



redined

red de bases de datos
de información educativa

<http://www.redined.mec.es/>

TEXTO BILINGÜE

1ª parte: Versión en lengua española 

TEXT BILINGÜE

 **2a part: Versió en llengua catalana**



Palabras clave:
ocio, escalada, aventura y riesgo



La escalada y las actividades de aventura: realizando sueños lúcidos y lúdicos

Alcyane Marinho
Heloisa Turini Bruhns

Faculdade de Educação Física/UNICAMP (Campinas - São Paulo, Brasil)

Abstract

The starting point for this article was the climbing wall of sport climbing constructed and maintained by GEEU (Sport Climbing Group of Unicamp, of which students from different university courses participated) based in the Faculty of Physical Education of Campinas State University, Sao Paulo, Brazil. Casting a curious glance on this group and its set-up, we raised discussions about climbing and its relation with risk, fear and other adventure activities in the outdoors. Reflecting on the danger and insecurity, we tried to show the converging and diverging points, in both natural and artificial ambits. This article is part of a much wider investigation, that takes in a Master's thesis, on sport climbing, whose qualitative research is in the area of leisure studies.

Key words

leisure, climbing, adventure and risk

Resumen

El punto de partida para este artículo fue el rocódromo de escalada deportiva construido y mantenido por el GEEU (Grupo de Escalada Deportiva de la Unicamp, del que participan estudiantes de diferentes cursos universitarios), localizado en la Facultad de Educación Física de la Universidad Estadual de Campinas, Estado de São Paulo, Brasil. A partir de una mirada curiosa sobre ese grupo y su espacio, levantamos discusiones sobre la escalada y su relación con el riesgo, con el miedo y con otras actividades de aventura en el ambiente natural. Reflexionamos sobre el peligro y la inseguridad, tratando de mostrar puntos de convergencia y divergencia, tanto en los ambientes naturales como en los artificiales. Este artículo es parte de una investigación más amplia, que se refiere a una tesis de maestría, sobre la escalada deportiva, cuya investigación cualitativa se refiere al área de estudios de ocio.

Nuevas formas de “estar juntos” han sido captadas en las actividades de aventura, cuyo campo principal de manifestación es el ocio. Entre ellas se destacan: barranquismo, escalada, *rafting*, *skysurf*, *trekking*, *hidrospeed*, entre otras. Al analizar

los nombres que han recibido de diversos autores (deportes nuevos, deportes de aventuras, deportes tecnológicos, deportes en libertad, deportes californianos, deportes salvajes, entre otros) se puede constatar que estos rótulos definen las características y el origen de esas prácticas, inseridas en un contexto más amplio. Según Betrán (1995), las actividades de aventura se diferencian de los deportes tradicionales porque las condiciones para su práctica, los objetivos, la propia motivación y los medios utilizados para su ejecución son otros y, además, están presentes innovadores equipamientos tecnológicos que permiten una fluidez entre el practicante y el espacio de la práctica. Son actividades rodeadas de riesgos y peligros, calculados en la medida de lo posible, sin que haya entrenamientos intensivos previos (como en los deportes tradicionales y de prácticas corporales como la gimnasia y la musculación). La experimentación ocurre de manera directa, alejándose de rendimientos planificados. La identidad diferenciada de las actividades de aventura proviene de aspectos prácticos o materiales y, también, de su dimensión imaginaria o simbólica (Feixa, 1995), en la cual la aventura aparece como una escenografía y las acciones son

subordinadas a las percepciones y riesgos (reales e imaginarios). Durante esas situaciones de aventura, el cuerpo se convierte en un campo informacional, concebido como receptor y emisor de información y no como mero instrumento de acción o coacción. Los cuerpos, a su vez, enfrentan reglas de realización constantemente revisadas y siempre sometidas a la apreciación de los practicantes.

Las informaciones deben ser precisas y, en ciertas circunstancias, las decisiones deben ser rápidas. El vértigo, la velocidad, los desequilibrios y las caídas son características presentes en esos tipos de actividades, accesibles a cualquier persona, porque el desarrollo y perfeccionamiento tecnológico proporcionan a cualquiera, el deslizarse en el aire, el agua y la superficie terrestre, haciendo realidad, como señala Betrán (*op. cit.*, p. 6) algunos sueños de aventura.

Según Pociello (1995, p. 119), algunos aspectos reforzarán el gusto pronunciado por esas aventuras como por ejemplo:

“flexibilidad y rapidez de adaptación, ligereza y movilidad, pequeños grupos, dominio de tecnologías avanzadas, organización en red, sentido de iniciativa y capacidad de asumir riesgos calculados”.

Un discurso “radical” ha venido legitimando esas prácticas, traduciendo, tal vez, un poco de las complejidades del cotidiano humano. Tal vez ese discurso pueda ser mejor comprendido mediante reflexiones sobre el cuadro contemporáneo en que vivimos.

De acuerdo con Bruhns (1999, pp. 7-26), estamos viviendo un cuadro contemporáneo complejo, compuesto de pérdida de horizontes, vacío existencial e incomodidades permanentes, sensaciones presentes en lo cotidiano. Se busca algo indefinido, desconocido, componiendo inestabilidades y *descartabilidades*. Según la autora, inestabilidades debido a situaciones diarias que presentan riesgos constantes, vio-

lencias, desempleo, endeudamientos, cúmulo de informaciones, entre otros. Y, a su vez, las *descartabilidades* implican, desde el complejo problema de la basura hasta el descarte de los valores, estilos de vida, relaciones estables y diferentes tipos de apegos a cosas, personas, lugares, etc.: *“un cuadro instaurado en el reciclaje de deseos y el reciclaje de la propia vida”.*

En las vivencias de aventura, se puede notar la influencia más sorda, no obstante, más profunda, de un mundo en crisis, inquietante e inestable, consumido por conmociones brutales y animado por transformaciones rápidas (Pociello, *op. cit.*).

En contrapartida, esas vivencias de aventura, con base en Bruhns (*op. cit.*), pueden constituirse en un tipo de resistencia a algunos elementos de ese cuadro contemporáneo explicitado arriba (inestabilidades, caos, contradicción), a medida que usan esos mismos elementos, de manera lúdica, por jugar con ellos, tal vez en una ironía no revelada, expresando la “potencia de la socialidad”.¹

A pesar de que la primera escalada fue registrada en 1492 con la subida de Antoine de Ville al Monte Aiguille (en los Alpes),² conforme Pociello (1987), los deportes californianos, como él los denomina, se difunden principalmente a partir de 1975, aumentando la participación en actividades de aventura y riesgo. Esos deportes son provenientes de lugares específicos, tienen orígenes culturales propios y son caracterizados por privilegiar, como ya fue mencionado, el vértigo a partir de deslizamientos en el espacio, en profundidad, o sea, tienen un estilo propio. Pociello cita algunos otros ejemplos: ala delta, *sky surf*, vuelo libre, *skate board*, entre otros.

La participación cada vez mayor en esas actividades no despierta solamente el interés de practicantes sino que ha despertado, también, la atención de empresarios, que ven en ellas una excelente oportunidad de negocios. Tanto los pro-

pietarios de tiendas de artículos deportivos como los propietarios de empresas de aventuras descubren un amplio campo de exploración: venden ropas y calzados de colores, equipamientos desde los más simples a los más sofisticados, mapas, guías, libros, venden hasta la emoción, el riesgo y la posibilidad del ocio, todo en un único “paquete” de aventura.

Varios, entre los nuevos posibles adeptos a esas actividades, creen en la concreción del sueño de aventura ofrecido por esos empresarios; sin embargo, no pocas veces, parte del interés en las actividades es aparente e ilusorio. Algunos, aún antes de iniciar la práctica, compran todos los pertrechos necesarios, tratan de estar informados, y sin embargo, en el momento de practicar la actividad propiamente dicha, terminan renunciando. Tal vez esos individuos se ilusionen de tal forma con las propagandas sobre las actividades de aventura que llegan a creer en la posibilidad de ser practicantes sin grandes obstáculos. Sin embargo, por miedo, falta de tiempo, comodidad, entre otros motivos, desisten antes de comenzar.³ Todas esas personas son fruto de la compra infructífera de aquel “paquete” único de aventura.

Es posible notar, en ese caso, cómo las imágenes generan un mercado consumidor, con base en la fascinación de las personas por actividades que cargan mensajes de aventura y de fuertes emociones. En ese sentido, Harvey (1993) destaca que la producción de imágenes se presenta como uno de los aspectos impulsadores de la sociedad de consumo, en la cual la imagen obtenida por medio de la compra de sistemas de signos, como ropas de marca y automóviles de moda, se constituye en un elemento importante en la autopresentación en los mercados de trabajo, haciendo parte de la búsqueda de una identidad individual y de un significado de la vida.

Sin embargo, lo contrario también es verdadero: hay quienes se comprometen

¹ En la vida social, más que la presencia de un poder, es observada la “potencia de la socialidad”, manifestándose contra el orden establecido bajo innumerables formas: silencio, astucia, lucha, pasividad, etc., resistiendo a la imposición del poder (Maffesoli, 1998, p. 5).

² Unsworth (1994).

³ Para ilustrar este hecho, utilizo, en el reportaje de la Revista da Folha (1999, p. 10), las palabras de una instructora de buceo. Ella cree que los buzos principiantes son más complicados porque compran los equipamientos más caros, que muchas veces no saben ni para qué sirven. La instructora comenta sobre un alumno: “Jamanta es tan gordo que no logra ni subir al barco. Él compró el cuchillo más grande sin necesitarlo y salió en el primer buceo diciéndose el ‘ninja del mar’, pero ni siquiera había aprobado la prueba de aptitud”.



realmente con la actividad, dando continuidad a su práctica.

Como una actividad designada de aventura, la escalada, de la misma forma, también ha cobrado cada vez más popularidad. La escalada es parecida a un juego. Hay algunas reglas preestablecidas, pero también hay aquellas creadas por el escalador a medida que sube e intenta descubrir una presa, por menor que sea, para ascender cada vez más. Subidas secuenciales de diversas dificultades aliadas a los diferentes tipos de estructuras constituyen parte de la fascinación de este juego. En la escalada deportiva (la más practicada por los escaladores del GEEU), ejecutar el mejor movimiento y con perfección es la forma de resolver el misterio de la vía. En ese tipo de escalada hay una relativa seguridad,⁴ que permite creer que el riesgo sea más aparente que real. Tal vez sea posible hablar de un riesgo controlado, medido e incluso, ficticio.

Delante de ese cuadro, ¿cómo podría ser pensada la ambigüedad que atraviesan los riesgos controlados? ¿Hay una medida exacta para tener control sobre la actividad? ¿Cuál es el sentido de la aventura en ambientes artificiales, en los cuales se busca tener todo bajo perfecto control?

Se podría decir que el concepto de aventura, en los rocódromos artificiales de escalada, se aproxima más de un tipo singular de vivencia lúdica, manifestada por un juego de movimientos corporales, en que los compañeros y equipamientos componen el escenario. Ese juego, en el GEEU, es vivido, complementariamente, al mismo tiempo que estudios y trabajo, no es compartimentado a lo largo del día en la universidad.

Por el contrario, en otras actividades de aventura, como la propia escalada en ambientes naturales, se vive una experimentación de riesgos imprevisibles e incalculables, alejándose de la continuidad diaria de la vida. Aproximándose, en ese caso, del sentido de aventura propuesto por Simmel (1988).

En su ensayo sobre la aventura, Simmel afirma que el desprenderse del contexto de la vida significa, ciertamente, aventurarse en esencia, pues en la totalidad de una vida, sus contenidos individuales, aunque consigan distanciarse unos de los otros, siempre estarán en torno de un proceso homogéneo. La aventura es vivida independientemente del antes y después, sus límites son determinados sin referencia a ellos.

“Lo que caracteriza el concepto de aventura y lo distingue de todos los fragmentos de la vida (...) es el hecho de que algo aislado y accidental pueda responder a una necesidad y abrigar un sentido. Algo así solamente se convierte en aventura cuando entra en juego esa doble interpretación: que una configuración claramente delimitada por un comienzo y un final incorpore, de alguna forma, un sentido significativo y que, a pesar de toda su accidentalidad, de toda su extraterritorialidad frente al curso continuo de la vida, se vincule con la esencia y la determinación de su portador en un sentido más amplio, trascendente a los encadenamientos racionales de la vida y con una misteriosa necesidad” (Simmel, op. cit., p. 14).

De acuerdo con Williams & Donnelly (1985), la escalada que ocurre en ambientes físicos tales como peñascos, montañas y cascadas congeladas posee sus riesgos propios, que le son inherentes. Éstos, a su vez, pueden incluir una caída, una avalancha, un viento frío, entre otros. Algunas veces, pueden ser previstos y otras no. Y, aún habiendo una previsión, no se los puede evitar totalmente porque, a pesar de la acción del escalador, ellos permanecen como parte de la situación. Donnelly⁵ afirma que, sin la existencia del riesgo, la escalada en la naturaleza dejaría de ser escalada pues:

“el riesgo es la esencia, el ingrediente que atrae a los escaladores para el deporte, manteniéndolos comprometidos y puede, eventualmente, causar su muerte”.

Esta afirmación concuerda con la idea de Simmel (op. cit.) al resaltar que, en la aventura, nos entregamos a los poderes y accidentes del mundo, los que tienen el poder de deleitarnos más, aunque también pueden destruirnos.

Por otro lado, en la escalada que se realiza en ambientes artificiales los riesgos tienen otra connotación: son controlados y previsibles. La seguridad del control de riesgos eventuales en los ambientes artificiales de escalada se manifiesta en una seguridad dirigida a tres vertientes principales. Primero, la seguridad de la actividad propiamente dicha, proporcionada por el compañero provisto de equipamientos sofisticados; segundo, la seguridad del espacio, teniendo en cuenta la localización del rocódromo adecuadamente estructurado dentro de una facultad y, tercero, la seguridad en el sentido de la proximidad de los domicilios de los escaladores, lo que posibilita idas y venidas sin problemas de transporte o acceso, en un espacio controlado por el reconocimiento y las previsiones.

Por lo tanto, a diferencia de lo reportado por Simmel (op. cit.), la aventura en los rocódromos artificiales de escalada no se liga al desconocimiento o al peligro. Al contrario, es vivida con base en los acontecimientos anteriores y posteriores a la actividad, sus límites son determinados con referencia a ellos, integrados al cotidiano académico de los escaladores.

Otra característica perceptible en los ambientes artificiales de escalada es la presencia de lo lúdico, confirmando que esos lugares son dedicados, principalmente, a la desconstrucción y al juego. La experimentación lúdica del cuerpo, en sus formas genuinas, parece ser más fácil de percibir en los rocódromos que en las rocas. Se viven con esto nuevas emociones, dando diferentes connotaciones a las posibilidades de riesgo y peligro (prácticamente inexistentes) y a las sensaciones de placer y miedo. Muchas personas se seducen con esto y encuentran

⁴ El grado de seguridad depende de la experiencia del escalador con los equipamientos, con la actividad y sus variables; de la misma forma que está directamente relacionado con determinado tipo de escalada realizado y su respectivo ambiente. Existen más variables que interfieren en la seguridad en una escalada en roca, por ejemplo, que en una escalada indoor.

⁵ Donnelly (1981) apud Williams & Donnelly (1985, p. 4).

en los lugares artificiales un sentido diferente para la aventura. En contrapartida, están también aquellos que prefieren un completo descontrol, sea en estructuras artificiales o fuera de ellas, por ejemplo los practicantes de *base jump*⁶ y de escalada solo integral.⁷

La cuestión del “descontrol controlado de las emociones” tratada por Elias & Dunning (1992, p. 71) es pertinente en este momento. Los autores desarrollaron ideas sobre las actividades miméticas entre las que pueden ser incluidos el deporte, el teatro, la fiesta y todos los eventos que, de alguna forma se aproximan al ocio. Para ellos, el término mimético se relaciona a los sentimientos vividos en momentos de ocio, los que están relacionados con sentimientos desencadenados en situaciones de vida. Hay un descontrol controlado y agradable de las emociones. Por medio de los acontecimientos miméticos, es posible saciar la necesidad de extravasar fuertes emociones en público, proporcionando una liberación que no perturba ni coloca en peligro las órdenes de la vida social. En las actividades de aventura, las emociones, muchas veces, conducen a acciones dotadas de menor control sin que el practicante alcance, sin embargo, un descontrol total.

Aún de acuerdo con los autores citados arriba (*ibidem*, p. 79), las actividades de ocio estimulan emociones, produciendo tensiones de un tipo particular, bajo la forma de una excitación controlada, o sea, una agradable tensión-excitación, sin riesgos, de alguna manera relacionada a la excitación provocada en otras situaciones diarias. Una excitación mimética puede poseer un efecto de catarsis aunque la resonancia emocional posea elementos de ansiedad, miedo e incluso, desesperación. La escalada deportiva, vivida en rocódromos artificiales, puede ser considerada como una posibilidad de manifestación de esas agradables excitaciones miméticas. Los escaladores, durante sus secuencias

de subidas, seguros de sus acciones y confiados de sus compañeros y equipamientos, se someten a reglas preestablecidas, restringiéndose a límites previamente delimitados y codificados.

Los ambientes artificiales de escalada, en los que se intenta proporcionar el máximo de seguridad con el mínimo de riesgo, no pueden solamente ser considerados como meros lugares de entrenamiento donde los escaladores buscan sólo una *performance* ideal para posteriormente aplicarla en las rocas, como han señalado varios autores ya mencionados. Al contrario, la vivencia en esos ambientes tiene un fin en sí misma, proporcionando experiencias lúdicas muy particulares.

Es de remarcar, por lo tanto, el hecho de que la práctica de la escalada en el rocódromo del GEEU establece muchas relaciones con acciones efectuadas en el cotidiano de los escaladores del grupo. Por más que existan en el rocódromo algunas vivencias diferentes de las de rutina, no existe una ruptura con la vida diaria, porque los participantes alternan sus obligaciones y responsabilidades académicas (clases, pruebas y otras actividades) con los momentos de ocio vividos en el rocódromo como practicar la escalada, conversar, hacer bromas, marcar encuentros o no hacer nada.

Sobre este último interés, el de no hacer nada, caben algunas reflexiones. Muchas veces, en la actualidad, las personas se sienten en la obligación de estar siempre haciendo alguna cosa, se sienten, incluso en el deber de divertirse, culpándose cuando no están felices. En sus escritos, Maffesoli (1996; 1998) se refiere a la existencia de un hedonismo poderoso e irreprimible, sustentando la vida en sociedad. No obstante, las nuevas maneras de “estar juntos”, las formas de colectividad que surgen (ejemplificadas por las actividades de aventura) deben ser entendidas como posibilidades de tener placer aún no haciendo nada, un placer de estar juntos

porque sí. A su vez, ese tipo de satisfacción es percibido por aquellos escaladores que pasan por el rocódromo sólo por pasar, sin ningún otro objetivo, conversando o sólo observando.⁸

El estar en el rocódromo representa, así, una alternativa del cotidiano, integrándose a él, delante de los rápidos intervalos entre la hora del almuerzo y las clases en la facultad; manifestando, así, el tiempo de ocio condicionado por el tiempo de trabajo. Son vividos momentos de placer, miedo, satisfacción y, también, de disgusto e insatisfacción, pero esos momentos continúan respetando el tiempo lineal: cesan hasta un retorno en breve, que será siempre diferente del anterior.

En este momento, es pertinente señalar algunas cuestiones sobre el tiempo. A pesar de que existen otras concepciones sobre el mismo (como la noción cíclica, repitiéndose eternamente; la impresionista, la biológica, la psicológica y otras –ver Bruhns, 1998–), la que prevalece en la sociedad industrial contemporánea, como fue mencionado anteriormente, es la noción de tiempo lineal, que no se repite, puede extenderse en línea recta y ser medido por unidades sucesivas. El tiempo lineal vivido es objeto cuantitativo e irreversible, no puede ser proyectable. Esta concepción de tiempo se asoció al control tanto del no-trabajo como del trabajo. Éste, a su vez, al ser transformado en tiempo disciplinado, productivo, pasó a ser vendido (para los empleadores), así como el tiempo “libre” a ser comprado (por los empleados). Así, al tornarse mercancía y bajo la óptica del lucro, el tiempo pierde su carácter de gratuidad, exigiendo que todo se justifique por la utilidad y sea aceptado por los padrones morales instituidos.

Aunque coexistiendo con otras concepciones, en nuestro cotidiano predomina esa concepción de tiempo productivo, basado en la rentabilidad y productividad, que debe por eso ser conquistado y economizado.

⁶ Salto en paracaídas desde un lugar fijo, como la cima de un edificio, un puente o un desfiladero. No puede existir, en esa actividad ningún margen de error, pues, por ejemplo, si el paracaídas falla, no hay tiempo suficiente para que otro de reserva sea abierto.

⁷ Escalada practicada solo, sin compañero y sin ningún equipamiento de seguridad.

⁸ Ese no hacer nada, tratado por Maffesoli, se aproxima a las ideas señaladas por De Grazia (1996) al alertar sobre la lógica vigente, en la cual raramente son permitidos momentos de interiorización. El autor advierte la posibilidad de juzgar la salud de un país por la capacidad de su pueblo de no hacer nada –deambular sin ningún fin, tomar café o simplemente sentarse; pues quienquiera que pueda no hacer nada, dejando su pensamiento fluir, debe estar en paz consigo mismo–.



El compromiso con la escalada de manera intensa parece contribuir a la construcción de otra percepción del tiempo –“el tiempo del rocódromo”– caracterizada por manifestaciones de actitudes más relajantes y satisfactorias con la vida en vez de vivencias corporales controladas por un tiempo compulsivo.

No existen, en el tiempo del rocódromo, acciones “consumistas” en relación al espacio, manifestadas por sentimientos de obligación en subir determinada vía o ejecutar determinados movimientos. No se expresan en el rocódromo actividades que se dirijan solamente a la obtención de *performances* o a adquirir una buena forma física (aunque algunos escaladores tengan también esos objetivos).

La lógica que caracteriza la experiencia del tiempo en el rocódromo se diferencia de la lógica de productividad anteriormente mencionada, dando un significado singular a los momentos de escalada. El tiempo de trabajo, en ese caso, no subyuga al tiempo de ocio, por lo menos cuando los escaladores están en actividad, bastante comprometidos. Aquí no se evidencia el carácter de obligación ni de deber. Durante el tiempo vivido en el rocódromo también es posible percibir características de un ritual, expresando que ese “*pedaço*” no es una mera etapa. En realidad, el espacio del rocódromo del GEEU tiene algunas características del “*pedaço*”, término utilizado por Magnani (1984, p. 137). En él se establece una serie de relaciones sociales, principalmente de amistad; a pesar del contorno bastante nítido de ese espacio, los rocódromos, sus bordes fluyen, sin delimitación territorial precisa. El grupo, en su día a día de estudio, trabajo y escaladas tiene un espacio a su alrededor, que guarda en sí un punto de partida: el rocódromo. Otra característica es que pertenecer al “*pedaço*” significa ser reconocido en cualquier circunstancia, lo que, según Magnani, implica cumplir determinadas reglas de lealtad. Los escaladores, aun los que no se conocen, se reconocen, ya sea por la procedencia, por el nombre, por el color del cabello, por las proezas

realizadas, etc. El ritual allí manifestado, es atravesado por la ética de grupo y expresado por su carácter inclusivo.⁹ Provisos de sus mochilas, los escaladores se aproximan, preparan sus equipamientos, se ponen sus zapatillas y visualizan la vía que habrán de escalar. Todo eso, simultáneamente con conversaciones, bromas y un intenso espíritu colectivo.

En contrapartida, un viaje de fin de semana (o festivo) para escalar en rocas planas, principalmente, una rotura de las experiencias cotidianas, por los diferentes paisajes, la exploración de las *trilhas*, los baños en cascadas e, inclusive, en el afrontamiento de situaciones inusitadas. Los rocódromos artificiales de escalada pueden llevar o no a la actividad en la naturaleza; no obstante, a pesar de haber algunos aspectos de la práctica de unos (tales como gestos motores) manifestados en el otro, ambos se encuentran en contraposición.

Además de los aspectos de control y seguridad, presentes en el rocódromo, la cuestión del miedo también se manifiesta. Entre sus diversas vertientes, se puede destacar la acción de comportarse irracionalmente, de tener pánico, lo que es parte de las resonancias emocionales que pueden ser vividas en actividades de tipo mimético (mencionadas por Elias & Dunning, *op. cit.*), perdiendo el control, pero no totalmente, habiendo una posibilidad de que la situación sea reversible.

Muchas veces, por estar tan amarrados a las cosas cotidianas y monotonías diarias, al incorporar a la rutina vivencias diferentes y, a veces, un poco más osadas, manifestamos ese miedo.

En un primer momento, la sensación de miedo puede ser desagradable pero, después, a partir de la fascinación, el miedo que anteriormente fue prudencia (y provocaba ciertas restricciones) se transforma ahora en adrenalina y acaba en sensación de placer. El éxtasis de estar allá arriba y superar el miedo, o mejor, experimentar ese miedo (ide preferencia en la medida correcta!) puede ser percibido en el transcurrir de las escaladas.

Sentir, controlar, superar y jugar con el miedo son algunas de las emociones que atraen y motivan los practicantes de escalada. Para algunos autores, la posibilidad de esas sensaciones contribuye a justificar las razones y motivaciones que han llevado a un aumento del número de personas participantes de actividades de aventura en general.

De acuerdo con Feixa (*op. cit.*), aquellos que buscan ese tipo de actividad en el medio natural tienen como objetivo común el deseo de hacer cosas fuera de lo común, además de pretender escapar de las grandes ciudades, intentando recuperar el contacto con la naturaleza. Esta investigación se opone exactamente a eso, mostrando que los escaladores están allí, en pleno centro urbano, haciendo, igualmente, cosas comunes y no comunes, explicitando satisfacciones y emociones que pueden ser vividas sin que los participantes necesiten desplazarse fuera de sus ciudades (e incluso de sus casas).

Por medio de conversaciones con escaladores fuera del GEEU fue posible contrastar, en algunos casos, que los motivos que conducen a la escalada son solamente el deseo de superarse frente a los otros, posibilitando la afirmación de que algunos escaladores son movidos más por el placer del *status* que la práctica transmite (por ejemplo el reconocimiento por una buena *performance* en una competición) que por el placer inherente a la actividad. En esa dirección, se percibe una tendencia al perfeccionamiento estético de los gestos deportivos dentro de las exhibiciones. Se estima con eso, que la satisfacción de ser visto practicando la actividad está creciendo tanto como la satisfacción por la propia práctica en sí (Pociello, 1995).

Por otro lado, están también aquellos que actúan, piensan y sienten de otra forma, basándose en la sensibilidad, que se manifiesta como complemento del placer de escalar por escalar.

La escalada en los rocódromos parece hacer aflorar la subjetividad de una manera muy particular, haciendo que los escala-

⁹ Ver Da Matta (1987, p. 68).

dores tengan una mayor percepción de sí mismos, pues el estar sin los pies en el suelo y suspendidos por una cuerda, contra la gravedad, por ejemplo, implica la necesidad de mayor fusión con los equipamientos y con el rocódromo. Más que pasar el tiempo y huir de los problemas cotidianos, más que los sentimientos de superación y competición, la escalada parece proporcionar sensaciones intrínsecas a la propia actividad. Integrarse a la escalada, para el GEEU, parece tener otra connotación, diferente de la competición, de la exhibición, donde son vividos determinados sentimientos difíciles de explicar. Cuando se alcanza el fin de la vía el deseo es recomenzar.

Al igual que la escalada, otras actividades de aventura proporcionan sensaciones igualmente placenteras, sea descendiendo un rápido dentro de un bote, recorriendo largas y desconocidas *trillas*, saltando de un puente en el centro de la ciudad o deslizando por el aire después de saltar de un avión. Para los practicantes de esas actividades, que deben controlar las variables de la práctica (tales como altura y dificultad de movimiento), el reconocimiento de los límites no siempre está definido; por eso, muchas veces lo absurdo y lo imposible son considerados desafíos en una tentativa (o deseo) de sobrepasarlos. En el último artículo del libro "Sobre hombres y montañas" de Krakauer (1999),¹⁰ es posible ver esos aspectos referentes a lo imponderable y a lo imposible, que van más allá de aquello que se puede o debe hacer. El autor relata como fue su escalada "solo integral" en "Devils Thumb".¹¹

"Más alto escalaba más tranquilo me sentía. Todo lo que me sujetaba a la montaña, todo lo que me sujetaba al mundo eran seis delgadas puntas de cromomolibdeno clavadas un centímetro en una película de agua congelada. Aún así, comencé a sentirme invencible, liviano. Al comienzo de

una escalada difícil, sobre todo de una escalada solo integral difícil, se está todo el tiempo muy consciente del abismo que nos tira para atrás. Sentimos constantemente su llamado, su enorme hambre. Resistir a esa demanda un tremendo esfuerzo consciente. No osamos bajar la guardia ni por un instante siquiera. El canto de la sirena del vacío nos lleva al límite, torna los movimientos torpes, bruscos. Pero a medida que la escalada prosigue, hombro a hombro con el destino, acabamos creyendo en la fiabilidad de nuestras manos, nuestros pies y nuestra cabeza. Aprendemos a confiar en nuestro autocontrol. La atención se focaliza tan intensamente que desaparece la percepción de los nudillos de los dedos heridos, de los calambres en los muslos y de la tensión para mantener una concentración constante. Un estado de trance se instala alrededor del esfuerzo, la escalada se transforma en un sueño lúcido".

Como parte del mundo contemporáneo, las "tribus de aventureros" en busca de la realización de sueños lúcidos y lúdicos, parecerán (como relata Magnani, 1999) menos exóticas cuando dejen de ser consideradas de manera aislada y lo sean en contextos adecuados. De esa forma, las actividades, vividas en los ambientes naturales y artificiales, deben ser comprendidas cada una en su contexto, de acuerdo con sus diferentes códigos, comportamientos y sentidos de aventura, pues las formas de experimentación de emociones compartidas serán siempre diferenciadas.

Bibliografía

- Betrán, J. O.: "Las actividades físicas de aventura en la naturaleza: análisis sociocultural", *Apunts. Educación Física y Deportes*, 41 (1995), pp. 5-8.
- Bruhns, H. T.: "Lazer e meio ambiente: a natureza como espaço da experiência", *Conexões: Educação, esporte e lazer*, Campinas: Faculdade de Educação Física da Unicamp, n.º 3, diciembre, 1999, pp. 7-26.
- Bruhns, H. T.: "Lazer, cultura e tecnologia: discussões envolvendo aspectos da globalização", *Licere*, Belo Horizonte: UFMG, v.1, 1 (1998), pp. 77-94.
- Da Matta, R.: *A casa & a rua: espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil*, Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.
- De Grazia, S.: *Tiempo, trabajo y ocio*, Madrid: Tecnos, 1996.
- Donnelly, P. y Williams, T.: "Subcultural production, reproduction and transformation in climbing", *International Review for the Sociology of Sport*, 20 (1985), pp. 3-15.
- Elias, N. y Dunnig, E.: *A busca da excitação*, Lisboa: Difel, 1992.
- Fesko, Ch.: "Social Climbers", *Athletic Business*, enero, 1992.
- Feixa, C.: "La aventura imaginaria. Una visión antropológica de las actividades físicas de aventura en la naturaleza", *Apunts. Educación Física y Deportes*, 41 (1995), pp. 36-43.
- Harvey, D.: *Condição Pós-moderna*, São Paulo: Edições Loyola, 1992.
- Krakauer, J.: *Sobre homens e montanhas*, São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- Maffesoli, M.: *O tempo das tribos*, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2.ª ed, 1998.
- : *No fundo das aparências*, Petrópolis: Vozes, 1996.
- Magnani, J. G. C.: "Transformações na cultura urbana das grandes metrópoles", en A. Moreira (org.), *Sociedade Global: Cultura e religião*, 2.ª ed., Petrópolis: Vozes, 1999.
- Pociello, Ch.: "Os desafios da leveza - as práticas corporais em mutação", Sant'anna, Denise B. (org.), *Políticas do corpo*, São Paulo: Estação Liberdade, 1995.
- Pociello, Ch.: "Sports et société. Aproches socio-culturelle des pratiques", París: Vigot, 1987.
- Revista da Folha*, 17 de octubre de 1999, pp. 6-11.
- Simmel, G.: *Sobre la aventura - ensayos filosóficos*, Barcelona: Península, 1988.
- Unsworth, W.: *Hold the heights - the foundations of mountaineering*, Seattle: The Mountaineers, 1994.
- Williams, T. y Donnelly, P.: "Subcultural production, reproduction and transformation in climbing", *International Review Sociology of Sport*, 20 (1985), pp. 3-15.

¹⁰ Jon Krakauer es escritor y escalador. Publicó "En el aire enrarecido" (1997), en el cual relata el desastre (muerte de tres clientes de expediciones comerciales y tres guías, entre los cuales dos eran escaladores famosos y experimentados), que ocurrió en 1996, en el Everest, y "En la naturaleza salvaje"(1998).

¹¹ Significa "Pulgar del Diablo", es una montaña localizada en Alaska, posee 1.800 m verticales a partir del glaciar en su base.



Paraules clau:

lleure, escalada, aventura i risc

L'escalada i les activitats d'aventura: fent realitat somnis lúcids i lúdics

Alcyane Marinho
Heloisa Turini Bruhns

Faculdade de Educação Física/UNICAMP (Campinas - São Paulo, Brasil)

Abstract

The starting point for this article was the climbing wall of sport climbing constructed and maintained by GEEU (Sport Climbing Group of Unicamp, of which students from different university courses participated) based in the Faculty of Physical Education of Campinas State University, Sao Paulo, Brazil. Casting a curious glance on this group and its set-up, we raised discussions about climbing and its relation with risk, fear and other adventure activities in the outdoors. Reflecting on the danger and insecurity, we tried to show the converging and diverging points, in both natural and artificial ambits. This article is part of a much wider investigation, that takes in a Master's thesis, on sport climbing, whose qualitative research is in the area of leisure studies.

Key words

leisure, climbing, adventure and risk

Resum

El punt de partida per a aquest article va ser el rocòdrom d'escalada esportiva construït i mantingut pel GEEU (Grup d'Escalada Esportiva de la Unicamp, del qual participen estudiants de diferents cursos universitaris), localitzat a la Facultat d'Educació Física de la Universitat Estatal de Campinas, Estat de São Paulo, Brasil. A partir d'una mirada curiosa sobre aquest grup i el seu espai, vam suscitar discussions sobre l'escalada i la seva relació amb el risc, amb la por i amb altres activitats d'aventura en l'ambient natural. Vam reflexionar sobre el perill i la inseguretat, tot tractant de mostrar punts de convergència i divergència, tant en els ambients naturals com en els artificials. Aquest article és part d'una investigació més àmplia, que es refereix a una tesi de mestratge, sobre l'escalada esportiva, la investigació qualitativa de la qual es refereix a l'àrea d'estudis del lleure.

En les activitats d'aventura han estat captades noves formes de "estar junts", el camp principal de manifestació de les quals és el lleure. Entre aquelles destaquen: barranquisme, escalada, *rafting*, *skysurf*, *trekking*, *hidrospeed*, i d'altres.

En analitzar els noms que han rebut per part de diversos autors (esports nous, esports d'aventura, esports tecnològics, esports en llibertat, esports californians, esports salvatges, entre d'altres) es pot constatar que aquests rètols defineixen les característiques i l'origen d'aquestes pràctiques, inserides en un context més ampli.

Segons Betrán (1995), les activitats d'aventura es diferencien dels esports tradicionals perquè les condicions per a la seva pràctica, els objectius, la mateixa motivació i els mitjans utilitzats per a la l'execució són uns altres i, a més a més, s'hi troben presents equipaments tecnològics innovadors que permeten una fluïdesa entre el practicant i l'espai de la pràctica. Són activitats envoltades de riscos i perills, calculats tant com sigui possible, sense que hi hagi entrenaments intensius previs (com als esports tradicionals i de pràctiques corporals com ara la gimnàstica i la musculació). L'experimentació s'esdevé de manera directa, tot allunyant-se de rendiments planificats.

La identitat diferenciada de les activitats d'aventura prové d'aspectes pràctics o materials i, també, de la seva dimensió imaginària o simbòlica (Feixa, 1995), en la qual l'aventura apareix com una esce-

nografia i les accions són subordinades a les percepcions i riscos (reals i imaginaris). Durant aquestes situacions d'aventura, el cos es converteix en un camp "informativacional", concebut com a receptor i emissor d'informació i no com a simple instrument d'acció o coacció. Els cossos, paral·lelament, s'enfronten a regles de realització revisades constantment i sempre sotmeses a l'apreciació dels practicants.

Les informacions han de ser precises i, en algunes circumstàncies, les decisions han de ser ràpides. El vertigen, la velocitat, els desequilibris i les caigudes són característiques presents en aquesta mena d'activitats, accessibles a qualsevol persona, perquè el desenvolupament i perfeccionament tecnològic proporcionen a qualsevol la possibilitat de lliscar per l'aire, l'aigua i la superfície terrestre, fent realitat, com assenyala Betrán (*op. cit.*, pàg. 6), alguns somnis d'aventura. Segons Pociello (1995, pàg. 119), alguns aspectes reforçaran el gust pronunciat per aquestes aventures, com per exemple:

"flexibilitat i rapidesa d'adaptació, lleugeresa i mobilitat, petits grups, domini de tecnologies avançades, organització en xarxa, sentit d'iniciativa i capacitat d'assumir riscos calculats".

Un discurs "radical" ha anat legitimant aquestes pràctiques, traduint, potser, una part de les complexitats del dia a dia humà. Potser aquest discurs pugui ser millor comprès mitjançant reflexions sobre el quadre contemporani en què vivim. En correspondència amb Bruhns (1999, pàg. 7-26), estem vivint un quadre contemporani complex, compost de pèrdua d'horitzons, buit existencial i incomoditats permanents, sensacions presents en el dia a dia. Es busca quelcom indefinit, desconegut, tot component inestabilitats i "descartabilitats" [exclusions]. Segons l'autora, inestabilitats a causa de situa-

cions diàries que presenten riscos constants, violències, desocupació, endeutaments, acumulació d'informacions, entre d'altres. I, paral·lelament, les "descartabilitats" impliquen, des del complex problema de les escombraries fins a l'exclusió dels valors, estils de vida, relacions estables i diferents tipus d'afeccions a coses, persones, llocs, etc.: "un quadre instaurat en el reciclatge de desigs i en el reciclatge de la pròpia vida".

En les vivències d'aventura, es pot notar la influència més sorda, i no obstant això, més profunda, d'un món en crisi, inquietant i inestable, consumit per commocions brutals i animat per transformacions ràpides (Pociello, *op. cit.*).

En contrapartida, aquestes vivències d'aventura, segons Bruhns (*op. cit.*), poden constituir-se en una mena de resistència a alguns elements d'aquest quadre contemporani explicitat més amunt (inestabilitats, caos, contradicció), a mesura que utilitzen aquests mateixos elements, de manera lúdica, per jugar amb ells, potser en una ironia no revelada, tot expressant la "potència de la 'socialitat'".¹

Encara que la primera escalada va ser registrada en 1492 amb l'ascensió d'Antoine de Ville al cim d'Aiguille (als Alps),² d'acord amb Pociello (1987), els esports californians, com ell els anomena, es difonen principalment des del 1975; aleshores augmenta la participació en activitats d'aventura i de risc. Aquests esports són provinents de llocs específics, tenen orígens culturals propis i es caracteritzen per prioritzar, com ja ha estat esmentat, el vertigen des de lliscaments, llançaments a l'espai, en profunditat, és a dir, tenen un estil propi. Pociello cita alguns d'altres exemples: ala delta, *sky surf*, vol lliure, *skate board*, entre d'altres.

La participació cada vegada més gran en aquestes activitats no només desperta l'interès de practicants sinó que ha des-

pertat, també, l'atenció d'empresaris, que veuen en elles una excel·lent oportunitat de negocis. Tant els propietaris de botigues d'articles esportius com els propietaris d'empreses d'aventura descobreixen un ampli camp d'exploració: venen robes i calçats de colors, equipaments, des dels més simples als més sofisticats, mapes, guies, llibres, venen fins i tot l'emoció, el risc i la possibilitat de lleure, tot en un únic "paquet" d'aventura.

Uns quants, dels nous possibles adeptes a aquestes activitats, creuen en la concreció del somni d'aventura ofert per aquests empresaris; tanmateix, no poques vegades, part de l'interès en les activitats és aparent i il·lusori. Alguns, fins i tot abans d'iniciar la pràctica, compren tots els pertrets necessaris, tracten d'estar-ne informats, i tanmateix, en el moment de practicar l'activitat pròpiament dita, acaben renunciant-hi. Potser aquests individus s'il·lusionin de tal forma amb les propagandes sobre les activitats d'aventura que arriben a creure en la possibilitat de ser-ne practicants sense grans obstacles. Malgrat tot, per por, falta de temps, per comoditat, entre d'altres motius, desisteixen abans de començar.³ Totes aquestes persones són el fruit de la compra infructífera d'aquell "paquet" únic d'aventura.

És possible notar, en aquest cas, de quina manera les imatges generen un mercat consumidor, fonamentat en la fascinació de les persones per activitats que emmenen missatges d'aventura i d'emocions fortes. En aquest sentit, Harvey (1993) destaca que la producció d'imatges es presenta com un dels aspectes impulsors de la societat de consum, en la qual la imatge obtinguda mitjançant la compra de sistemes de signes, com ara robes de marca i automòbils de moda, esdevé un element important en la pròpia presentació en els mercats de treball, tot formant part de la recerca d'una identitat individual i d'un significat de la vida.

¹ En tota la vida social, més que la presència d'un poder, és observada la "potència de la socialitat", que es manifesta contra l'ordre establert sota innombrables formes: silenci, astúcia, lluita, passivitat, etc., tot resistint la imposició del poder (Maffesoli, 1998, pàg. 5).

² Unsworth (1994).

³ Per il·lustrar aquest fet, utilitzo, al reportatge de la "Revista da Folha" (1999, pàg. 10), les paraules d'una instructora de busseig. Ella creu que els bussejants són més complicats, perquè compren els equipaments més cars, que sovint no saben ni perquè serveixen. La instructora comenta sobre un alumne: "Jamanta està tan gras que no aconsegueix ni pujar al vaixell. Va comprar el ganivet més gros sense necessitar-lo i va sortir en el primer busseig anomenant-se a si mateix el 'ninja del mar', però ni tan sols havia aprovat la prova d'aptitud".



Tanmateix, el contrari també és veritat: hi ha els qui es comprometen realment amb l'activitat, i la practiquen amb continuïtat.

Com a activitat considerada d'aventura, l'escalada, de la mateixa manera, també ha assolit cada vegada més popularitat. L'escalada s'assembla a un joc. Hi ha algunes regles preestablertes, però també n'hi ha de creades per l'escalador a mesura que puja i intenta de descobrir una presa, per mínima que sigui, per ascendir cada vegada més. Ascensions seqüencials, de dificultats diverses, alia des als diferents tipus d'estructures, constitueixen part de la fascinació d'aquest joc. A l'escalada esportiva (la més practicada pels escaladors del GEEU), executar el millor moviment i amb perfecció és la forma de resoldre el misteri de la via. En aquesta mena d'escalada hi ha una relativa seguretat,⁴ que permet de creure que el risc és més aparent que real. Potser fora possible parlar d'un risc controlat, mesurat i fins i tot, fictici.

Davant d'aquest quadre, com podria ser pensada l'ambigüitat que travessen els riscos controlats? Hi ha una mesura exacta per tenir el control sobre l'activitat? Quin és el sentit de l'aventura en ambients artificials, en els quals es busca de tenir-ho tot sota perfecte control?

Es podria dir que el concepte d'aventura, als rocòdroms artificials d'escalada, s'aproxima més a una mena de vivència lúdica singular, manifestada per un joc de moviments corporals, en què els companys i els equipaments componen l'escenari. Aquest joc, al GEEU, és viscut, complementàriament, al mateix temps que estudis i treball, no és compartimentat al llarg del dia a la universitat.

Per contra, en altres activitats d'aventura, com la mateixa escalada en ambients naturals, es viu una experimentació de riscos imprevisibles i incalculables, cosa que l'allunya de la continuïtat diària de la vida.

En aquest cas, s'aproxima al sentit d'aventura proposat per Simmel (1988). En el seu assaig sobre l'aventura, Simmel afirma que alliberar-se del context de la vida significa, certament, aventurar-se en essència, atès que en la totalitat d'una vida, els continguts individuals, encara que aconseguixin de distanciar-se els uns dels altres, sempre estaran al voltant d'un procés homogeni. L'aventura és viscuda independentment de l'abans i el després i els seus límits són determinats sense fer-hi referència.

"El que caracteritza el concepte d'aventura i el distingeix de tots els fragments de la vida (...) és el fet que quelcom d'aïllat i accidental pugui respondre a una necessitat i tenir un sentit. Una cosa així solament es converteix en aventura quan entra en joc aquesta doble interpretació: que una configuració clarament delimitada per un començament i un final incorpori, d'alguna forma, un sentit significatiu i que, malgrat tota la seva accidentalitat, de tota la seva extraterritorialitat davant del curs continu de la vida, es vinculi amb l'essència i la determinació del seu portador en un sentit més ampli, transcendent als encadenaments racionals de la vida i amb una misteriosa necessitat" (Simmel, op. cit., pàg. 14).

D'acord amb Williams i Donnelly (1985), l'escalada que s'esdevé en ambients físics, com ara roques, muntanyes i casca des glaçades té els seus riscos propis, que li són inherents. Aquests, paral·lelament, poden incloure una caiguda, una allau, un vent fred, entre d'altres. Algunes vegades, poden ser previstos i d'altres no. I, tot i existir una previsió, no poden ser evitats completament perquè, malgrat l'acció de l'escalador, aquells romanen com a part de la situació. Donnelly⁵ afirma que, sense l'existència del risc, l'escalada a la natura deixaria de ser escalada perquè:

"... el risc és l'essència, l'ingredient que atreu els escaladors cap a l'esport, mantenint-los compromesos i pot, eventualment, causar-ne la mort".

Aquesta afirmació concorda amb la idea de Simmel (op. cit.) en ressaltar que, a l'aventura, ens lliurem als poders i els accidents del món, aquells que tenen el poder de delectar-nos més, encara que també poden destruir-nos.

D'altra banda, en l'escalada que es realitza en ambients artificials els riscos tenen una altra connotació: són controlats i previsibles. La seguretat del control de riscos eventuals en els ambients artificials d'escalada es manifesta en una seguretat adreçada vers tres vessants principals. Primer, la seguretat de l'activitat pròpiament dita, proporcionada pel company proveït d'equipaments sofisticats; segon, la seguretat de l'espai, tenint en compte la localització del rocòdrom adequadament estructurat dintre d'una facultat i, tercer, la seguretat en el sentit de la proximitat dels domicilis dels escaladors, cosa que possibilita anades i vingudes sense problemes de transport o accés, en un espai controlat pel reconeixement i les previsions.

Per tant, a diferència d'allò que reporta Simmel (op. cit.), l'aventura als rocòdroms artificials d'escalada no es vincula al desconeixement o al perill. Al contrari, és viscuda amb base als esdeveniments anteriors i posteriors a l'activitat, els seus límits són determinats amb referència a aquests, integrats al dia a dia acadèmic dels escaladors.

Una altra característica perceptible als ambients artificials d'escalada és la presència de l'aspecte lúdic, cosa que confirma que aquests llocs són dedicats, principalment, a la distensió i al joc. L'experimentació lúdica del cos, en les seves formes genuïnes, sembla ser més fàcil de percebre als rocòdroms que a les roques. Amb això es viuen noves emocions i es donen connotacions diferents a les possibilitats de risc i perill (pràcticament inexistents) i a les sensacions de plaer i de por. Moltes persones són seduïdes per aquest aspecte i troben als llocs artificials un sentit diferent per a l'aventura. En con-

⁴ El grau de seguretat depèn de l'experiència de l'escalador amb els equipaments, amb l'activitat i amb les seves variables; de la mateixa manera que està directament relacionat amb un determinat tipus d'escalada realitzat i amb el seu ambient respectiu. Hi ha més variables que interfereixen en la seguretat en una escalada en roca, per exemple, que no pas en una escalada indoor.

⁵ Donnelly (1981) apud Williams i Donnelly (1985, pàg. 4).

trapartida, hi ha també aquells que prefeixen un descontrol total, tant en estructures artificials com fora d'aquestes, per exemple els practicants de *base jump*⁶ i d'escalada integral solament.⁷

La qüestió del “descontrol controlat de les emocions” tractada per Elias i Dunning (1992, pàg. 71) és pertinent en aquest moment. Els autors van desenvolupar idees sobre les activitats mimètiques entre les quals poden ser inclosos l'esport, el teatre, la festa i tots els esdeveniments que, d'alguna forma, s'aproximen al lleure. Per a ells, el terme mimètic es relaciona amb els sentiments viscuts en moments d'oci, aquells que es troben relacionats amb sentiments desencadenats en situacions de vida. Hi ha un descontrol controlat i agradable de les emocions. Mitjançant els esdeveniments mimètics, és possible sadollar la necessitat d'extravasat emocions fortes en públic, tot proporcionant un alliberament que no pertorba ni posa en perill els ordres de la vida social. A les activitats d'aventura, les emocions, sovint, condueixen a accions dotades de menys control sense que el practicant arribi, tanmateix, a un descontrol total.

Encara en correspondència amb els autors citats més amunt (ibídem, pàg. 79), les activitats d'oci estimulen emocions, i produeixen tensions d'un tipus particular, sota la forma d'una excitació controlada, és a dir, d'una agradable tensió-excitació, sense riscs, relacionada d'alguna manera amb l'excitació provocada en altres situacions diàries. Una excitació mimètica pot posseir un efecte de catarsi encara que el ressò emocional posseeixi elements d'ansietat, por i, fins i tot, desesperació.

L'escalada esportiva, viscuda en rocòdroms artificials, pot ser considerada com una possibilitat de manifestació d'aquestes agradables excitacions mimètiques. Els escaladors, durant les seves seqüències d'ascensions, segurs de les se-

ves accions i refiats dels seus companys i dels equipaments, se sotmeten a regles preestablertes, bo i ajustant-se a límits prèviament delimitats i codificats.

Els ambients artificials d'escalada, on s'intenta de proporcionar el màxim de seguretat amb el mínim de risc, no poden ser considerats solament com a simples llocs d'entrenament on els escaladors només busquen una *performance* ideal per aplicar-la posteriorment a les roques, com han assenyalat diversos autors ja esmentats, al contrari, la vivència en aquests ambients té una finalitat en si mateixa, i proporciona experiències lúdiques molt particulars.

És de remarcar, per tant, que la pràctica de l'escalada al rocòdrom del GEEU estableix moltes relacions amb accions efectuades al dia a dia dels escaladors del grup. Per més que existeixin al rocòdrom algunes vivències diferents de les de rutina, no es produeix una ruptura amb la vida diària, perquè els participants alternen les seves obligacions i responsabilitats acadèmiques (classes, proves i d'altres activitats) amb els moments d'oci viscuts al rocòdrom, com ara practicar l'escalada, conversar, fer broma, concertar trobades o no fer res.

Sobre aquest últim interès, el de no fer res, s'hi poden fer algunes reflexions. Sovint, en l'actualitat, les persones se senten en l'obligació d'estar sempre fent alguna cosa, se senten, fins i tot, en el deure de divertir-se, i es culpen quan no són felices. En els seus escrits, Maffesoli (1996; 1998) es refereix a l'existència d'un hedonisme poderós i irreprimible, que sustenta la vida en societat. Malgrat tot, les noves maneres de “estar junts”, les formes de col·lectivitat que sorgeixen (exemplificades per les activitats d'aventura) han de ser enteses com a possibilitats de gaudir encara que no es faci res, de tenir el plaer d'estar junts perquè sí. Paral·lelament, aquesta mena de satisfacció és percebuda pels escaladors que passen pel rocò-

drom només per passar, sense cap més objectiu, per conversar o solament per observar.⁸

Anar al rocòdrom representa, així, una alternativa a allò que és quotidià, tot integrant-s'hi, davant els ràpids intervals entre l'hora del dinar i les classes a la facultat; posen de manifest, així, el temps de lleure condicionat pel temps de treball. Són viscuts moments de plaer, por, satisfacció i, també, de disgust i d'insatisfacció, però aquests moments continuen respectant el temps lineal: s'aturen fins a un retorn proper, que serà sempre diferent de l'anterior.

En aquest moment, és pertinent assenyalar algunes qüestions sobre el temps. Encara que existeixen d'altres concepcions sobre aquest (com ara la noció cíclica, repetint-se eternament; la impressionista, la biològica, la psicològica i d'altres –vegeu Bruhns, 1998–), la que preval en la societat industrial contemporània, tal com hem esmentat anteriorment, és la noció de temps lineal, que no es repeteix, que es pot estendre en línia recta i ser mesurat per unitats successives. El temps lineal viscut és un objecte quantitatiu i irreversible, no pot ser projectable. Aquesta concepció de temps es va associar al control tant del no-treball com del treball. Aquest, paral·lelament, en ésser transformat en temps disciplinat, productiu, va passar a ser venut (als “empleadors”), igual com el temps “lliure” passa a ser comprat (pels empleats). Així, en tornar-se mercaderia i des de l'òptica del lucre, el temps perd el seu caràcter de gratuït, i exigeix que tot es justifiqui per la utilitat i sigui acceptat pels patrons morals instituïts.

Encara que coexistent amb altres concepcions, en el nostre dia a dia predomina aquesta concepció de temps productiu, basat en la rendibilitat i la productivitat, que per això ha de ser conquerit i economitat.

⁶ Salt en paracaigudes des d'un lloc fix, com ara el cim d'un edifici, un pont o un congost. En aquesta activitat no hi pot haver cap marge d'error, perquè, per exemple, si el paracaiguda falla, no hi ha prou temps perquè se'n pugui obrir un altre de reserva.

⁷ Escalada practicada sol, sense company i sense cap equipament de seguretat.

⁸ Aquest no fer res, tractat per Maffesoli, s'aproxima a les idees assenyalades per De Grazia (1996) en alertar sobre la lògica vigent, en la qual rarament són permesos moments d'interiorització. L'autor adverteix la possibilitat de jutjar la salut d'un país per la capacitat del seu poble de no fer res –deambular sense cap finalitat, prendre café o simplement assegurar-se; perquè qualsevol que pugui no fer res, deixant fluir el pensament, ha d'estar en pau amb ell mateix–.



El compromís amb l'escalada de manera intensa sembla contribuir a la construcció d'una altra percepció del temps -"el temps del rocòdrom"- caracteritzada per manifestacions d'actituds més relaxants i satisfactòries amb la vida, en lloc de vivències corporals controlades per un temps compulsiu.

En el temps del rocòdrom no existeixen accions "consumistes" en relació amb l'espai, manifestades per sentiments d'obligació de pujar determinada via o d'executar determinats moviments. Al rocòdrom no s'expressen activitats que només es dirigeixin a l'obtenció de *performances* o a adquirir una bona forma física (encara que alguns escaladors tinguin també aquests objectius).

La lògica que caracteritza l'experiència del temps al rocòdrom es diferencia de la lògica de productivitat anteriorment esmentada, i dóna un significat singular als moments d'escalada. El temps de treball, en aquest cas, no subjuga el temps de lleure, almenys quan els escaladors estan en activitat, força compromesos. Aquí no s'evidencia el caràcter d'obligació ni de deure.

Durant el temps viscut al rocòdrom també és possible de percebre característiques d'un ritual, que expressa que aquest "*pedaço*" no és una mera etapa. De fet, l'espai del rocòdrom del GEEU té algunes característiques del "*pedaço*", terme utilitzat per Magnani (1984, pàg. 137). En ell s'hi estableixen un seguit de relacions socials, principalment d'amistat; malgrat el contorn prou nítid d'aquest espai, el rocòdrom, els seus límits fluctuen, sense delimitació territorial precisa. El grup, en el seu dia a dia d'estudi, treball i escalades té un espai al voltant que conserva en ell mateix un punt de partida: el rocòdrom. Una altra característica és que pertanyer al "*pedaço*" significa ser reconegut en qualsevol circumstància, cosa que, segons Magnani, implica complir determinades regles de lleialtat. Els escaladors, fins i tot els que no es coneixen, es reconeixen, ja sigui per la procedència, pel nom, pel color del cabell, per les proeses realitzades, etc. El ritual que s'hi ma-

nifesta, és travessat per l'ètica de grup i expressat pel seu caràcter inclusiu.⁹ Proveïts amb les seves motxilles, els escaladors s'aproximen, es preparen els equipaments, es posen les sabatilles i visualitzen la via que hauran d'escalar. Tot això, simultàniament amb converses, bromes i un intens esperit col·lectiu.

En contrapartida, un viatge de cap de setmana (o festiu) per escalar en roques planteja, principalment, una ruptura de les experiències quotidianes, per la diferència dels paisatges, l'exploració de les *senderes*, els banys en cascades i, fins i tot, perquè es fa front a situacions inusitades.

Els rocòdroms artificials d'escalada poden portar o no l'activitat a la natura; no obstant això, malgrat haver-hi alguns aspectes de la pràctica dels uns (com ara gestos motors) manifestats en l'altra, tots dos es troben en contraposició.

A més a més dels aspectes de control i seguretat, presents al rocòdrom, la qüestió de la por també es manifesta. Entre les seves diverses vessants, es pot destacar l'acció de comportar-se irracionalment, de tenir pànic, cosa que és part de les resonàncies emocionals que poden ser viscudes en activitats de tipus mimètic (esmentades per Elias i Dunning, *op. cit.*); es perd el control, però no completament, i existeix la possibilitat que la situació sigui reversible.

Sovint, pel fet d'estar tan lligats a les coses quotidianes i a les monotonies diàries, en incorporar a la rutina vivències diferents i, de vegades, una mica més agosarades, manifestem aquesta por.

En un primer moment, la sensació de por pot ser desagradable però, després, a partir de la fascinació, la por que anteriorment va ser prudència (i provocava unes certes restriccions) es transforma ara en adrenalina i acaba en sensació de plaer. L'èxtasi d'estar allà dalt i de superar la por, o millor, d'experimentar aquesta por (preferentment en la mesura correcta!) pot ser percebut en el transcurs de les escalades.

Sentir, controlar, superar i jugar amb la por són algunes de les emocions que

atreuen i motiven els practicants de l'escalada. Per a alguns autors, la possibilitat d'aquestes sensacions contribueix a justificar les raons i motivacions que han produït un augment del nombre de persones participants en activitats d'aventura en general.

D'acord amb Feixa (*op. cit.*), aquells que busquen aquest tipus d'activitat en el medi natural tenen com a objectiu comú el desig de fer coses fora del comú, a més a més de pretendre d'escapar de les grans ciutats, tot intentant de recuperar el contacte amb la natura. Aquesta investigació s'oposa exactament a això, i mostra que els escaladors són allà, en ple centre urbà, fent, igualment, coses comunes i no comunes, explicitant satisfaccions i emocions que poden ser viscudes sense que els participants necessitin desplaçar-se fora de les seves ciutats (i fins i tot de llurs cases).

Mitjançant converses amb escaladors fora del GEEU va ser possible contrastar, en alguns casos, que els motius que condueixen a l'escalada són solament el desig de superar-se davant dels altres, cosa que possibilita l'afirmació que alguns escaladors són moguts més pel plaer de l'estatus que la pràctica transmet (per exemple el reconeixement per una bona *performance* en una competició) que no pas pel plaer inherent a l'activitat. En aquest sentit, es percep una tendència al perfeccionament estètic dels gestos esportius dintre de les exhibicions. Això dóna peu a considerar que la satisfacció de ser vist practicant l'activitat està creixent tant com la satisfacció per la pràctica en ella mateixa (Pociello, 1995).

D'altra banda, hi ha també aquells que actuen, pensen i senten d'una altra forma, basant-se en la sensibilitat, que es manifesta com a complement del plaer d'escalar per escalar.

L'escalada als rocòdroms sembla fer aflorar la subjectivitat d'una manera molt particular, fent que els escaladors tinguin més percepció d'ells mateixos, perquè el fet d'estar sense tocar de peus a terra i suspesos d'una corda, contra la gravetat,

⁹ Veure Da Matta (1987, pàg. 68).

per exemple, implica la necessitat d'una major fusió amb els equipaments i amb el rocòdrom. Més que matar el temps i fugir dels problemes quotidians, més que els sentiments de superació i de competició, l'escalada sembla proporcionar sensacions intrínseques a la mateixa activitat. Integar-se a l'escalada, per al GEEU, sembla tenir una altra connotació, diferent de la competició, de l'exhibició, on són viscuts determinats sentiments difícils d'explicar. Quan s'arriba al final de la via el desig és tornar a començar.

De la mateixa manera que ho fa l'escalada, d'altres activitats d'aventura proporcionen sensacions igualment agradables, sigui baixant un ràpid dintre d'una barca, recorrent llargs i desconeguts viarans, saltant d'un pont al centre de la ciutat o lliscant per l'aire després de saltar d'un avió. Per als practicants d'aquestes activitats, que han de controlar les variables de la pràctica (com ara alçada i dificultat de moviment), el reconeixement dels límits no sempre es troba definit; per això, sovint l'absurd i l'impossible són considerats desafiaments en una temptativa (o desig) de sobrepassar-los.

A l'últim article del llibre "Sobre homes i muntanyes" de Krakauer (1999),¹⁰ és possible de veure aquests aspectes que fan referència a l'imponderable i a l'impossible, que van més enllà d'allò que es pot fer o que cal fer. L'autor relata com va ser la seva escalada "sol integral" al Devils Thumb.¹¹

"Com més alt escalava més tranquil em sentia. Tot el que em subjectava a la muntanya, tot el que em subjectava al món eren sis primes puntes de cromomolibdè clavades un centímetre en una pel·lícula d'aigua congelada. Així i tot, vaig començar a sentir-me invencible, lleuger. Al començament d'una escalada difícil, sobre-tot d'una escalada sol integral difícil, s'és

tothora molt conscient de l'abisme que ens xucla enrere. Sentim constantment la seva crida, la seva enorme fam. Resistir-s'hi demana un esforç conscient formidable. No gosem abaixar la guàrdia ni tan sols un instant. El cant de la sirena del buit ens du al límit, els moviments es tornen matussers, bruscos. Però a mesura que l'escalada prossegueix, espatlla contra espatlla amb el destí, acabem creient en la fiabilitat de les nostres mans, els nostres peus i el nostre cap. Aprenem a confiar en el nostre autòcontrol. L'atenció es focalitza tan intensament que desapareix la percepció dels artells dels dits ferits, de les rampes a les cuixes i de la tensió per mantenir una concentració constant. Un estat de trànsit s'instal·la al voltant de l'esforç, l'escalada es transforma en un somni lúcid".

Com a part del món contemporani, les "tribus d'aventurers" a la recerca de la realització de somnis lúcids i lúdics, semblaran (com relata Magnani, 1999) menys exòtiques quan deixin de ser considerades de manera aïllada i ho siguin en contextos adequats. D'aquesta manera, les activitats, viscudes als ambients naturals i artificials, han de ser compreses cadascuna en el seu context, d'acord amb els seus diferents codis, conductes i sentits d'aventura, perquè les formes d'experimentació d'emocions compartides seran sempre diferenciades.

Bibliografia

Betrán, J. O.: "Les activitats físiques d'aventura a la natura: anàlisi sociocultural", *Apunts. Educació Física i Esports*, 41 (1995), pàg. 5-8.

Bruhns, H. T.: "Lazer e meio ambiente: a natureza como espaço da experiência", *Conexões: Educação, esporte e lazer*, Campinas: Faculdade de Educação Física da Unicamp, núm. 3, desembre, 1999, pàg. 7-26.

Bruhns, H. T.: "Lazer, cultura e tecnologia: discussões envolvendo aspectos da globalização", *Licere*, Belo Horizonte: UFMG, v.1, 1 (1998), pàg. 77-94.

Da Matta, R.: *A casa & a rua: espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil*, Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

De Grazia, S.: *Tiempo, trabajo y ocio*, Madrid: Tecnos, 1996.

Donnelly, P. i Williams, T.: "Subcultural production, reproduction and transformation in climbing", *International Review for the Sociology of Sport*, 20 (1985), pàg. 3-15.

Elias, N. i Dunnig, E.: *A busca da excitação*, Lisboa: Difel, 1992.

Fesko, Ch.: "Social Climbers", *Athletic Business*, gener, 1992.

Feixa, C.: "L'aventura imaginària. Una visió antropològica de les activitats físiques d'aventura a la natura", *Apunts. Educació Física i Esports*, 41 (1995), pàg. 36-43.

Harvey, D.: *Condição Pós-moderna*, São Paulo: Edições Loyola, 1992.

Krakauer, J.: *Sobre homens e montanhas*, São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

Maffesoli, M.: *O tempo das tribos*, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2a ed., 1998.

Maffesoli, M.: *No fundo das aparências*, Petrópolis: Vozes, 1996.

Magnani, J. G. C.: "Transformações na cultura urbana das grandes metrópoles", A. S. Moreira (org.), *Sociedade Global: Cultura e religião*, 2a ed., Petrópolis: Vozes, 1999.

Pociello, Ch.: "Os desafios da leveza - as práticas corporais em mutação", Sant'anna, Denise B. (org.). *Políticas do corpo*, São Paulo: Estação Liberdade, 1995.

Pociello, Ch.: "Sports et société. Aproches socio-culturelle des pratiques", París: Vigot, 1987.

Revista da Folha, 17 d'octubre de 1999, pàg. 6-11.

Simmel, G.: *Sobre la aventura - ensayos filosóficos*, Barcelona: Península, 1988.

Unsworth, W.: *Hold the heights - the foundations of mountaineering*, Seattle: The Mountaineers, 1994.

Williams, T.; Donnelly, P.: "Subcultural production, reproduction and transformation in climbing", *International Review Sociology of Sport*, 20 (1985), pàg. 3-15.

¹⁰ Jon Krakauer és escriptor i escalador. Va publicar "En l'aire enrratit" (1997), on relata el desastre (mort de tres clients d'expedicions comercials i tres guies, dels quals dos eren escaladors famosos i experimentats), que va succeir el 1996, a l'Everest, i "Dins la natura salvatge" (1998).

¹¹ Significa "Polze del Diable"; és una muntanya localitzada a Alaska, té 1.800 m verticals a partir de la glacera de la base.