

## **CUERPO, CONSUMO Y PLACER**

Amparo Sevilla <sup>1</sup>

**RESUMEN:** El propósito de este trabajo consiste en analizar los procesos de la construcción social del cuerpo humano: el importante papel que juegan las industrias culturales (cine y televisión) en el establecimiento de las conductas erótico/sexuales, las estéticas corporales y los patrones de movimiento para diversas expresiones corporales, entre las cuales está el deporte. Un análisis de las relaciones y diferencias que guardan las prácticas incluidas en el espectro del tiempo libre.

**PALABRAS CLAVE (KEY WORDS):** Cuerpo, Consumo, Tiempo Libre, Recreación, Placer, Estética.

## **INTRODUCCIÓN**

El mercado en torno al cuidado y presentación del cuerpo hace creer que existe la posibilidad de tener un cuerpo liberado, limpio, liso, joven, seductor, sano y deportivo. Pero este cuerpo deseado que sólo existe en las ilusiones de la publicidad es una falsa liberación a través del consumo. Este panorama ha abierto un campo de análisis relacionado con la construcción social del cuerpo humano: el importante papel que juegan las industrias culturales (cine y televisión) en el establecimiento de las conductas erótico/sexuales, las estéticas corporales y los patrones de movimiento para diversas expresiones corporales, entre las cuales está el deporte. La temática enunciada es muy amplia y de ésta nos concierne directamente lo relacionado con la producción de bienes y servicios vinculados al campo de la recreación.

## **LA RECREACIÓN Y EL TIEMPO LIBRE**

El análisis de los consumos culturales vinculados al disfrute corporal nos remite al vínculo entre tiempo de trabajo y tiempo libre. Éste, afirman varios autores, es un apéndice del primero, dado que resulta un mecanismo para sacar las tensiones causadas por la faena laboral y aumentar, finalmente, la capacidad de trabajar. Las actividades desarrolladas en el tiempo libre, se estructuran en función del trabajo y se encuentran, además, impregnadas por las leyes del mercado.

Elias Norbert y Eric Dunning (1992: 117-156) examinan la función social que se le ha asignado al ocio dentro de la sociología y señalan varias cuestiones que deben matizarse a partir de aclarar los puntos siguientes:

a) hay que distinguir entre tensiones desagradables y tensiones agradables para el cuerpo humano, sino: ¿cómo podría explicarse el hecho de que varias de las diversiones buscan acrecentar la tensión corporal?

b) hay que reconocer que el ocio no es tanto una frivolidad inútil ("la madre de todos los vicios"), sino más bien uno de los pocos espacios posibles para el gozo y la recreación colectiva.

c) hay que establecer las distinciones pertinentes entre las actividades recreativas y el tiempo libre; ya que las primeras son actividades de tiempo libre pero no todas las actividades de tiempo libre son recreativas.

Los autores citados afirman que no existe una teoría central del ocio que sirva como marco común para estudiar todos los problemas concretos que este campo presenta y, con el propósito de establecer las bases de esa teoría, proponen la siguiente tipología que ayuda a perfilar un análisis de las relaciones y diferencias que guardan las prácticas incluidas en el espectro del tiempo libre.

**A) Rutinas del tiempo libre relacionadas con:**

a) la satisfacción de necesidades biológicas y cuidado del propio cuerpo.

b) el arreglo de la casa y el cuidado de la familia.<sup>2</sup>

**B) Actividades intermedias de tiempo libre tendientes a satisfacer necesidades recurrentes de orientación y/o autorrealización y expansión:**

a) trabajo voluntario privado (por ejemplo el trabajo comunitario).

b) desarrollo habilidades o capacidades personales (por ejemplo hacer muebles de madera para el autoconsumo familiar).

c) trabajo privado para uno mismo (*hobbies*).

d) participación en actividades religiosas.

### 3) Actividades recreativas:

- a) actividades principalmente sociales:
  - a.1) asistencia a reuniones formales (bodas, entierros, etc.).
  - a.2) asistencia a reuniones informales (fiestas familiares y vecinales, etc.).
- b) actividades miméticas o de juego:
  - b.1) participar como actor en actividades relativamente organizadas como miembro de un colectivo (obras de teatro, equipos de fútbol, etc.).
  - b.2) espectador de esas actividades.
  - b.3) participar como actor en actividades menos organizadas (bailar, jugar, etc.).
- c) actividades menos especializadas y multifuncionales (vacaciones, comer fuera de casa, ver televisión, tener relaciones amorosas fuera del matrimonio, etc.).

Los elementos básicos para la tipología propuesta radican en dos elementos: el grado de rutina de las actividades (de mayor a menor) y el de control de las emociones. Como bien se puede observar, varias actividades del tiempo libre son similares a las realizadas en el trabajo laboral, ya que no todas son placenteras y algunas están altamente penetradas por la rutina. La división se establece, entonces, no entre el tiempo laboral y el tiempo libre, sino entre el trabajo laboral y las actividades recreativas. El análisis de las segundas exige la consideración de las primeras, ya que es una relación en la que se da un equilibrio fluctuante de tensiones entre el control y la estimulación emocional.

Las actividades laborales han devenido en rutinas, exigen una coordinación colectiva programada, la inhibición o control de las emociones resultantes de esa interacción y la moderación de los actos expresivos en general. La incorporación de esos principios produce una buena cantidad de frustraciones, angustia y sufrimiento, así como algunas enfermedades, afirman los autores referidos.

Las actividades recreativas tienen la función de servir como antídoto contra las rutinas que se dan en el ámbito laboral y familiar. Proporcionan, dentro de ciertos límites, oportunidades para que la gente viva las experiencias emocionales que están excluidas de los otros ámbitos. Se trata de actividades que conllevan un des-control controlado de las restricciones impuestas a las emociones. Estas permiten relajarse públicamente y con el beneplácito social, además de que son actividades públicas diseñadas para el goce.

A través de dichas actividades se logran establecer climas catárticos y distintas clases de excitación emocional. Son de los pocos momentos que los individuos pueden tener, aunque con moderación y contando con la plena aprobación pública, para una expiación emocional que se puede mostrar de una manera socialmente regulada.

El ocio constituye, continúan los autores, un reducto para el egocentrismo socialmente permitido en un mundo no recreativo que exige e impone el predominio de las actividades centradas en los otros. Sin embargo, la sociabilidad experimentada en este tipo de actividades resulta ser un elemento básico, dado que la recreación ofrece oportunidades para una integración más íntima en un nivel de emotividad abierta e intencionalmente amistosa. Se disfruta de una mutua compañía que no demanda ningún compromiso, además de que suscitan intercambios confinados al momento, son transitorios.

Todo ello ayuda a aminorar la tremenda rigidez del autocontrol consciente o inconsciente que imponen las actividades ocupacionales y no recreativas, permitiendo realizar actividades que ingresan en el mundo de la fantasía, la imaginación y lo lúdico.<sup>3</sup>

Y si bien, este tipo de actividades permiten el relajamiento de las normas que gobiernan la vida no ociosa, en ellas también se establecen normas que son diferentes y a veces hasta contrarias al campo laboral y familiar, por ejemplo, el gritar (cosa que se puede hacer en un partido de fútbol) o sacudir el cuerpo con frenesí. No se trata, por lo tanto, de un campo absolutamente libre sino de un espacio también cercado por regulaciones y sanciones con el fin de impedir que el estímulo de las emociones escape del control social.

Tanto en las actividades laborales como en las recreativas se dan agentes controladores personales como la conciencia y la razón, se trata de controles aprendidos y absorbidos como resultado de la socialización.

En conclusión, los autores señalan que al instituir el ocio, el propio desarrollo social ha permitido un cierto campo para la relajación moderada, para un mesurado de-control de los individuos mediante una estimulación igualmente moderada de los afectos -una sobria estimulación emocional que ayude a contrarrestar el sofocante efecto que fácilmente pueden tener los controles sin tales instituciones sociales.

De las consideraciones apuntadas por Norbert y Dunning nos interesa destacar que la recreación responde, en gran medida, a la instauración de un orden social. A esta conclusión resulta necesario incorporar el hecho de que se trata de un campo en torno al cual se ha desarrollado una industria cultural de singular relevancia para comprender la vida contemporánea.

Para ubicar cómo es que la recreación no ha escapado de la mercantilización es necesario retomar el debate sobre el hedonismo moderno y las actuales formas de regulación bajo el consumo masivo. Ello a su vez nos remite a lo que Bryan Turner (1989: 217-245) llama "el gobierno del cuerpo", el cual se da a través de la imposición de un modo de vida cuya lógica hace que el deseo se subordine al ejercicio de la voluntad. Esto se da mediante la incorporación de rutinas y otros comportamientos corporales vinculados a los regímenes médicos, dietéticos, estéticos, etcétera.

El mismo Turner señala que el estudio del gobierno del cuerpo relacionado con su regulación en el espacio público ha tenido dos caminos: el planteado por Elias Norbert (1987) como parte del proceso civilizatorio o como parte de un proceso de racionalización analizado por Foucault en varias de sus obras. Turner opta por integrar ambos caminos e incorpora nuevos elementos vinculados con el narcisismo y la secularización del cuerpo. En base a dicha integración tenemos los siguientes elementos.

El debate sobre las actuales formas de regulación bajo el consumo masivo remite a la dicotomía en las sociedades occidentales entre la mente y el cuerpo en la que la estabilidad social descansa en la subordinación de los deseos del cuerpo por las razones de la mente, por conducto de instituciones tales como la familia, la Iglesia y el Estado, advierte Bryan Turner (op. cit.: 196). Desde ese punto de vista, añade el autor, "la civilización es la abstinencia, que exige la negación de la carne y el control de la emoción".

Cabe destacar que el desarrollo del capitalismo no habría sido posible sin la inserción controlada de los cuerpos en la maquinaria de producción, esto es una economía del cuerpo que regula el principio del placer. Al respecto Turner (op. cit.: 220) indica lo siguiente:

“Desde un punto de vista racional, el cuerpo ha sido concebido tradicionalmente como la fuente de la irracionalidad, como una amenaza

a la estabilidad personal y el orden social. La sexualidad del cuerpo, en particular, es un peligro para la sucesión ordenada y la autoridad familiar”

El establecimiento de un orden social no busca la negación del placer, sino su regulación. En las sociedades contemporáneas el deseo se vuelve también un blanco de la producción, o más bien, se da una producción del deseo a través de una serie de ofertas tendientes a "aumentar el disfrute de los placeres, el incremento de la sexualidad y la extensión de los goces"...el cuerpo se vuelve deseable y deseoso y cuanto más se aproxima a las imágenes idealizadas de juventud, salud y belleza, más alto es su valor de cambio, afirma Turner (Op. cit: 213).

El tiempo libre en las sociedades contemporáneas se estructura en base a una ética que tiene como parámetro un hedonismo calculador: "la preservación del yo depende de la preservación del cuerpo en una cultura en la que éste se constituye en el pasaporte a todo lo que es bueno en la vida" (Turner: 241).

Carlos Pinzón y Gloria Garay (1997: 143-151) plantean que esa producción del deseo en las sociedades contemporáneas se realiza a través de la producción del cuerpo-imagen, el cual es "tanto más seductor cuanto menos tiene de real". Construir cuerpo-imagen es realizar un montaje de mercancías, formatos disciplinarios, estéticos, dietéticos, médicos, psicológicos, recreativos, de relación con las mercancías, los lugares y las personas. El placer es el intento y el goce efímero de atrapar aquellos indicadores, signos, que hacen del cuerpo una corporalidad deseable.

La producción del cuerpo-imagen, continúan los autores citados, crea una corporalidad en la cual la relación con los otros cuerpos está trazada por la distinción, el ordenamiento y la jerarquización. Dicha corporalidad obra como registro de los imaginarios étnicos, de clase, de raza, de salvajismo, civilización, de erotismo, moralidad, sofisticación, seducción, juventud.

El cuerpo-imagen, afirman, es puesto en escena con las más espectaculares o sutiles producciones de la tecnociencia, a las cuales aparece ligado como una naturalización del deseo sofisticado en búsqueda del bienestar y la comodidad. Pero se trata de la creación de imagen, donde el disfrute se pliega a la mirada o al ser mirado.

Pinzón y Garay dicen que se trata, entonces, de la existencia de dos cuerpos: el cuerpo-máquina y el cuerpo-imagen. Éstos con sus escenarios y metáforas remiten a los dos tiempos que han sido creados por el capitalismo: tiempo de trabajo y tiempo del ocio y del placer, tomando en cuenta que el goce es cada vez más restrictivo en tanto que las relaciones laborales parecen copar cada vez más el tiempo de los individuos.

Pero además del cuerpo-máquina del trabajo y el cuerpo-imagen para las relaciones públicas y sociales, los individuos tenemos otro espacio en donde su ubica el dominio de lo secreto y lo personal. Hay una línea divisoria entre lo público y lo personal, advierten estos autores, lo último implica una exploración de lo individual de la persona. Sin embargo, ese espacio empieza a ser cooptado por las nuevas "tecnologías del ocio", esto es, por la seducción cibernética, la cual aparece como el ideal de la subjetividad posmoderna.

A diferencia de lo señalado por Norbert Elias y Eric Dunning en relación al goce derivado por la presencia de otros cuerpos (la mutua compañía) que ofrecen las actividades recreativas, Pinzón y Garay apuntan que "cultivar las relaciones sociales no encarnan el ideal del tiempo libre en los últimos años" (y habría que añadir entre ciertos sectores). Y esto es así, debido a que las imágenes del tiempo libre se erosionan velozmente por las nuevas subjetividades creadas por la modernización.

Parte sustantiva de las actividades recreativas están siendo realizadas por lo que podríamos llamar cuerpos-solitarios. Esto se facilitó primero con el consumo masivo de aparatos televisivos que generó una reclusión de amplios sectores de la población al ámbito doméstico. Pero en la actualidad las nuevas ofertas electrónicas como el walkman,<sup>4</sup> los juegos de computadora y el Internet, hacen de esos cuerpos-solitarios cuerpos-conectados a una realidad virtual.

El espacio forjado entre los medios electrónicos y el sujeto en su hábitat personal, retomando a Pinzón, ha calado hondo en la trascendencia personal; "cada persona que puede comprar el acceso a estas redes electrónicas se siente convertida en el centro del mundo"...y ello sin tener que interactuar con la alteridad. Sexualidad, comida, compañía, información, recreación, trabajo, técnicas de relajación, en fin, todo aquello que el deseo

pueda ambicionar tiene una posibilidad de ser en el espacio personal, concluyen Pinzón y Garay.

La triada cuerpo, consumo y placer presenta un amplio campo de investigación que remite a varias líneas de análisis. Dentro del universo planteado, para finalizar nos interesa destacar algunos puntos sobre las principales características que presentan en la actualidad las ofertas recreativas:

- a) Se observa un acrecentamiento del individualismo, el narcisismo y el hedonismo en el consumo de los bienes y servicios generados para la recreación.
- b) Las nociones vinculadas al contacto, el disfrute y la expresión corporal están siendo cada vez más atravesadas por la mediación tecnológica.
- c) Las nuevas ofertas de entretenimiento diseñadas para los jóvenes están fuertemente impregnadas por estos fenómenos.

## REFERENCIAS

Cox, H. (1983). *Las fiestas de locos*. España: Taurus.

Le Breton, D. (1995). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Argentina: Nueva Visión.

Norbert, E. (1987). *El proceso civilizatorio*. México: Fondo de Cultura Económica.

Norbert, E. & Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México: Fondo de Cultura Económica.

Pinzón, C. y Garay, G. (1997). *Violencia, cuerpo y persona. Capitalismo, multijetividad y cultura popular*. Colombia: Equipo de Cultura y salud -ECSA-.

Sennet, R. (1997). *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Madrid: Alianza Editorial.

Turner, S. (1989). *El cuerpo y la sociedad; exploraciones en teoría social*. México: Fondo de Cultura Económica.

Yúdice, G. "La industria de la música en la integración América Latina-Estados Unidos" en García, N. y Moneta C. (Coords.) (1999). *Las industrias culturales en la integración latinoamericana*. México: UNESCO/Grijalbo/ SELA.

## NOTAS

---

<sup>1</sup> María Amparo Xóchitl Sevilla Villalobos es investigadora titular de la Dirección de Etnología y Antropología Social-INAH. Cursó dos carreras profesionales: Danza de Concierto en la Academia de la Danza Mexicana, perteneciente al Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) y Antropología Social en la



---

Escuela Nacional de Antropología e Historia. Actualmente es Candidata al Doctorado en Ciencias Antropológicas por la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM-Iztapalapa). Ha realizado varias investigaciones e impartido cursos sobre: *antropología de la danza, cultura popular, construcción de identidades en el ámbito urbano*. Actualmente funge como Directora de Vinculación Regional, perteneciente a la DGVC de CONACULTA. Su correo es: [asevilla@correo.conaculta.gob.mx](mailto:asevilla@correo.conaculta.gob.mx)

<sup>2</sup> Es interesante observar que dichos autores consideran que el trabajo doméstico, al no ser trabajo "laboral" (asalariado), puede ser considerado como actividad que se da dentro del espectro del tiempo libre. Esta consideración debería confrontarse con la opinión de las "amas de casa" que realizan dicho trabajo.

<sup>3</sup> La enorme importancia que tiene la fiesta y el juego en la vida social, es un tema que Harvey Cox (1989: 19) analiza con especial agudeza. Dicho autor considera, por ejemplo, que: "la actitud festiva, como el juego, la contemplación o hacer el amor, es un fin en sí: no tiene carácter de instrumento".

<sup>4</sup> George Yúdice (1999: 184) informa que la Sony introdujo el walkman a final de la década de los 70 y que en un lapso de 8 años había vendido 35 millones de unidades.