



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

**PERFILES  
EDUCATIVOS**

ISSN 0185-2698

**Romo Patiño, Mariana (1996)**  
**“LA AVENTURA: ASUNCIÓN DE LA UTOPIA”**  
**en Perfiles Educativos, Vol. 18 No. 74 pp. 41-46.**

## LA AVENTURA: ASUNCIÓN DE LA UTOPIA

Mariana ROMO PATIÑO\*

*Este ensayo nos incita a realizar, mediante el ejercicio del aprendizaje, la experiencia de la aventura. Vivir el aprendizaje y la enseñanza como una aventura peligrosa en la que tanto el maestro como el alumno se juegan la vida, invita a la transformación de prácticas educativas esclerosadas. Es preciso que los contenidos del aprendizaje tengan un referente real e inmediato para el educando. El que transmite la experiencia encuentra que la actividad receptora del alumno es una aventura mortal y, por lo tanto, riesgosa.*



**THE ADVENTURE: THE ASCENTION OF UTOPIA.** *This essay encourages the reader to experience adventure through the practice of learning. To live learning and teaching as a dangerous adventure, where both, teacher and student risk their lives, exhorts the transformation of sclerotic educational practices. It is essential that the student finds actual and immediate connection with the contents of learning. The person who transmits the experience, discovers that the receptive activity of the student is mortal adventure, thereby a risky one.*

### La carrera de la vida

**H**oy en día una de las cosas más importantes en la vida de los profesionistas es el *curriculum vitae*. En él anotamos con detalle, a veces exagerando un poco, las acciones intelectuales o técnicas que uno ha realizado en el trayecto de su vida profesional.

Cada seminario, curso, cursillo, taller o mejor, cada especialización o posgrado que terminamos, lo abonamos (a través de un valioso trozo de papel) a nuestro *curriculum vitae*, con lo cual se nos premia con puntos para la superación académica. También podemos bonificar puntos al dictar conferencias, participar en eventos de alta calidad académica, e impartir clases a nivel superior y de posgrado, pero lo que aún cobra más importancia es lo que uno escribe y publica, inventa y patenta, sin olvidar, claro, algunos cargos administrativos de alto nivel.

Ubicándonos en el plano universitario estos serían los mayores requerimientos para adquirir un trabajo o bien para aspirar a algún ascenso. En cada rubro de la vida los currícula demandan requerimientos específicos. En el caso de los currícula académicos se requiere creatividad e iniciativa, un fuerte desarrollo del intelecto, lo cual, no es cosa sencilla ni siquiera para quienes "dicen" tener los status más altos de la vida intelectual.

En cambio, dentro de los ámbitos de las empresas se requiere tener un buen desarrollo de habilidades técnicas, reprobando, de alguna forma, la creatividad y la iniciativa.

A través del *curriculum vitae* y de los test psicológicos, lo que intentan los administradores es saber si la gente que contratan es manipulable, si tiene capacidad para soportar fuertes cargas de trabajo, si es sumisa, respetuosa y, sobre todo, no conflictiva, ya que finalmente lo que importa en este caso es "el saber hacer".

---

\* Profesora-investigadora del Centro de Investigaciones y Servicios Educativos-UNAM.

Para que las empresas puedan contar con una vasta oferta de mano de obra disponible, necesitan estar en contubernio con la Escuela, la que por lo general se ha encargado de preparar este tipo de personas para el sistema, por lo menos eso dicen algunos teóricos de la educación, como Gramsci, Bourdieu, Bowles y Gintis.

Es así como, en muchas sociedades, al menos en las occidentales, muchos hombres y mujeres, niños, jóvenes y adultos han sido formados de esta manera y se sienten satisfechos, agradecidos y "felices", en la tranquilidad de una vida fácil, cómoda y prosaica.

En contraste, otros grupos de hombres y mujeres que han sido educados en la misma forma, han optado por la libertad, aquella que les abre las puertas hacia el camino de una vida aventurosa.

Es pertinente definir aquí la diferencia básica entre lo que es un estilo de vida: la vida aventurosa, y lo que es un medio de existencia: la vida aventurera. Siguiendo a Vladimir Jankélévitch sabemos que

...la temporalidad aventurosa y la temporalidad aventurera son cosas distintas. El hombre aventuroso representa todo un estilo de vida, mientras el aventurero es un profesional de las aventuras; para éste último, lo esencial no es correr aventuras, sino ganar dinero.<sup>1</sup>

Se distinguen aquí dos formas polarizadas de vivir el tiempo, de ese tiempo vivido del que parcialmente hablamos en el *curriculum vitae*. A pesar de que, en ambos casos, todos esos datos anotados en el currículo no constituyen lo que realmente somos. Éste es tan solo un fragmento de lo que yo soy, la parte más seria de mi personalidad, pero estoy dejando fuera, posiblemente, esa parte que me da la razón verdadera de mi existencia, la que me incita a realizar algo, la que me hace emocionarme y entregarme a mi quehacer cotidiano, me parece que a ese *curriculum vitae* le hace falta abonarle todos los eventos fundamentales de mi vida: mis aventuras.

## Utopía, aventura y sueño

Las aventuras, los sueños, el juego, son ingredientes fundamentales en la vida de las personas, y la forma en que las incorporamos o no a nuestra cotidianidad nos lleva a darle significados diferentes a nuestras vidas.

Lo esencial de la filosofía, dice George Simmel, "no es únicamente el contenido que se sabe, se construye o se comparte, sino una determinada actitud intelectual hacia el mundo y la vida, una forma y modo funcional de abordar las cosas y de tratar íntimamente con ellas".<sup>2</sup>

Se dice que "todas las utopías constituyen una posibilidad futura", quizás esta frase se pueda relacionar con lo que es un sueño, lo que a su vez podría compararse con una aventura y, si la aventura es aventurosa, estaría sujeta al azar como lo está el juego. Pero el juego como la aventura también son acontecimientos que pueden ser aburridos o aventurosos o bien convertirse en tragedia cuando se relacionan demasiado con lo serio. Y todo esto tiene una relación íntima con el tiempo.

Según Jankélévitch, el tiempo aventuroso pertenece al futuro, la aventura, dice,

...está ligada a este tiempo del tiempo que llamamos futuro, cuyo carácter esencial estriba en ser indeterminado, porque es el imperio enigmático de lo posible y depende de mi libertad [...]. Frente a las utopías lejanas de la serena esperanza, la tentación febril de la aventura cercana, designa la región infinitesimal del futuro próximo e inmediato, se acerca más al *in proutu* que a la escatología. Demos a los términos *futurum proximum* su sentido de superlativo apasionante [...] así es la aventura, la diminuta aventura del próximo minuto, la que nos reserva el instante imprevisible del minuto inminente y nos acorta la respiración.<sup>3</sup>

El pasado, determinado y definitivo para siempre, puesto que ya ha existido, no podrá ser la región de la aventura. El territorio de la aventura es el Porvenir. En oposición al apasionante devenir del futuro, está el presente, ámbito del *aburrimiento* y por otro lado está también *lo serio*, que lo ha definido Jankélévitch como

cierta forma razonable y general de no vivir el tiempo, sino de contemplarlo en su conjunto, de considerar la mayor duración posible.<sup>4</sup>

Emprender una aventura en un sueño puede ser placentero, serio, aventuroso, lúdico y fantasioso.

Para un melómano el soñar llegar al cielo después de muerto y ser recibido por una interminable orquesta formada por todos los grandes músicos que llevamos en la memoria y dirigidos por alguno de los más grandes, por ejemplo Beethoven o Bach, escuchar la magistral y más "soñada" interpretación de un inmortal y virtuoso intérprete, su concierto favorito, será la aventura más importante de su vida. Cuando se es el invitado de honor a este gran evento, uno, a través del sueño ha perdido el miedo a la muerte y ha de desear emprender a diario una nueva aventura en el sueño, pero para el aventuroso esto no basta, hay que vivir la aventura en la realidad.

El sueño, dice Simmel,

...no es sino un recuerdo ligado con menos hilos que otras vivencias al proceso homogéneo y constante de la vida. Nuestra capacidad para insertar algo vivido en este proceso lo localizamos en cierto modo a través de la imagen del sueño en la que esa vivencia habrá tenido lugar. De esta manera, cuanto más aventurera es una aventura, es decir, cuando más puramente responde a su concepto, más soñada resulta para nuestro recuerdo. Y muchas veces se aparta tanto de los puntos centrales del yo y de las trayectorias de la totalidad de la vida controladas por éste que con facilidad pensamos en la aventura como si la hubiese vivido otro.<sup>5</sup>

El juego es otro de los ingredientes importantes de la aventura, éste tiene que ver tanto con lo lúdico como con la ambigüedad del porvenir, el cual siempre es incierto, pues si supiésemos lo que va a ocurrir, si estuviésemos seguros del por-venir le quitaríamos la parte azarosa y lúdica a la aventura.

En la aventura lo fiamos todo, precisamente, a la oportunidad volátil, al destino y a lo incierto, cortamos los puentes que quedan atrás, penetramos en la niebla como si el camino nos tuviese que guiar en cualquier circunstancia. Este es el típico fatalismo del aventuroso y del aventurero [...]. El peculiar atrevimiento con que se aleja una y otra vez de las seguridades de la vida se cimenta, en cierto modo para justificarse ante sí mismo, en un sentimiento de tener que ganar a todo trance [...]. Cuando el aventurero cree que lo incognocible está asegurado por lo que a él se refiere, no hace sino alentar la versión subjetiva de la convicción fatalista según la cual nuestro destino, que desconocemos, está ineluctablemente prefijado; por eso al hombre sensato el proceder aventurero le parece cosa de locos, porque para tener sentido parece presuponer que lo incognocible es conocido.<sup>6</sup>

Cuando se es capaz de descender hacia al fondo del mar unos 20, 30, 40, o más metros, uno puede ver las maravillas de un mundo diferente, de un mundo que brinda el sueño que todo niño ha tenido, el sueño de volar, la sensación de detenerse en cualquier lugar sin necesidad de asirse a ninguna cosa, la sensación de otro ambiente físico y otro ambiente de vida. La vida vegetal y animal en el fondo del mar constituye un paisaje delicioso a los ojos del aventuroso que ha osado descender para conocer ambientes y sensaciones nuevas, y compartir con otros seres los instantes fugaces de una nueva aventura. Ver un tiburón, una ballena, un delfín o dar alimento a una morena, o a los miles de peces de colores es sorprendente a los ojos de cualquier hombre corriente.

Haber volado sujeta de la parte superior de una mantarraya hacia arriba y luego hacia abajo, y una vuelta y otra hasta salir a la superficie del inmenso océano y volar en los aires, sobre el mar, sobre el continente, hacia las nubes más altas, para luego resbalar y caer a toda velocidad y despertar abruptamente, es para mí un recuerdo inolvidable.

El aventuroso no se conforma nunca, así que busca asirse a una enorme mantarraya que como una ave gigantesca lo conduzca velozmente en las inmensas aguas del océano.

¿En dónde inicia lo soñado, cuándo la aventura se ha convertido en un sueño, y cuándo el juego se ha convertido en tragedia?

El aventuroso ha de buscar en la aventura el encuentro con la muerte. Porque para que el acontecimiento vivido tenga un carácter aventuroso, la muerte siempre es inminente e indispensable amenaza, el miedo o aún más la fobia y la tentación, las ganas y el horror. Horror que acrecienta las ganas de penetrar en el futuro, de descubrir el secreto del porvenir, en el instante que se aproxima, en ese futuro próximo tan ambiguo e incierto como azaroso, es lo que convierte a la aventura, de un acontecimiento común y corriente, en una aventura soñada, en una aventura aventurosa.

Jankélévitch distingue varias formas de aventura según el grado de relación que se establece entre el juego y lo serio. Cuando aparece sólo el juego, es una "aventura en miniatura", pero cuando la aventura incluye a la vez el juego y lo serio, (estar dentro y a la vez fuera) prevaleciendo lo serio y por lo tanto, la inmanencia sobre la trascendencia, la aventura se puede convertir fácilmente en tragedia;

...el deslizamiento, dice, se produce cuando desaparece el elemento lúdico. Iniciamos la aventura en forma frívola, continúa seria y termina trágica; se desencadena de forma libre y voluntaria, pero su continuación y sobre todo su conclusión, se pierden entre brumas amenazantes en la incierta ambigüedad del porvenir [...]. Una aventura, aunque mínima, sólo es aventurosa cuando contiene una dosis de muerte posible [...] un peligro sólo es peligroso cuando es un peligro de muerte, y esa posibilidad aunque sea pequeña y remota, existe y es la que pone su grano de sal a la aventura y la hace aventurosa [...] una "aventura" de la cual estuviéramos seguros de salir antes de empezar no sería en lo absoluto una aventura.<sup>7</sup>

## La aventura del conocimiento

La aventura sin duda es también un proceso de conocimiento.

Por ella conocemos y durante ella aprendemos y aprehendemos nuevos conocimientos.

Pero también por la aventura hemos podido transmitir, mostrar y demostrar que no es con una actitud inactiva y pasiva con lo que se ha conseguido tener un desarrollo científico y tecnológico, artístico y cultural en el mundo de hoy, sino es gracias a un gran número de aventureros aventurosos.

Un aventurero planea la aventura por muchas razones, por placer, por desafío o reto, por sentir sensaciones nuevas, pero antes que nada, por un deseo infinito de penetrar en lo nuevo, en lo que no conocemos y deseamos conocer.

Es también un desafío, un reto, una hermosa aventura el dar a conocer nuestras experiencias aventureras, pero es al mismo tiempo algo que produce un gran placer y un enorme deseo egocéntrico, aunque sin duda es un proceso de comunicación de nuevos conocimientos, de nuevas experiencias y sensaciones, es una invitación, es un incitar.

Estamos hablando ahora de una forma diferente de aventura en la cual el grado de relación que se establece entre el juego y lo serio es predominio del juego; se está dentro y fuera a la vez, pero a diferencia de la aventura mortal, donde se está más dentro que fuera, aquí se está más fuera que dentro, pero no totalmente fuera, porque entonces, nos convertiríamos en simples espectadores.

Jankélévitch clasifica esta aventura como de tipo estético, es una aventura contemplada a posteriori, una vez acabada. Cuando todo vuelve a estar en orden, la exploración se convierte para el explorador en un simple juego, entonces la aventura se redondea como una obra de arte.<sup>8</sup>

Aunque, -aclara Jankélévitch-, la aventura que culmina en obra de arte deja de ser aventura, pero una obra cuyo final se pierde en los azares indeterminados de la futurición se hace aventurosa y deja de ser una obra de arte. En ese sentido la novela, la película, la obra de teatro, el poema o la sonata son un poco más "aventurosas" que el cuadro o la estatua [...] En cierto sentido, la aventura estética es una obra de arte que fluye, móvil y siempre inacabada y, a la inversa, podríamos decir que la obra de arte es una aventura inmovilizada: la estatua por ejemplo es una aventura petrificada, una aventura de mármol [...]. Digamos sencillamente que la aventura, belleza temporal, no es ni forma plástica, ni cosa informe, sino mejor semiforma, igual que el propio aventurero es un semi-artista.<sup>9</sup>

¿Qué diremos entonces del maestro?, no de aquel maestro común, carente de imaginación en su quehacer cotidiano y por ende sin espíritu aventurero, sino de aquel que hace de su curso, su clase o su seminario, una aventura, la que deberá culminar como una obra bella, móvil e inacabada... Ese semi-artista será aquel maestro que "nos prende" en la escuela, al que admiramos y amamos, al que recordamos por siempre, ese aventurero que vivió con fuerza sus procesos de conocimiento, y quien con toda la fuerza de su egolatría, nos comunica sus experiencias y nos convierte en aventurosos en potencia.

En el proceso de conocimiento el maestro tendrá que alborotar, incitar, excitar, retar y apostar con sus alumnos como en un juego de azar... (La enseñanza y el aprender tienen por supuesto su parte lúdica y su parte seria). ¿Por qué aprender sólo en el salón de clase o en la biblioteca, por qué no en la calle, en el laboratorio, en la convivencia con los demás, en los viajes, y aspirar a ser un aventurero de la talla de Colón, de Giordano Bruno, de Galileo y otros muchos.

Atreverse a hacer lo que no se ha hecho, hacer lo que parece imposible, ese es el espíritu del hombre moderno. ¡Abre tus ojos! ¡Despierta y vive!, es el mensaje de Henry David Thoreau:

Según los Vedas, dice Thoreau, toda nuestra inteligencia se despierta con la mañana. Para aquel cuyo pensamiento, elástico y vigoroso, va al paso con el sol, el día es una perpetua mañana. No importa lo que diga el reloj [...]. Estar despierto es estar vivo. Todavía no he encontrado un hombre que esté completamente despierto[...]. Debemos aprender a despertarnos de nuevo y mantenernos despiertos, no por medios mecánicos, sino por una expectación del alba, que no nos abandona en nuestro más profundo sueño.<sup>10</sup>

En el enseñar y en el aprender, alumnos y maestros debemos emprender una aventura juntos, la aventura del conocer, la aventura del desafío del conocer, pero no debemos conformarnos con las aventuras de otros, vivamos las nuestras.

Hoy, la fotografía o el video, la televisión o el cine nos ahorran la aventura; sentados, inmóviles e impávidos disfrutamos las maravillas del fondo del mar, de las más altas montañas y de los más inhóspitos lugares. Por los libros sabemos de la realidad de otros países al igual que de las diversas especies de plantas y animales. En la tele o en el cine fuimos al espacio y pisamos la luna... Todo esto sin sensaciones, sin la profunda emoción que da el descubrir, el miedo y el horror que hace más placenteras las aventuras.

La aventura del conocimiento la podemos reconocer ahora, tanto como una aventura de muerte, como una aventura estética. Recordemos tan solo a los grandes aventureros de la época clásica que quisieron darle paso al pensamiento científico, y cómo fueron duramente tratados por los inquisidores, ¿cuántos no murieron en la hoguera o decapitados por insistir en la aventura del conocimiento? otros hubo que se jugaron la vida en los grandes viajes marítimos para conocer tierras lejanas y al mismo tiempo llevar y traer en un movimiento de ida y vuelta elementos de conocimiento. Lo mismo en la carrera espacial de nuestro siglo. Todas esas aventuras realmente aventurosas, premeditadamente o no, han dado lugar a un desarrollo cada vez más acelerado del conocimiento del mundo y de todos los seres vivos e inertes que lo conforman.

Cuando a Giordano Bruno le pedían renunciar a la razón y ser prisionero de la fe, respondía que "vivir de ese modo, era vivir de muerte, pues, la filosofía nunca es cómoda [...] pero el filósofo es dueño de su propio destino".

Refiriéndose a la Sorbona y con mucha furia por lo que los detractores del conocimiento hacían de ella, decía: "Las cátedras deben ser de quienes aman a la ciencia y la enseñanza libre. Libertad de pensamiento en la ciencia, en la ciencia religiosa, civil y académica..."

Murió en la hoguera acusado de apostasía y herejía. Sin embargo legó a la humanidad una bella experiencia de conocimiento que uno puede leer en los libros o disfrutar en el cine o en la televisión, cómodamente sentado igual que lo hacen muchos alumnos en el salón de clases, sólo como espectadores.

## Hombre común y hombre aventuroso

No puedo concluir estas notas sin antes hablar del último tipo de aventura que, finalmente, puede ser el fundamental en la vida de todos los hombres y las mujeres; hablemos de aquellas aventuras que definitivamente complementan todo lo que somos, me refiero a nuestras aventuras amorosas.

El ser humano que carezca de aventuras amorosas definitivamente no podrá ser ni aventurero ni aventuroso, formará parte de ese aburrido y prosaico sector de hombres comunes y corrientes. Aquellos que no arriesgan la comodidad de su vida cotidiana, los que no se retan a sí mismos, los que no se dan cuenta que siguen dormidos y no tienen el más mínimo deseo de despertar.

Para aquellos que no han tenido en su vida aventuras amorosas o bien los que nada más han tenido una sola aventura y cuyo amante se convirtió en el compañero de toda su vida, "la isla feliz, dice Jankélévitch, se ha unido a uno de los continentes más serios".

No haber tenido más que una aventura es no haber tenido aventuras en lo absoluto [...] es por el contrario el plural poligámico de las aventuras amorosas el que impide el arraigamiento trágico del amor en el centro de la existencia, y se opone a la totalización destinal del amorío, el que mantiene, en suma, el carácter frívolo de cada aventura.<sup>11</sup>

La aventura amorosa es una "isla feliz" como la califica Simmel, porque es un paréntesis sin relación con el conjunto de nuestra vida. Sin embargo, vista en otro sentido, la aventura amorosa puede poner en jaque mate toda la estructura sentimental del hombre, entonces, dice Jankélévitch,

...la aventura es profundamente intravital, porque mantiene las más íntimas relaciones con el conjunto de la vida, porque desata las pasiones más ardientes y vehementes, porque es capaz de desbordar y alterar la existencia hasta sus raíces. Y entonces, ya no es excéntrica, sino central,<sup>12</sup>

y al convertirse en central, en un acontecimiento que puede cambiar todo el curso de mi vida, sería francamente un error excluirla de mi *curriculum vitae*.

El ser aventuroso no es algo que esté marcado por mi destino y deba sentarme a esperar a que llegue; el ser aventuroso es como ya lo dijimos antes una forma de vida que depende principalmente de mi libertad. Una libertad de conciencia que me aparte de lo ordinario.

Al lado de los que son oprimidos por los hombres y los acontecimientos hay, en efecto, otros seres en quienes se encuentra una especie de fuerza interna a la cual se someten no solamente los hombres sino aun los acontecimientos que los rodean. Tienen conciencia de esa fuerza; y esta fuerza no es, por lo demás, sino un sentimiento de sí mismo que ha sabido extenderse más allá de los límites de la conciencia habitual de los hombres.<sup>13</sup>

Pero hoy en México y en general en todo el mundo se hace cada vez más difícil mantenerse inmóvil, impávido, inconsciente, es decir, vivir la vida como un simple espectador. Hoy los acontecimientos tocan a diario a nuestra puerta, nos han alcanzado, nos están despertando. ¿Sobreviviremos?

## NOTAS

1. Vladimir Jankélévitch, *La aventura, el aburrimiento y lo serio*. Madrid, Ed. Taurus, 1989, p. 11.
2. Georg Simmel, *Sobre la aventura. Ensayos filosóficos*. Trad. G. Muñoz y S. Mas, Epílogo de Jurgen Habermans. Barcelona, Ediciones Península, 1988. p. 5.
3. Jankélévitch, op. cit., pp. 12-14.
4. Ibid., p. 9.
5. G. Simmel, op. cit., p. 12.
6. Ibid., p. 18.
7. Jankélévitch, op. cit., pp. 17-22.
8. Ibid. pp. 23-24.
9. Ibid. pp. 28-29.
10. Henry David Thoreau, *Walden y la desobediencia civil*, Boston, 1957, Capítulo 2, p. 62. Citado por William Pearson Tolley, en *La aventura del aprender*, México, Ed. Gernika, 1978, p. 17.
11. Jankélévitch, op. cit., pp. 33-34.
12. Ibid. p. 30.
13. Maurice Materlinck, *La sabiduría y el destino*. México, Ediciones Botas, 1967, p. 19.

## BIBLIOGRAFÍA

CAMPBELL, Joseph

1991. *The Power of the Myth*, Betty Sue Flowers, Editor, Anchor Books Doubleday, USA, 293 pp.

JANKÉLÉVITCH, Vladimir

1989. *La aventura, el aburrimiento y lo serio*, tr. Elena Benarroch. Taurus, Alfaguara, Madrid, 188 pp.

MATERLINCK, Maurice

1967. *La sabiduría y el destino*, 2ª ed., tr. Carlos Roumagnac, Ediciones Botas, México, 201 pp.

MILLS, Wright C.

1969. *La imaginación sociológica*, prólogo de Gino Germani, FCE, México, 236 pp.

PEARSON Tolley, William

1978. *La aventura del aprender*. México, Gernika, 96 pp.

SIMMEL, Georg.

1988. *Sobre la aventura. Ensayos filosóficos*, tr. Gustavo Muñoz y Salvador Mas. Epílogo de Jurgen Habermans. Barcelona, Península, 285 pp.

THOREAU, Henry David

1957. *Walden y la Desobediencia Civil*, Boston.