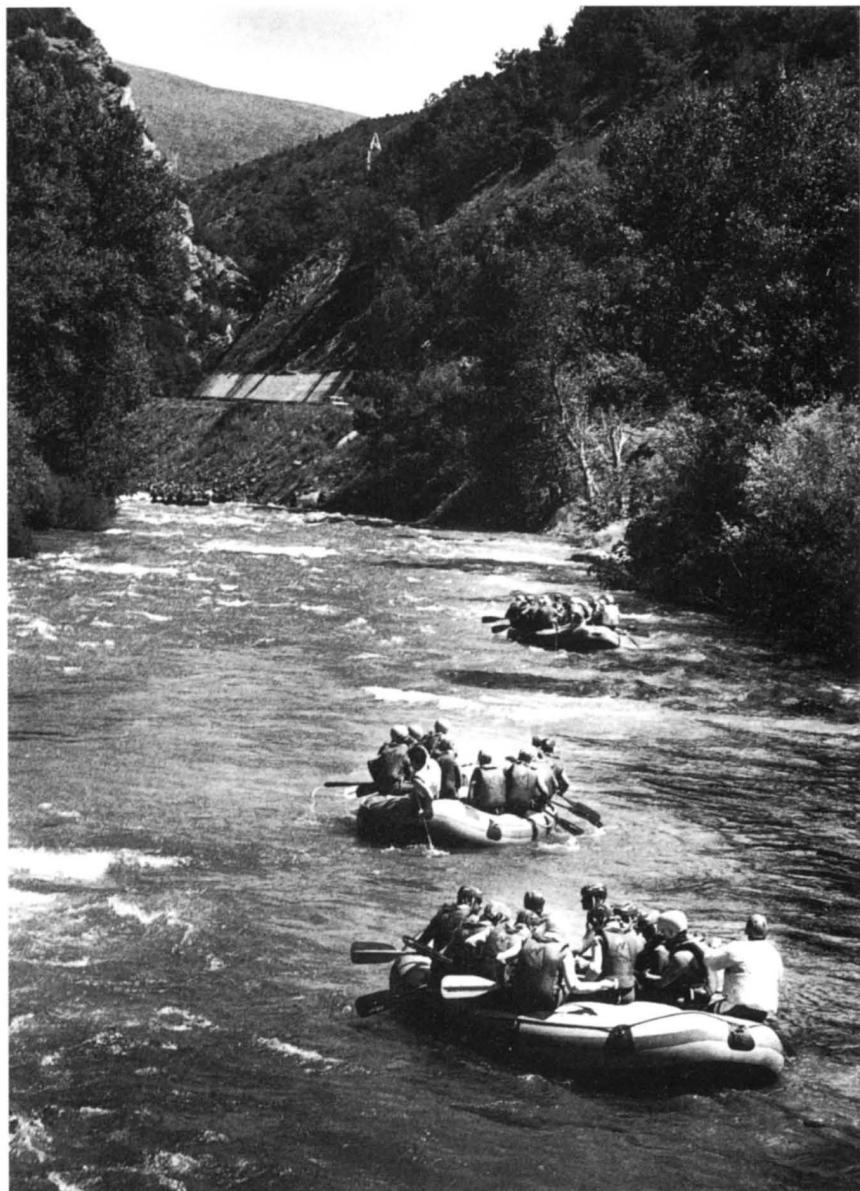
El discurso dominante subraya las raíces biológicas de las actividades físicas de aventura en la naturaleza, presentando la tendencia hacia el riesgo y la aventura como un fenómeno universal. Sin embargo, ni las activi-

dades físicas, ni la naturaleza, ni mucho menos la aventura tienen un significado unívoco en el tiempo ni en el espacio. Cada cultura define unos ámbitos en que las prácticas corporales, el entorno natural y la percepción del riesgo coexisten. Pero el significado de estas actividades puede ser muy variable. Una incursión por la selva de Ituri es para un pigmeo una actividad rutinaria, pero para su vecino bantú (y también para el visitante occidental) es una verdadera aventura. Descubrir el polo norte fue una experiencia única para las expediciones de principios de siglo, mientras era la aburrida actividad de cada día para los inuit. Los viajes marítimos de los indígenas melanesios eran una actividad arriesgada que exigía notable ingenio, y que era recubierta de numerosas prácticas mágicas, pero era también una forma de intercambio cotidiano entre las islas del Pacífico. La bajada en embarcaciones por los ríos pirenaicos es hoy una actividad de ocio; pero para los almadieros de principios de siglo era fundamentalmente una actividad de subsistencia. Hacer el pastor de los grandes rebaños trashumantes en la Península Ibérica era ejercer notables destrezas físicas en la naturaleza, pero no hay

ninguna sensación de aventura; los ejecutivos japoneses que acuden a la sierra de Soria a guardar rebaños creen que vivirán grandes aventuras, a pesar de los riesgos inexistentes.

En las sociedades preindustriales el riesgo físico y el contacto directo con la naturaleza formaban parte de la vida cotidiana, y a menudo eran ritualizados mediante prácticas mágico-religiosas. Las emociones corporales se vivían entonces en contextos como la fiesta, la guerra, la religión o la subsistencia, sin que fuera posible diferenciar bien cada uno de estos ámbitos. Por ello, no era necesario crear escenografías especiales para la gestión controlada de las emociones. Correr, nadar, navegar, saltar, levantar pesos, montar a caballo, combatir, moverse, han sido siempre formas de intercambio corporal del hombre de la naturaleza, actividades motrices imprescindibles en la lucha por la supervivencia. Lo único que ha hecho el deporte moderno es reglamentarlas y dotarlas de un sentido competitivo que trasciende el sentido original de carácter productivo, religioso o festivo. La memoria oral recuerda, en nuestro país, el alcance de determinadas actividades físicas arriesgadas, como los almadieros y los juegos infantiles, que nadie calificaría de deportes de aventura, a pesar de que se ejercían en plena naturaleza.

Durante los Juegos Olímpicos tuve ocasión de asistir a las competiciones de piragüismo de aguas bravas (nombre simbólico) en La Seu d'Urgell. La destreza de los deportistas bajando por el brazo artificial del Segre, su simbiosis con la embarcación y con el líquido elemento, la paciente superación de las puertas, el ingenioso movimiento de los remos, la lucha contra las corrientes y los remolinos, me recordaron la fusión de los almadieros con el río (con este mismo río), su habilidad barbanqueando (manteniendo el equilibrio sobre uno o dos troncos), girando sabiamente las balsas que ellos mismos habían construido, ma-



Ráfting-3. Benito Ibáñez. España. Fotosport 94.

nejando el bichero y los remos, superando corrientes traidoras, obstáculos naturales y artificiales, haciendo del río su vida. Ton del Cugosot, un viejo almadiero de Coll de Nargó, famoso por su agilidad ("era el más ligero") nos contaba sus aventuras en las primeras embarcaciones que cruzaron el Segre: "Debíamos ir por el agua, a caballo de la madera. Es que éramos un poco ágiles, porque con dos maderos, dos vigas puestas a caballo, sbamos de un lado a otro del Segre, bajábamos un poquito... Te pones un madero en

cada pie y de pie encima de las vigas, sin atar, barbanqueando... Allí, debajo de este puente que hay, conocido como el tomb del Ramonillo, bajando en el jabeque, había un hombre llamado Ramonillo y el agua lo empujó contra la roca y quedó plegado y se ahogó..." (Iniesta; Villaró; Feixa, 1991).

Durante la época de posguerra, la mayoría de los muchachos que no formaban parte de ninguna entidad excursinista ni acudían a los campamentos del Frente de Juventudes, se organizaban ellos mismos numerosas actividades

físicas de aventura en la naturaleza. Un informante que fue adolescente en un barrio de Lleida en los años sesenta me contaba lo siguiente: "Durante mi infancia vivíamos en la calle. Esto te permitía tremadamente funcionar con la naturaleza. No pasaban coches. El medio ambiente influía. Vivíamos ante el castillo. Había las célebres montañitas, donde ahora está el gobierno militar, que se encharcaba cuando llovía un poco, ondulado. Allí construimos nuestras cabañas. Nos dedicábamos a cazar ranas. Eramos ciudadano de Lleida, pero vivíamos en contacto con la naturaleza. O sea que hice mucho deporte. Eran las épocas del fútbol calle contra calle, de pedradas contra El Canyeret, contra Santa María Magdalena. Se trataba de lanzar piedras los unos contra los otros. Y venga, pedrada arriba y pedrada abajo. Hasta que alguien se hacía daño, y todos tenían que salir corriendo. Funcionaba mucho a nivel de grupos. Toda la gente era de mi edad, de entre 10 y 15 años. Había un jefe y se citaban los jefes para plantear la batalla. Los territorios donde íbamos eran el castillo, para pelearnos con otras bandas y sobre todo para explorar los pozos, y los túneles, que ahora ya no existen, pero entonces eran toda una aventura, a ver si encontrabas algo. Y después hacia la huerta, hacia el río, que ya estaba tan asqueroso como ahora, pero como no teníamos bastante nivel cultural para entender lo que era la contaminación y tal, nos poníamos a capturar serpientes y ranas, y las llevábamos a nuestro territorio". Las bandas infantiles de posguerra perciben la ciudad como un territorio para explorar: la naturaleza está presente en la urbe. El recuerdo del informante asocia estas actividades con las prácticas reglamentadas que surgirán en los sesenta: "¡Hice mucho deporte!" (de hecho acabará siendo un destacado deportista). Y también lo asocia con la emoción física que transciende la rutina: "Era toda una aventura".

Y qué decir de la actividad física de aventura en la naturaleza por antonomasia: la caza. Se trata de la actividad primigenia que forzó al hombre a competir consigo mismo en un ambiente natural, a través de la mediación del animal. De un arte de subsistencia se transformó en una aristocrática actividad de aventura en la naturaleza, plenamente normativizada y ritualizada (ver la caza del zorro analizada por Elias, 1992). En las zonas rurales peninsulares ha subsistido como actividad de ocio para los campesinos autóctonos y de otros aficionados (ver el ritual de la caza del jabalí en Cerdeña, sabiamente analizada por Padiglione, 1989). Las conexiones entre caza y deporte son originalmente más intensas de lo que parece (ver la concepción del deporte como "conducta depredadora atávica", según Veblen, 1979, equivalente a la "lucha ritualizada" de la depredación venatoria). Paradójicamente, la caza pertenece hoy a un imaginario simbólico muy alejado de los denominados deportes de aventura. Por un lado, se trata de una actividad considerada poco "moderna". Por otro lado, sus protagonistas son más bien adultos que jóvenes, más bien rurales que urbanos, más bien aristócratas que burgueses. Es usual satanizar a los cazadores como depredadores del medio, mientras se consiente a los usuarios de los deportes de aventura como ecologistas radiantes. Cada sociedad tiene, pues, sus formas características de aventura organizada en la naturaleza; lo que cambia es la percepción sobre las mismas.

La aventura como emoción mimética

"Las ocupaciones durante el ocio permiten por regla general que [los estados de ánimo y las pulsiones, los afectos y las emociones] fluyan con más libertad en un espacio imaginario especialmente creado por estas actividades, lo cual en cierta manera lleva a

la memoria aspectos de la realidad no re-creativa... Mientras el espacio permitido para la expansión de los sentimientos disminuye o se confina en comportamientos especiales, las actividades recreativas están diseñadas para invocar directamente a los sentimientos de las personas y para excitarlos..." (Elias, 1992).

"The Quest for Excitement in Unexciting Societies" (la búsqueda de emociones en sociedades sin emociones). Éste es el sugerente título que Norbert Elias dio en 1967 a una ponencia sobre el deporte y el ocio presentada en el congreso de la asociación británica de sociología, publicada como capítulo póstumo de su libro póstumo (Elias & Dunning, 1992). Se trata de un lúcido ensayo sobre el papel del ocio en el proceso de civilización, que contiene muchas intuiciones aplicables a los deportes de aventura contemporáneos. Para Elias, el deporte y el ocio cumplen en nuestras sociedades una función fundamental de reguladores catárticos, de instrumentos para la gestión controlada de las emociones. A medida que avanza el proceso de civilización, aumenta el control social y el autocontrol sobre las manifestaciones públicas de una emoción fuerte, pero también aumenta la necesidad de válvulas de escape donde estas emociones se puedan vivir de una forma simulada. Los rituales religiosos, el teatro, el baile han jugado este papel en otras sociedades. En las sociedades industriales avanzadas, las ocasiones para un disfrute controlado de las emociones se crean y recrean sobre todo en las actividades recreativas de ocio. Elias habla de las actividades de ocio como actividades miméticas para referirse su capacidad para trasponer las emociones de la vida real en una dimensión irreal, imaginaria. Las actividades de ocio suscitan emociones relacionadas con las que experimentamos en otras esferas (alegría y miedo, odio y compasión), pero sin los efectos perturbadores que la libre expresión de las mismas puede tener en la vida real. La forma de apaciguar

estas tensiones no es la liberación de las mismas, sino la producción de un determinado tipo de tensiones, el aumento de una tensión-emoción agradable. Como en la tragedia griega, se produce una catarsis que tiene determinados efectos terapéuticos, pues permite a los individuos experimentar situaciones críticas de forma satisfactoria. Al fin y al cabo, "los acontecimientos miméticos representan un reducto social en el que se puede disfrutar dando salida a la emoción sin sus peligrosas implicaciones sociales y personales" (1992).

Como el cine o los parques de atracciones, las actividades físicas de aventura en la naturaleza recrean aventuras miméticas mediante un escenario altamente estructurado, aunque parezca salvaje: el espacio y el tiempo están ordenados física y simbólicamente (rutas fluviales, zonas de aterrizaje, ritmos minuciosamente organizados, etc.); el entorno social está gestionado por la institución promotora (empresa de servicios, monitores) y por el mismo grupo protagonista. Su carácter extraordinario refuerza este papel catártico. Coincidendo con la teoría de Elias, se trata de fórmulas de resolución pacífica de los conflictos, de guerras simuladas que convierten el medio en adversario. La diferencia con otros tipos de válvulas de escape es el papel otorgado al cuerpo. Pues las actividades físicas de aventura en la naturaleza entran dentro del campo de las culturas corporales contemporáneas. Vivimos en una cultura que no sabe encontrar el equilibrio, que valora el exceso por encima de todo: damos culto al cuerpo, pero lo convertimos en una máquina; se glorifica el deporte, pero se fomenta la teleadicción; predicamos la continencia, pero valoramos la velocidad y el riesgo.

Fins que el cos digui prou: éste es el título de un programa de TV3 en que tuve ocasión de participar hace un tiempo. Era un debate en el que se pretendía tratar varios fenómenos asociados al descontrol corporal de

nuestra sociedad: marcha atlética, marcha nocturna, estrés laboral, y... deportes de aventura. Poner en el mismo cesto al propagandista del puénting y al adicto a la ruta del *bakalao* era ciertamente arriesgado, pero permitió comparaciones insólitas. Vivimos en una cultura que ha restringido las manifestaciones públicas de emoción fuerte. A medida que aumenta el control social y el autocontrol, también aumentan las formas periódicas de "descontrol", de locura simulada. Se puede decir, en este sentido, que la marcha tiene un efecto catártico: la esquizofrenia individual se convierte en salud social. No hay una visión armónica de las posibilidades físicas y mentales del cuerpo humano. Tenemos una visión compartimentada del cuerpo: lo importante es el rendimiento, la productividad. El ocio se convierte en un trabajo, en una obligación: producir diversión, orgasmos, récords, adrenalina...

La aventura como subcultura juvenil

"A ver si te das cuenta de que el mañana no existe. Sólo cuenta el hoy. Sólo el ahora. El mañana no existe. A ver si te enteras. Y a ver si tienes huevos y aguantas colgado del viaducto, o ¿tienes miedo, chaval? Tú nunca te has jugado la vida por nada" (*Historias del Kronen*).

Los jóvenes son uno de los grupos sociales que vive de forma más radical esta contradicción cultura del cuerpo: tanto su mente como su cuerpo están en transición; además no viven las restricciones sociales en ámbitos centrales (trabajo, poder) sino en ámbitos periféricos (estudio, ocio). Es sobre todo en el campo del ocio donde buscan crear un espacio propio, una representación o simulación de la vida real. En este sentido, las macrodiscotecas de las tierras de poniente han escogido lemas publicitarios bien elocuentes: "Todo un mundo" (Big-Ben), "Sensación total" (Wonderful).

Distintos autores han puesto de relieve los paralelismos entre la escena deportiva y la escena joven (Sack, 1988; Puig et al., 1987). A pesar de la insistencia de la propaganda en el carácter intergeneracional de los deportes de aventura, lo cierto es que el discurso se dirige sobre todo a los menores de 30 años. De hecho, existen notables convergencias entre lo imaginario de los deportes de aventura y lo imaginario sobre la cultura juvenil. En ambos casos hay una exaltación del cuerpo y del riesgo, de la velocidad y la excitación, del vivir el presente a toda costa. La estructura social y la dinámica espacio-temporal de la aventura es muy parecida a la que se puede encontrar en varios imaginarios juveniles, como las rutas de ocio, la conducción de automóviles o las prácticas de riesgo con las drogas. En todos estos casos hay una simulación de pérdida de control corporal que corresponde a una acentuación del control social de los jóvenes: en cierta manera, se trata de experimentar sensaciones de libertad y autonomía en el ocio para compensar la creciente dependencia social de los jóvenes en el seno de las instituciones.

En *Historias del Kronen*, la película basada en la novela homónima de José Ángel Mañas, un grupo de jóvenes de clase media se dedican a practicar una serie de actividades físicas de aventura: correr la maratón de bar en bar durante toda la noche, conducir en eslalom automovilístico a grandes velocidades en dirección contraria, hacer gimnasia colgándose de puentes en la autopista para ver quién aguanta más, practicar la escalada libre en edificios en construcción, etc. En todas estas actividades interviene el riesgo, la competición con uno mismo o con los demás, la destreza corporal, la habilidad técnica y el hecho de ser acciones compartidas con el grupo. La única diferencia con los deportes de aventura es el marco espacial (la ciudad en lugar de la natu-

raleza) y temporal (la noche en lugar del día). Pero las funciones sociales y psicológicas son equivalentes: se trata de buscar válvulas de escape a la rutina diaria, de programar emociones que se viven al máximo y que hacen subir la adrenalina. Lo esencial, como dice el protagonista, es "jugarse la vida", o mejor, fingir jugársela, precisamente porque la vida, es decir, la autonomía plena sobre los propios actos y el propio destino, es lo que tiene la juventud, aunque sea una *jeunesse dorée*. A falta de futuro, los jóvenes tienen presente, y pueden fingir jugársela en forma imaginaria, porque a menudo tienen detrás la protección de los padres que los mantienen y protegen. De la misma forma pueden jugársela mientras bajan barrancos o se lanzan colgando de una cuerda elástica porque saben que son aventuras imaginarias, que la cuerda, la técnica y los monitores los protegen.

Las convergencias sociales y psicológicas señaladas tienen su correspondencia en convergencias estilísticas: las actividades físicas de aventura en la naturaleza han generado una auténtica subcultura con una base social difusa pero con unas imágenes, usos y costumbres característicos. El reportaje de *La Mañana* mencionaba los rasgos comunes a los trabajadores de Yeti Emotions: argot, actividades focales, visión del espacio y del tiempo, forma de vestir, etc. Como los *graffers*, los patinadores, los *skuatters* o los *rappers*, pero también como los chiruqueros, los kumbaiás o los esquiadores, los practicantes de los deportes de aventura han tendido a crear una imagen pública determinada, que puede converger en una auténtica subcultura (como ha ocurrido, por ejemplo, con los alpinistas). En este caso, el rasgo distintivo no es ni la ideología, ni la moda, ni la música, sino una actividad focal determinada: la aventura. Al fin y al cabo, ¿no son los deportes de aventura la versión "diurna" de la ruta del *bakalao*? ¿No corresponde el ruido de la naturaleza

salvaje al volver insistente y monótono de la música máquina, las sacudidas corporales del ráfting al frenesí del baile maquinero?

La aventura como ritual

"La idea de un deporte secularizado contrasta con la evidencia de la recuperación y la valoración del rito (...) Podemos hacer notar la indispensable presencia en este campo de custodios de la tradición y de la formalidad; la fácil localización de los espacios sagrados y prohibidos; el aislamiento de los protagonistas; la gestión ceremonial de los preparativos, de las esperas, de las pausas; la orquestación nunca modesta de los iniciados; la sucesión estandarizada de las fases; la provocación consciente de momentos liminares con las miradas concentradas y las emociones transparentes; la apoteosis de las clausuras. Todo nos recuerda a los antropólogos las características del ritual" (Padiglione, 1988).

Desde su emergencia simbólica, las actividades físicas de aventura en la naturaleza se han revestido de una compleja escenografía ceremonial. En primer lugar, se ha delimitado un espacio de la aventura, es decir, un entorno físico y simbólico que contribuye a dotar de contenido ceremonial todas las actividades que se realizan. Este espacio se ha identificado con el Pirineo o más bien con determinadas zonas del espacio pirenaico (ríos, barrancos, puentes, montes, bosques) donde periódicamente se acude en peregrinación a realizar el ritual de la aventura. Estos santuarios naturales están rodeados por infraestructuras turísticas, almacenes de reliquias, puntos de encuentro y plegaria, presencia de especialistas (técnicos, monitores, animadores) y una cierta escenografía estética (pósters, vestuario, colores, emblemas). Todo prepara al sujeto para identificar el espacio con la efervescencia de las emociones. En segundo lugar se ha delimitado un tiempo de la aventura, es decir, una secuencia de momentos repetidos,

cuidadosamente preparados, que coadyuva a la experimentación individual y grupal de la emoción física de la naturaleza.

Si se puede hablar de los deportes de aventura como ritual, es bajo la forma de una de sus variantes: los rituales de paso. Se trata de ceremonias para elevadas dosis de emoción. Se componen de tres fases: una fase de separación que comporta una rotura del individuo respecto de su situación "normal"; una fase liminar, marginal y ambigua, donde se realiza la transformación del individuo mediante determinadas prácticas físicas y simbólicas, que pueden comportar dosis de violencia física o de riesgo; y una última fase de agregación del sujeto a la sociedad (Turner, 1980). Normalmente los rituales de paso implican una muerte y un renacimiento simbólico del sujeto. A pesar de su carácter individual, son ceremonias vividas en grupo. Su importancia en sociedades primitivas y campesinas venía marcada por su relación con el ciclo vital, definiendo estadios en la vida de los individuos. En las sociedades urban-industriales avanzadas, estas ceremonias han tendido a perder su significado totalizante, pero en cambio han reaparecido microrituales de paso en situaciones "liminares" diversas de la vida cotidiana. Ya no existen ritos de pubertad que marquen el paso de la infancia a la vida adulta, pero sí que hay múltiples situaciones en las que los jóvenes deben pasar por pruebas físicas, intelectuales, religiosas o emocionales que les van acercando al estatus adulto.

Una actividad física de aventura en la naturaleza acostumbra a seguir una secuencia repetida y vivida con la emoción, sobre todo cuando se realiza por primera vez. Durante la semana previa a la salida, los jóvenes que han decidido "iniciarse" se van mentalizando en su lugar de residencia, comentando entre ellos lo que pasará. La agencia donde han contratado el viaje, o la persona que les ha servido

de contacto, les ha dado información en forma de prospecto, imágenes o relatos orales. Se trata de preparar la ruptura con la vida "ordinaria". El día señalado se madruga para hacer el viaje desde la ciudad al Pirineo. En el punto de encuentro, las empresas han preparado un espacio donde reunir a los visitantes y explicarles en qué consistirá la aventura. Mientras el monitor explica las normas a seguir (prescribe el rito) y relata las experiencias que se vivirán (ofrecimiento de las emociones), la adrenalina va subiendo. Un momento clave es el cambio de vestuario: los individuos abandonan sus hábitos cotidianos y se ponen ropa adecuada para la ocasión, habitualmente de colores vivos; se trata del rito de separación que conduce a la fase liminar. Ésta consiste en la actividad de aventura en la naturaleza propiamente dicha. El maestro de ceremonias —el monitor— guía a los novicios en el descubrimiento del nuevo territorio: agua, aire o tierra. El clímax del ritual se produce durante el "deslizamiento" por cualquiera de estos elementos: la excitación se despliega, las emociones se disuelven, los gritos y movimientos corporales construyen la sensación de la aventura. El riesgo físico es siempre un elemento que refuerza el sentimiento de ambigüedad y de temor ante lo desconocido. Los estímulos sociales convergen con los físicos: la sociabilidad y la adrenalina se derraman a la vez. La llegada al destino marca el fin de la etapa liminar, que puede incluir abrazos, gritos colectivos y respiraciones profundas que conducen de nuevo al individuo a la tierra firme —a la rutina ordinaria—. La fase de incorporación incluye una serie de actividades: el retorno al centro de acogida, el abandono de la ropa y los utensilios propios de la actividad, la recuperación de las energías mediante los alimentos compartidos, el comentario con los compañeros de las sensaciones vividas durante la aventura. El retorno al lugar de residencia mar-

ca el retorno a la vida cotidiana: el individuo se reintegra a la normalidad, pero se trata de un individuo que ha pasado por una muerte y un renacimiento simbólicos, pues ha vivido una nueva experiencia. Según como haya sido vivida —con pasión o con indiferencia—, las sensaciones durarán o desaparecerán. En cualquier caso, ha sido iniciado y a partir de ahora puede animar a otros coetáneos a pasar por el mismo trance.

empresas y profesionales, agencias de viajes, programas televisivos, revistas y publicaciones periódicas, etc. Este universo se caracteriza, por un lado, por haberse dotado de una lógica específica, de unos espacios y de unos tiempos, de unas pautas, valores y criterios estéticos determinados. Por otro lado, se caracteriza también por establecer determinadas conexiones con las instituciones económicas, sociales, políticas e ideológicas, es decir, por constituirse como una metáfora de la sociedad posmoderna. Se trata del tipo de fenómenos sociales que Marcel Mauss denominó "totales".

En su estudio sobre el don y la reciprocidad ritual en las sociedades primitivas, Mauss (1979) define "hechos sociales totales" aquellos "que ponen en movimiento la totalidad de la sociedad y de sus instituciones". Padiglione, Canevacci y Panunzio (1984) han propuesto aplicar esta categoría al escenario deportivo, como un acontecimiento capaz de conectar dimensiones y elementos muy heterogéneos entre ellos, ofreciendo la posibilidad de un análisis del deporte desde una perspectiva macrosocial como institución que vive de las interconexiones que realiza a varios niveles con las prácticas sociales. Lo cual supone hacer entrar el mundo más amplio de forma enmascarada, regulada y controlada en el seno de una situación específica (Padiglione, 1988). En los fenómenos sociales totales, los hombres adquieren conciencia de sí mismos y de su situación respecto a los demás. Víctor Turner subraya cómo el ritual, especialmente en las fases liminares, lleva a cabo una descomposición de la cultura en sus factores constitutivos y una recomposición libre y lúdica de los mismos. Clifford Geertz (1990) ha documentado, de forma ejemplar, cómo una lucha entre gallos puede constituir una historia que la comunidad bálinea se cuenta a sí misma, un comentario expresivo de las relaciones sociales y de la cultura. Queda por

La aventura como fenómeno social total

"En este fenómeno social 'total', como proponemos denominarlo, se expresan a la vez y de golpe todo tipo de instituciones: las religiosas, jurídicas, morales —en éstas tanto las políticas como las familiares— y económicas, las cuales adoptan formas especiales de producción y consumo, o mejor de prestación y de distribución, y a las cuales cabe añadir los fenómenos estéticos a que estos hechos dan lugar, así como a los fenómenos morfológicos que estas instituciones producen" (Mauss, 1979).

He querido mostrar, en este ensayo, los imaginarios simbólicos que convergen en las actividades físicas de aventura en la naturaleza. Pero estas no son sólo actividades mentales. La infraestructura material y el entorno social que les apoya son muy complejos. Y los intereses económicos y políticos que generan tienen cada vez un mayor impacto. Sin ir más lejos, un reciente reportaje sobre las elecciones municipales a la autodenominada "capital de la aventura" (Sort, en El Pallars Sobirà) se titulaba: "Los pros y los contras de vivir pendiente de la aventura", recogiendo como eje del programa electoral las propuestas al respecto de los diversos candidatos (*La Mañana*, 17-5-1995). El hecho es que las instituciones e iniciativas surgidas alrededor de la aventura han ido creando un universo propio: ferias, tiendas especializadas, objetos, moda,

mostrar cómo la construcción social de la aventura muestra aspectos centrales de nuestras sociedades, de sus formas de producción, segregación, diversión y religión. La aventura pone en escena a su vez una dramaturgia de las pasiones esenciales: en el rostro de quien baja en ráfting o parapente podemos captar el miedo, la concentración, el goce, el dolor o la alegría. Podemos captar, también, los modelos y los fantasmas de la sociedad posmoderna. Es lo que quieren hacer, mejor que yo, otros autores en este mismo monográfico.

Bibliografía

- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric (1992) *Deporte y ocio en el proceso de civilización*, FCE, México.
- FEIXA, Carles (1990) *Una història oral de la joventut a Lleida, 1936-1990*, tesis doctoral, Universidad de Barcelona.
- FEIXA, Carles (1993) *La joventut com a metàfora. Sobre les cultures juvenils*, Generalidad de Cataluña, Barcelona.
- GEERTZ, Clifford (1990) *Interpretación de las culturas*, Gedisa, Barcelona.
- INIESA, M.; VILLARÓ, A.; FEIXA, C. (1991) *Entre bosc i lo riu hi passava la vida. El temps dels rais*, Programa Pirineus, La Seu d'Urgell.
- LUSCHEN, G. y WEIS, K., Eds. (1979) *Sociología del deporte*, Miñón, Valladolid.
- MAUSS, Marcel (1979) *Sociología y Antropología*, Tecnos, Madrid.
- OLIVERA, Javier; OLIVERA, Alberto (1994) "Intento de clasificación taxonómica de las actividades físicas de aventura en la naturaleza", *AEISAD*, Valladolid.
- PADIGLIONE, V.; CANEVACCI, M. y PANUNZIO, M. (1984) *Lo sport tra natura e cultura*, Guida, Napoli.
- PADIGLIONE, Vincenzo (1988) "Antropología dello sport e del tempo libero", ponencia presentada en *L'antropología a la societat*, III Colloqui de l'ICA, Barcelona, octubre.
- PADIGLIONE, Vincenzo (1989) *Il Cinghiale Cacciatore. Antropología simbólica della caccia in Sardegna*, Armando, Napoli.
- PUIG, Núria et al. (1987) "Los jóvenes, la oferta asociativa y el deporte", *Revista de Investigación sobre las Ciencias de la Educación Física y del Deporte*, 7: 10-28.
- TURNER, Víctor (1980) *La selva de los símbolos*, Siglo XXI, Madrid.
- SACK, Hans-Gerhard (1988) "The relationship between Sport Involvement and Lyfe-style in Youth Cultures", in *International Review for the Sociology of Sport*, vol. XXIII, 3:213-231.
- VEBLEN, Thorsten (1979) "El deporte como conducta depredadora atávica", in Luschen y Weis (Eds.).

Quiero hacer constar mi agradecimiento a Javier Olivera por provocar el inicio de una reflexión antropológica acerca del tema de los deportes de aventura (objeto de este artículo) y por sus comentarios a una primera versión del texto. Asimismo quiero dar las gracias a Vincenzo Padiglione por ser el causante e inspirador de mi acercamiento a un tema no explorado en nuestra casa: la antropología del deporte. Lo que antecede, pues, no debe entenderse como un recorrido ya concluido sino como un viaje por un país que no conozco.