

Ripensare l'intrattenimento

Sano intrattenimento. Una decostruzione della passione al cuore dell'Occidente di Byung-Chul Han.

di [Rosa Alba De Meo](#) – 22 Novembre 2021



Una domanda attraversa il nuovo testo del filosofo coreano Byung-Chul Han, *Sano intrattenimento*, pubblicato a settembre 2021 da Nottetempo: **come pensare, nell'epoca della società della prestazione, della gamificazione della vita, l'intrattenimento?** E, ancor più radicalmente, dove individuarne le radici?

Il testo si apre con un episodio dal carattere esemplare: l'esecuzione della *Passione secondo Matteo* di Bach nella Thomaskirche di Lipsia, nel Venerdì Santo del 1727, in presenza di un pubblico conquistato dai "giochi musicali" dell'opera, eppure scandalizzato. Questa musica in grado di "solleticare diabolicamente i sensi", sembra avvicinarsi più alla Commedia o all'Opera borghese che al concerto sacro, minacciando di sommergere, con la sua "frivolezza", la *Parola*, sul cui primato indiscusso si è istituita la cultura giudaico-cristiana e, con essa, l'amministrazione pastorale delle coscienze.

A partire da tale rievocazione scenica dell'evento, Han inaugura – pur con tutti i limiti che un tentativo di tale portata impone – *una decostruzione della passione al cuore dell'Occidente* (come recita il sottotitolo al testo). **Nelle intermittenze della scrittura, nel moto ondulatorio e discontinuo di un pensiero in fieri, proprio la passione si rivela**

come altro complementare, persino fondativo, dell'intrattenimento.

Attraverso un movimento di ritorno al "sapore" inteso come radice fisico-sensibile del concetto di *gusto*, Han mostra per la prima volta, di scorcio, **l'intimità che lega la passione a quell'intrattenimento che la modernità aveva escluso dal regime riconosciuto dell'Arte**. La *dolce* levità di una musica puramente dilettevole si sovrappone, fino a confondersi, alla *dolcezza della Croce*, al corpo di Cristo come *pietanza* che offre se stessa, che si fa *assaporare* dai fedeli nell'intimità della coscienza, chiamata a fuggire l'imprevedibile moto dei corpi per deliziarsi delle «gioie celesti» (Han 2021a, p. 22).

Il legame, ambiguo e viscerale, tra passione e intrattenimento, balena nuovamente nell'intreccio tra morale e gusto nella filosofia kantiana. Erede non solo della tradizione illuminista, ma anche del cristianesimo, nella *Critica del Giudizio* (1790) Kant scinde la mera attrazione del piacevole, diretta solo al *godimento*, dal Bello, che implica un *giudizio estetico puro*. L'eccesso di quel "non so che" di cui "non si può rendere ragione" che costituisce l'oggetto del gusto (Agamben 2015, p. 24) viene teleologicamente catturato nell'orizzonte della moralità umana, mentre il piacere che deriva dall'intrattenimento rimane legato all'ambito sensoriale-affettivo, *animale* (Han 2021a, p. 93).

Il divertimento, il cui emblema è il riso, non sarebbe che una "vibrazione" corporea, un moto armonico degli organi in grado di promuovere la salute "che ci rende atti a tutte le nostre occupazioni"; il *fare* diviene la *passione* in virtù della quale il piacere stesso può essere messo al lavoro, iscritto in una *via doloris* che non rinuncia tuttavia alla felicità, ma la sublima in un'*economia* che ne sacrifica la *contingenza* (*ivi*, p. 96).

La passione, dunque, nel suo duplice movimento verso l'interiorità e verso il senso, non può scindersi radicalmente dall'intrattenimento, che le è funzionale. La medesima *istanza narcisistica* che rende indistinguibili i volti dell'*homo doloris* e dell'*homo delectionis* si declina oggi proprio nell'intrattenimento come totalizzante *ubiquità* che produce la realtà stessa come suo *effetto* (Han 2021a, pp. 11-12). **Se l'*homo doloris* infatti ritrova persino nella rinuncia a sé ancora sé stesso** (Han 2018, p. 33; Han 2021a, p. 124), **l'*homo delectionis*, sprofondando nell'intrattenimento, finisce per riprodurre indefinitamente la propria immagine**, pur mediata da una serie di negoziazioni complesse, come mostrano, oggi più che mai, le nuove frontiere della realtà virtuale immersiva. Attraversando per brevi flash alcuni luoghi nevralgici della filosofia e dell'arte occidentale, la domanda che ci siamo posti inizialmente si trasforma, quasi inavvertitamente, in un'altra: come immaginare un intrattenimento che sfugga alla

viscosità narcisistica della passione che ne cattura l'originaria dimensione ludica, improduttiva?

L'intrattenimento ha oramai esteso la sua presenza al punto che si potrebbe immaginare di costruire attorno ad esso un'area semantica in grado di inglobare ogni aspetto della vita – *labotainment, allotainment, cognitainment, edutainment, infotainment* (Han 2021a, pp. 144-147); un "amusement completamente emancipato" potrebbe allora configurarsi come un intrattenimento libero da tale semantica, una nuova arte cui mancherebbe sia "l'elevazione teologica dell'Arte" che "lo scatenamento teologico dello svago" (*ivi*, p. 135), e perciò incatturabile nell'ordine di senso della passione.

Nella musica di Rossini, scriveva Nietzsche ne *La gaia scienza* (1882), la levità della superficie si era librata sull'abisso mortuario del Romanticismo musicale tedesco, tanto che alla parola si sarebbe potuto sostituire un semplice "la-la-la-la". Tuttavia, **anche il diletto della pura melodia era riuscito solo a «lambire il vuoto»** (Han 2021a, p. 27) **prodotto dal progressivo svuotamento del *significante Dio*, sopravvissuto come *funzione unificante di passione e piacere in direzione di una qualche forma di salvezza***. Per immaginare un *altro intrattenimento* è quindi necessario radicalizzare tale svuotamento: l'eccesso del *significante* apparirà, allora, come un *lussureggiare* che *devia* dal senso senza volgersi nel suo opposto complementare, una "bella infondatezza" che, libera dalla profondità dell'io, risplende, al di là del *bisogno* e del *desiderio*.

Han ce ne lascia scorgere le tracce nella poesia – *lussazione* della lingua –, in particolare nella poesia giapponese. Se l'Occidente ha consacrato l'*haiku* ad emblema della profonda spiritualità nipponica, il filosofo coreano mostra invece le impensate implicazioni della sua natura popolare, sociale. **L'*haiku* è infatti un componimento collettivo che *dispiega* l'originaria dimensione relazionale del linguaggio in un *gioco condiviso di suoni e immagini atto a "rallegrare e intrattenere"*** (non a caso *haikai* significa "spirito faceto"), e irriducibile dunque al linguaggio privato di un'interiorità macerata; «i significanti divagano, lanciandosi in *relazioni di vicinato* senza far caso al significato» (Han 2021b, p. 86), si intrecciano secondo regole che scaturiscono da un'*intesa*, da un «concatenamento immanente di segni arbitrari» (*ivi*, p. 92).

Ciò che *si gioca* nell'*haiku* non è allora neppure il "sapere che non si sa e piacere che non gode" che sembra caratterizzare il gusto (Agamben 2015, pp. 22-34), ma **quel *Witz* – definito dallo stesso Kant "lusso della mente" – che, *acutamente*, intreccia *significanti fluttuanti* che appaiono nella loro *singularità* priva di intenzione, tra-dotti**

nell'«efflorescenza inessenziale» (Barthes 2007, p. 98) di vere e proprie *composizioni visuali*. È proprio in relazione all'immagine che l'analisi di Byung-Chul Han sembra promettere, oltre quanto teorizzato esplicitamente dal filosofo, degli sviluppi particolarmente interessanti.

Se gli *haiku*, secondo un'immagine proposta dalla dottrina Hua-Yen ricordata da Roland Barthes (*ivi*, pp. 92-93), somigliano ad un reticolo di gemme colorate in cui ciascuna riluce e *abita* il riflesso delle altre senza che sia possibile individuare un centro d'irradiazione, nelle xilografie dell'*ukiyo-e* – arte popolare e riproducibile – il *colore* riconsegna l'intrattenimento al puro gioco dell'*apparire* evanescente e *variopinto* del mondo.

Nelle immagini – prodotte in massa e vendute in quantità esponenziali – di saltimbanchi, attori di Kabuki (che significa, letteralmente, “vivere leggeri”), quartieri a luci rosse e vita erotica e commerciale del periodo Edo, l'intrattenimento si presenta come un'*arte dell'immanenza*: i *colori brillanti* e i *contorni netti*, privando l'immagine dello *spessore* (Han 2021a, p. 65), dissociano l'occhio dalla funzionalità della visione orientata, permettendo allo sguardo, *attratto dai colori*, di vagare nell'immagine senza cercare nulla, di *mantenersi in superficie* senza sprofondarvi. **Poiché il vuoto è lo spazio di respiro dei colori** (Han 2018, p. 57) – **l'assenza che libera il visibile dalla pura presenzialità della sostanza – essi possono far risplendere la ricettività senza soggetto del mondo**. Invalidando ogni raccoglimento o rispecchiamento narcisistico, ogni *desiderio*, tipicamente occidentale, di penetrare e possedere l'immagine, il colore ci lascia *soggiornare* «volta per volta» in essa come in uno *specchio vuoto* che lascia apparire il mondo nel suo *esser-così*, insalvabile e «leggero», abbandonato ad una *finitezza* senza passato né futuro, dimentica di sé, simile alla «comune banalità» di un «gioco di prestigio» (Dōgen 2013, p. 75). Questo *trattener-si piacevole* nell'immagine apre la dimensione di un *disinvolto dimorare-senza-luogo* che sottrae senza riserve l'*abitare* ad ogni *oiko-nomia* (Han 2018, pp. 100, 101).

Nella sua *Metateoria dell'intrattenimento*, in conclusione del volume, confrontandosi con studiosi come Joaquim Westerbarkey, Peter Vordeer, Niklas Luhmann, Han ribadisce l'origine arcaica dell'intrattenimento: la lira greca e i buffoni medievali sarebbero solo alcune delle sue manifestazioni antiche. Oggi, tuttavia, esso si assolutizza, configurandosi come un «ipersistema coestensivo del mondo» (Han 2021a, p. 147). La sua temporalità specifica (valida ancora nella scissione classica tra lavoro e tempo libero) diviene “cronica”, fino a coincidere con il tempo stesso, e la *passione del fare* di kantiana memoria vi sopravvive in forme inaspettate: persino il lavoro deve intrattenere. **Se però, come abbiamo visto, è proprio nell'intrattenimento che può**

darsi una nuova esperienza *an-economica* del tempo e del mondo, la scommessa che il testo di Byung-Chul Han ci consegna è che sia possibile, ancora, udire proprio nel cuore di tale totalizzazione immersiva il dolce canto di Orfeo, in presenza del quale «Tantalo non prova più a bere, la ruota di Issione, mirabile a dirsi, si ferma. Gli uccelli smettono di divorare il fegato di Tizio, le Danaidi lasciano le brocche dove stanno, e Sisifo si siede fermo su una roccia: il lavoro *riposa*» (ivi, p. 48).

La liberazione, allora, potrà forse giungere, come una *grazia sempre già accaduta*, da un *nuovo intrattenimento* in grado di trasformare il *significante vuoto* "potere" nella *vacuità* di una melodia che abbia finalmente rinunciato alla passione, al desiderio, ad ogni possesso.

Riferimenti bibliografici

G. Agamben, *Gusto*, Quodlibet, Macerata 2015.

R. Barthes, *L'impero dei segni*, Einaudi, Torino 2007.

E. Dōgen, *Vuoto/Pieno. Il bue e il suo pastore. Una storia zen dall'antica Cina*, Laterza, Roma-Bari 2013.

B.C. Han, *La filosofia del buddhismo zen*, Nottetempo Edizioni, Milano 2018.

Id., *La scomparsa dei riti. Una topologia del presente*, Nottetempo Edizioni, Milano 2021b.

A. Pinotti, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021.

Byung-Chul Han, *Sano intrattenimento. Una decostruzione della passione al cuore dell'Occidente*, Nottetempo Edizioni, Milano 2021a.