

Una metateoría del entretenimiento

El surcoreano Byung-Chul Han, uno de los filósofos contemporáneos con mayor repercusión, publica 'Buen entretenimiento' (Herder). Babelia adelanta un capítulo



Proyección de una película en un parque de Atenas, en 2017.
GEORGE PACHANTOURIS (GETTY IMAGES)

BYUNG-CHUL HAN

03 NOV 2018 - 00:15 CET



¿Qué es entonces entretenimiento? ¿Cómo se puede explicar que en nuestros días parezca impregnarlo *todo*: «*Infotainment, edutainment, servotainment, confrotainment*, drama documental»? ¿Qué es lo que engendra estos «formatos híbridos» del entretenimiento, que cada vez son más numerosos? ¿El entretenimiento del que hoy tanto se habla no es más que un fenómeno conocido desde hace tiempo que en nuestros días, por el motivo que sea, cobra más relevancia pero sin anunciar nada nuevo?

Uno puede darle todas las vueltas que quiera: a los hombres les gusta entretenerse, ya sean solos, con otros, a costa de otros y de cualquier cosa, y se chiflan por historias llenas de aventuras, por imágenes coloridas, por una música marchosa y por juegos de todo tipo, o dicho brevemente, por una *communication light*, por participar sin ceremonias y sin grandes pretensiones ni reglas. Supuestamente eso ya fue siempre así, y seguirá siendo así mientras sigamos programados para la sensación de placer y la sociabilidad.

¿La ubicuidad del entretenimiento de hoy no remite entonces a ningún proceso inusual, a ningún acontecimiento singular que no hubiera habido antes? ¿O después de todo se anuncia algo extraordinario que caracteriza o constituye el *hoy*? «Está claro que todo es entretenimiento». Pero no está tan claro. No está nada claro que hoy todo deba ser entretenimiento. ¿Qué sucede aquí? ¿Nos hallamos ante una especie de cambio de paradigma?

Recientemente ha habido muchos intentos de elaborar un concepto del entretenimiento. Pero parece que en el fenómeno del entretenimiento hay algo que se resiste tenazmente a ser fijado conceptualmente. De este modo impera una cierta perplejidad en relación con la definición conceptual. Esta dificultad no se puede eludir sin más con una historización del fenómeno:

A menudo conviene empezar con el desarrollo histórico, porque eso es casi siempre más revelador que comenzar con una definición. Como tantos otros fenómenos el entretenimiento comenzó en el siglo XVIII, porque solo en el siglo XVIII surgió la diferencia entre trabajo y ocio en sentido moderno.

La nobleza no necesitaba entretenimiento porque no hacía un trabajo regulado. Los eventos que organizaban los nobles, tales como conciertos o representaciones teatrales, eran «más bien actividades comunitarias que entretenimientos». Si no hay trabajo regulado tampoco hay ocio. Y si no hay ocio tampoco hay entretenimiento. Según esta tesis, el entretenimiento es una actividad con la que se llena el tiempo libre. Después de todo, así es como se define el ocio. Justamente esta definición implícita del fenómeno construye su presunta facticidad histórica. Es paradójico que a la historización, que debería servir para hacer superflua la definición, le anteceda una definición. Más convincente, o *por lo menos* libre de

contradicción, sería la tesis de que desde siempre hubo entretenimientos; los griegos no solo representaban teatros, sino que, como hacían los pretendientes de Penélope, tocaban con lira música ligera; y Nausícaa se lo estaba pasando bien con sus amigas jugando a la pelota cuando la ola lanzó a Odiseo a la playa. Las monarquías medievales no solo construían monasterios, sino que también mantenían a bufones.

No tiene mucho sentido afirmar que los griegos o los romanos desconocían los entretenimientos porque en aquella época no se hacía la distinción entre trabajo y ocio.

La ubicuidad del entretenimiento no se puede explicar simplemente en función de que cada vez hay más ocio, de que el entretenimiento cada vez cobra más relevancia a causa de un aumento del tiempo libre. Lo peculiar del actual fenómeno del entretenimiento consiste más bien en que rebasa con mucho el fenómeno del ocio. Por ejemplo, el *edutainment* no se refiere en primer lugar al ámbito del ocio. La ubicuidad del entretenimiento se expresa como su totalización, que suprime justamente la distinción entre trabajo y ocio. Neologismos como *labotainment* o *theotainment* tampoco serían un oxímoron. La moral sería un *allotainment*. Surge así una *cultura de las inclinaciones*. Aquella historización que sitúa el entretenimiento en el siglo XVIII no acierta de ningún modo a captar la peculiaridad *histórica* del *actual* fenómeno del entretenimiento.

En la actualidad se señala a menudo la ubicuidad del entretenimiento:

El concepto de «entretenimiento», extrañamente cambiante y ambiguo, es de entrada un concepto neutral y abierto. También la información puede ser entretenida, e incluso el saber y el trabajo, y hasta el propio mundo.

¿Hasta qué punto el mundo mismo puede ser entretenido? ¿Se anuncia aquí una nueva comprensión del mundo o de la realidad? ¿El cambiante y ambiguo concepto de entretenimiento posiblemente remita a un acontecimiento especial que conduce a una totalización del entretenimiento? Si incluso el trabajo mismo tiene que ser entretenido, entonces el entretenimiento se desprende por completo de su referencia a aquel ocio como fenómeno histórico, es decir, como fenómeno que surgió en el siglo XVIII. El entretenimiento es entonces mucho más que la actividad con la que se mata el tiempo libre. Incluso sería concebible un

cognitainment. Este desposorio híbrido de saber y entretenimiento no está forzosamente vinculado al ocio. Más bien formula una relación totalmente distinta con el saber. El *cognitainment* se opone al *saber como Pasión*, es decir, al saber que se sublimó como un fin en sí mismo, y que incluso se teologizó o se teleologizó.

También para Luhmann el entretenimiento no es más que un «componente moderno de la cultura del tiempo libre, que tiene como función eliminar el tiempo que sobra».7 Para definir el entretenimiento Luhmann toma como modelo el juego. Los entretenimientos son como juegos, son «episodios» en la medida en que la realidad que en ellos se concibe como juego y que se extrae de la realidad normal tiene una limitación temporal:

Durante el juego, no es que se pase a otro modo de conducción de la vida, sino únicamente se está entretenido sin estar cargado de otras cosas y sin dar oportunidad a otras cosas. En cada jugada algo queda marcado como juego, y puede de súbito romperse, cuando se toma en serio. El gato salta sobre el tablero de ajedrez.8

Evidentemente Luhmann tampoco se ha enterado de la novedad del fenómeno actual del entretenimiento. El entretenimiento rompe aquella limitación temporal y funcional. Ya no es meramente «episódico», sino que, por así decirlo, se vuelve *crónico*, es decir, ya no parece concernir solo a la libertad, sino al *propio tiempo*. Así pues, no hay ninguna diferencia entre el gato y el tablero de ajedrez. Es más, el propio gato se consagra al juego. Tras la ubicuidad del entretenimiento posiblemente se esconda una totalización que se va imponiendo poco a poco. Mirándolo así, el entretenimiento está engendrando, *más allá de episodios aislados*, un nuevo «estilo de vida», una nueva *experiencia del mundo y del tiempo* en general.

Según Luhmann, un sistema construye su propia realidad con ayuda de un código binario. Por ejemplo, del sistema de la ciencia es constitutiva la distinción entre *verdadero/falso*. El código binario decide qué es *real*. El sistema de los medios de masas, entre los que además de los ámbitos de las noticias y la publicidad se encuentra también el entretenimiento, opera con el código binario *información/no-información*:

Cada uno de estos ámbitos utiliza el código *información/no-información*, aunque en distintas versiones. Pero se diferencian entre sí, en razón de los

criterios con los que seleccionan la información.⁹

El entretenimiento selecciona la información en función de criterios distintos a los que emplean las noticias o la publicidad. Pero el código binario información/no-información es demasiado general, demasiado impreciso, como para marcar lo peculiar del entretenimiento o también de los medios de masas, pues la información, según Luhmann, es constitutiva de la *comunicación en general*. Esta no es por tanto nada específico de los medios de masas. *Toda* comunicación presupone que una información se selecciona, se comunica y se comprende. Además, como mero ámbito parcial de los medios de masas el entretenimiento lleva una existencia marginal. Por tanto, Luhmann no puede percibir ni explicar la ubicuidad del entretenimiento, que hace que este rebase con mucho el ámbito de los medios de masas.

Por ejemplo, el *edutainment* no se limita al sistema de los medios de masas, en el que Luhmann incluye el entretenimiento. En realidad pertenece al sistema de la educación. En la actualidad, el entretenimiento parece acoplarse a todo sistema social y modificarlo correspondientemente, de modo que los sistemas generan sus propias formas de entretenimiento. Precisamente el *infotainment* difumina la frontera entre noticias y entretenimiento como ámbitos parciales de los medios de masas. La teoría de sistemas de Luhmann no es capaz de registrar aquellos formatos híbridos. El entretenimiento se sale de aquella «clausura ficticia» que lo distingue de las noticias. Además, no siempre viene dado de forma inequívoca el «marco externo»,¹⁰ que hace ver que se trata de un entretenimiento, de un juego. Al fin y al cabo es posible que el mundo mismo se convierta en un tablero de ajedrez. El salto del gato no sería entonces más que una *jugada*. El marco de la «pantalla» marca las películas de ficción como entretenimiento, pero igualmente incluye las noticias. Ya la igualdad del marco externo hace que el entretenimiento y las noticias se mezclen. También se va borrando cada vez más la frontera entre «realidad real» y «realidad ficticia», que marca el entretenimiento. Hace ya tiempo que el entretenimiento se ha hecho también con la «realidad real». Modifica todos los sistemas sociales sin marcar expresamente su propia presencia. Parece establecerse así un *hipersistema* que es coextenso con el *mundo*. El código binario *entretenido/no-entretenido*, en el que tal hipersistema se basa, tiene que decidir qué es *idóneo para entrar a formar parte del mundo* y qué no, es más, qué es en general.

El entretenimiento se eleva a un nuevo paradigma, a una nueva fórmula del mundo y del ser. Para *ser*, para formar parte del *mundo*, es necesario resultar entretenido. Solo lo que resulta entretenido es *real* o *efectivo*. Ya no es relevante la diferencia entre realidad ficticia y real, a la que aún se aferra el concepto de entretenimiento de Luhmann. La *realidad* misma parece ser un *efecto* del entretenimiento.

Al espíritu de la Pasión podrá parecerle que la totalización del entretenimiento es una decadencia. Pero en el fondo la Pasión y el entretenimiento están hermanados. El presente estudio remite muchas veces a su convergencia oculta. No es casualidad que el artista del hambre de Kafka como personaje de la Pasión y su animal hedonista, a pesar de su diferente comprensión del ser y de la libertad, habiten *la misma jaula*. Vienen a ser dos figuras que *siempre seirán alternando* en el mismo *circo*.

'Buen entretenimiento. Una deconstrucción de la historia occidental de la Pasión'. Byung-Chul Han. Traducción de Alberto Ciria. Herder.