



CONTRA LA HEDONIA DEPRESIVA: EL ABURRIMIENTO COMO TRATAMIENTO ESTÉTICO

DAVID A. JIMÉNEZ CABUYA*

doi: 10.11144/Javeriana.uph38-77.chda

RESUMEN

Este artículo busca analizar y revalorizar el aburrimiento como concepto a través de la crítica cultural de Mark Fisher alrededor del consumo de estímulos y de algunos de los desarrollos de las teorías sociales de Byung-Chul Han (particularmente su teoría de la *sociedad positiva*). Se pretende con esta relación dar base a una propuesta teórica en el campo de la estética que permita sugerir una revalorización del aburrimiento como un tratamiento al consumo de estímulos y como una condición necesaria para la vida de los seres humanos. Para ello, este texto se dividirá en cinco partes: (i) presentación a las condiciones actuales de consumo de estímulos; (ii) historia del aburrimiento a través del pensamiento occidental; (iii) caracterización y la revalorización del aburrimiento en la actualidad; (iv) propuesta del aburrimiento como un tratamiento estético y (v) conclusión.

Palabras clave: aburrimiento; estética; estímulos; matrix comunicativa; sociedad

* Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
Correo electrónico: davajimenezcab@unal.edu.co
Para citar este artículo: Jiménez Cabuya, D. A. (2021). Contra la hedonia depresiva: el aburrimiento como tratamiento estético. *Universitas Philosophica*, 38(77), 67-90. ISSN 0120-5323, ISSN en línea 2346-2426. doi: 10.11144/Javeriana.uph38-77.chda



AGAINST DEPRESSIVE HEDONIA: BOREDOM AS AN AESTHETIC TREATMENT

ABSTRACT

This article seeks to analyze and revalue boredom as a concept through Mark Fisher's cultural critique of the consumption of stimuli and some of the developments of Byung-Chul Han's social theories (particularly his theory of Positive Society). The aim of this relationship is to provide the basis for a theoretical proposal in the field of aesthetics that allows us to suggest a revaluation of boredom as a treatment to the consumption of stimuli and as a necessary condition for the life of human beings. For doing so, this text will be divided into five parts: (i) introduction to the current conditions of stimuli consumption; (ii) history of boredom through Western thought; (iii) characterization and revaluation of boredom nowadays; (iv) proposal of boredom as an aesthetic treatment, and (v) conclusion.

Keywords: boredom; aesthetics; stimuli; communicational matrix; society

1. Somos enemigos del aburrimiento

EN LA ÉPOCA EN LA QUE VIVIMOS, y aún más en tiempos de cuarentena, el *aburrimiento* se nos enseña como una enfermedad que debemos evitar. El tener la sensación de pesadez, hastío y desinterés se presenta como una poderosa maldición que enferma al ser humano; una maldición que asume la forma de un monstruo que, como dice Luigi Amara (2012, p. 20), despierta desconcierto y miedos a la par que amenaza con engullirnos.

Así es como muchos de nosotros, encerrados en nuestras casas, intentamos ocupar nuestro tiempo en la exorbitante lista de actividades que la virtualidad ofrece. Buscamos “aprovechar” el flujo infinito de contenidos en internet y las jornadas des-regularizadas de teletrabajo como formas para combatir el aburrimiento. De este modo, resultamos ocupados constantemente y terminamos evitando los intersticios entre cada actividad de nuestro cotidiano, bien sea maximizando nuestra producción o sumiéndonos en la persistente cacería de estímulos placenteros.

Pero esta constante ocupación, como alerta Max Fisher, no es una situación deseable. En la experiencia de este autor, la cacería de estimulaciones placenteras fue lo que arrastró a los jóvenes del Reino Unido a una *matrix comunicacional*¹: un sistema que otorgaba una serie de estímulos de acceso instantáneo que llegó a convertir a estos jóvenes en una generación caracterizada por su incapacidad de centrar su atención en algo en particular y acunada en una cultura rápida, ahistórica y antimnemónica (Fisher, 2018, pp. 54).

Llámense Tik Tok, Netflix o WhatsApp, a través de estas y otras *apps* en nuestro dispositivo favorito entramos en una *matrix comunicacional* que rompe nuestra atención entre los fragmentos inconexos del presente, hechos, notificaciones o publicaciones en nuestro *feed*. A través de estas aplicaciones entramos a un consumo narcótico de diferentes estímulos que hace que concibamos el

1 La versión en español publicada en 2018 por la editorial Caja Negra traduce así la expresión *communicational matrix*. Aunque a lo largo de su libro Fisher no define explícitamente lo que es la “*matrix comunicacional*”, puede inferirse que este término se refiere a un sistema complejo de información y estimulación en el que participa un sujeto o colectivo a través de las nuevas tecnologías. Con esta expresión se hace un guiño al sistema Matrix de la famosa trilogía de *The Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski.

aburrimiento como una experiencia negativa y patológica², de la cual debemos tratarnos. En este intento de tratamiento, nos vemos arrastrados a una *hedonia depresiva* –una tristeza constante y acompañada por “la incapacidad para hacer cualquier cosa que no sea buscar placer” (Fisher, 2018, p. 50)³–, que nos inhabilita para actuar, que no permite ninguna acción que no sea placentera y que finalmente nos lleva a abanderarnos –consciente e inconscientemente– bajo el lema: *Si no es entretenido, no lo haré*.

En el marco de esta situación, este artículo recorrerá la historia del aburrimiento como concepto y sus transformaciones a través del pensamiento occidental; además caracterizará y revalorizará el aburrimiento en la actualidad. Esto tiene la intención de preparar una propuesta que presente al aburrimiento como un tratamiento estético a esta situación, en especial, a la hedonia depresiva diagnosticada por Fisher, y de dar una serie de conclusiones para abrir la discusión del aburrimiento como una condición necesaria para la vida humana.

2. Una breve historia del aburrimiento

LA HEDONIA DEPRESIVA nace, entre muchas razones, del infructuoso combate contra el aburrimiento. En esta lucha ha nacido una incapacidad que inhabilita la acción en el ser humano y que se ha convertido en un mal de las nuevas generaciones. En este intento de supresión, el aburrimiento –también llamado *tedio*– ha sido considerado de forma negativa durante gran parte de la historia del pensamiento occidental.

2 “Según Haskell Berstein, la condición patológica del aburrimiento surge cuando este deja de ser una respuesta ante determinados estímulos y se convierte en un ‘estado de apatía, desgano y dejadez que muchas personas experimentaban independientemente de los estímulos que recibiesen’, el cual ocasionaba malestar general (*malaise*) en quien lo vivía y, por tanto, era más difícil de paliar” (Sánchez Rojo, 2016, p. 96).

3 Al respecto, señala Fisher (2018): “Usualmente, la depresión se caracteriza por la anhedonia, mientras que el cuadro al que me refiero no se constituye tanto por la incapacidad para sentir placer como por la incapacidad para hacer cualquier cosa *que no sea* buscar placer. Queda la sensación de que efectivamente ‘algo más hace falta’, pero no se piensa que este disfrute misterioso y faltante solo podría encontrarse *más allá* del principio del placer” (pp. 50).

Según varios autores, el antecedente del concepto de *aburrimiento* es la *acedia* (Treccani, s. f.), definida como “falta de cuidado” o “indiferencia” (Sánchez Rojo, 2016, p. 99; Svendsen, 2006, pp. 61-62). En la antigua Grecia, la acedia era una afección por la que se dejaba de pertenecer a la comunidad, ya que, al ser indiferentes o poco cuidadosos en los rituales funerarios en dicha sociedad, se sufría de desarraigo y pérdida de identidad (Sánchez Rojo, 2016, p. 99). También era considerada como *dejadez*, la cual, junto con el olvido, daba gravedad a las almas en el plano divino y las separaba de la unidad platónica; por ello, estas se aburrían de la contemplación de las realidades superiores y se precipitaban hacia las inferiores (Péreto, 2014, p. 584)

A partir de esta idea de dejadez e indiferencia, la acedia pudo abrirse paso en el Medioevo y parte del Renacimiento europeos, ya que la separación de lo divino –la separación de las almas de la unidad platónica– se convirtió por entonces en un pecado mortal para el cristianismo. Así fue como la acedia dejó de considerarse una forma de negligencia y pasó a ser “una tristeza que de tal manera deprime el ánimo del hombre, que nada de lo que hace le agrada” y que “implica cierto hastío para obrar” (Tomás de Aquino, *S. Th.*, III, q. 35, art. 1). Una tristeza que llevaba a los seres humanos a un profundo alejamiento de Dios (Sánchez Rojo, 2016, p. 99), y daba origen a todos los demás pecados, al presentarse como la oposición a la alegría que se siente ante Dios, y como un obstáculo para la salvación del ser humano (Svendsen, 2006, p. 63).

Esta última fue la acepción general de la acedia hasta la Modernidad. En esta época, más precisamente a finales del siglo XVIII y gran parte del XIX, la falta de agrado y el hastío para obrar del cristianismo fueron convirtiéndose en un tedio nostálgico, un malestar producido por la dificultad de adaptarse a una vida entre un mundo que ya no es y otro que todavía no es (Sánchez-Mejía, 1996, p. 249)⁴. En este punto, el tedio moderno –también llamado “*mal du siècle*” (mal del siglo) (Sánchez Rojo, 2016, pp. 99-100)– aludía a la banalidad que hay en el esfuerzo por olvidar las ansias por el infinito o lo divino, la cual se traduce en la soledad a la que nos arroja la divinidad (Sánchez-Mejía, 1996, pp. 257-259) y

4 Un mundo donde “el pasado y el presente son dos estatuas incompletas. La primera ha sido retirada totalmente mutilada por el paso del tiempo; la segunda todavía no ha sido perfeccionada por el futuro” (Chateaubriand citado por Sánchez-Mejía, 1996, p. 249).

que nos obliga a enfrentarnos, sin preparación, a la subjetividad o consciencia de uno mismo (Sánchez Rojo, 2016, p. 100).

También durante este periodo el tedio o aburrimiento cobró popularidad en el pensamiento filosófico. Lars Svendsen (2006) menciona que esto sucedió porque, antes del Romanticismo, el tedio era considerado como un fenómeno marginal que solo afectaba al clero y a la nobleza (p. 26). Por eso, solo cuando el aburrimiento como afección pierde exclusividad en estas capas sociales, empiezan a surgir diversas reflexiones de este tema. Rousseau, Kant, Schopenhauer, Kierkegaard y Nietzsche fueron algunos de los pensadores que abordaron parcialmente esta problemática.

Hasta este momento, el aburrimiento tiene una connotación puramente negativa. Esta afección sigue siendo una enemiga a la que hay que combatir, bien sea a través de la fuerza de espíritu y la paciencia cristianas (Svendsen, 2006, p. 63), o a través de un repliegue sobre uno mismo (Sánchez-Mejía, 1996, p. 251). Pero, entre estas dos concepciones se empieza a abordar el aburrimiento como un problema filosófico con valores positivos para la vida humana.

Ejemplos de esto los encontramos en la transición que hizo el aburrimiento de la acedia al tedio bajo la pluma de Blaise Pascal y en las lecciones sobre metafísica impartidas por Martin Heidegger.

En el caso de Pascal, debemos tener en cuenta que él estableció dicha transición al convertir la acedia en un elemento esencial de la condición humana. La falta de agrado y el hastío en el obrar se convierten en una conciencia de la *nada tediosa* en la que estamos inmersos; la nada de una vida sin Dios, producto del estado de reposo absoluto del ser humano (Svendsen, 2006, p. 65). Esto podría asemejarse en gran medida a las propuestas defendidas habitualmente por el cristianismo, pero con la idea de que en la nada tediosa es posible encontrar un incentivo para buscar la cura ante este malestar, diferenciando a Pascal de otros teólogos.

Para este apologista francés, al sentir “el tedio, la negrura, la tristeza, el pesar, el despecho, la desesperación” (Pascal, 2016, pp. 95-97), el ser humano se ve movido a buscar un remedio a su mal en vez de ocultarlo a través de la diversión. En esta desesperación, el aburrimiento pasa de ser una tristeza, que aleja al ser humano de Dios, a una posibilidad de encuentro con él. Es en el aburrimiento, en la comprensión de la nada que es la vida, que el ser humano llega a un conocimiento profundo de sí mismo, un conocimiento que supera al obtenido por quienes se

entregan a la diversión y que revela el acercamiento a Dios como único remedio efectivo para el vacío que es su existencia (Svendsen, 2006, pp. 66-67).

Por su parte, Heidegger consideró el aburrimiento como un temple de ánimo fundamental⁵ a la hora de filosofar y de acercarnos a un entendimiento de la esencia, el *Dasein*. En *Los conceptos fundamentales de la metafísica*, Heidegger (2007) considera que el aburrimiento es una posibilidad de responder, a través de una filosofía particular, las preguntas metafísicas acerca del mundo, la finitud y el aislamiento (§20, p. 115). Esto sucede porque la respuesta a estas preguntas guarda una relación con *cómo estamos nosotros respecto al tiempo* –es decir, cuál es nuestra relación con el tiempo–⁶. Es en el aburrimiento que encontramos un temple anímico que nos permite *comprender cómo el tiempo vibra en el fondo del Dasein* (§20, pp. 114-115).

Además de esto, Heidegger (2007) también considera que en el *aburrimiento profundo* y su consecuente temple anímico podemos “avanzar hacia la esencia del tiempo mediante la interpretación de la esencia del aburrimiento” (§29, pp. 173-175). En este “uno se aburre”, un aburrimiento que no refiere a una situación o disposición determinada, nos ponemos a nosotros mismos en la posibilidad de una comprensión excepcional del tiempo (Heidegger, 2007, §30, p. 178). Una comprensión que nos deja vacíos –que nos depone de la personalidad cotidiana y nos eleva por encima de una situación determinada y su ente respectivo– y nos da largas –que nos coloca en toda la amplitud que es manifiesta en su conjunto a la existencia– (Heidegger, 2007, §31, pp. 179-180; 183; 185).

En este punto considero que es posible reconocer la faceta positiva que tiene el aburrimiento fuera de las acepciones que tradicionalmente la valoran como

5 Heidegger no entiende el temple de ánimo como una característica meramente psicológica –“como teñimientos, como fenómenos que acompañan los restantes sucesos anímicos” (Heidegger, 2007, §16, p. 95)–, sino también como una parte constitutiva del ser-ahí del ser humano –una manera fundamental de como la existencia es en tanto que existencia y en tanto original– (Heidegger, 2007, §17, p. 98).

6 Aquí Heidegger menciona que la relación del tiempo y el mundo radica en la convicción de que estos dos son iguales de antiguos y originales, además de estar fuertemente compenetrados desde sus inicios; que la relación del tiempo y la finitud radica en la temporalidad de lo existente, y que algo individual pasa a ser *esto individual*, un esto a merced de una posición temporal respectiva que hace del aislamiento un problema temporal (Heidegger, 2007, §20, p. 114).

una afección negativa. Bajo la luz de estas dos propuestas, el aburrimiento es una posibilidad de preparación para el encuentro con nuestra propia subjetividad, bien sea a través de un proceso religioso que da sentido a la vida o una reflexión sobre la esencia del tiempo que explica las preguntas metafísicas sobre el mundo, el aislamiento y la finitud. Con esta posibilidad en mente, la afección del aburrimiento ya no es una dolencia que nos distancia de la felicidad y plenitud abstractas del cristianismo, ni tampoco un padecimiento existencial, resultado de la pérdida de los valores anteriores al Romanticismo, sino una disposición en la cual podemos encontrar un motor para dar sentido a nuestra existencia y un temple de ánimo que permite un entendimiento más profundo de la existencia propia.

Pero, aun con esta nueva disposición, el aburrimiento como una condición provechosa se ha diluido entre las páginas de un pequeño nicho intelectual, y las nuevas condiciones comunicativas han hecho que estos intentos de construcción de sentido y entendimiento se vean afectados. Por eso es necesario aterrizar nuestra reflexión sobre el aburrimiento en el contexto en el que nos hallamos hoy, mucho más sintonizado con los nuevos paradigmas que han surgido en el siglo XXI.

3. El aburrimiento en el siglo XXI

ES CLARO QUE LA SOCIEDAD en la que vivimos actualmente no se parece a la sociedad en la que vivieron los autores anteriores. La modernidad de Pascal y el periodo entreguerras de Heidegger ya han quedado atrás y han dejado lugar a una época en la que la informática lo ha empezado a abarcar todo. El ser humano ha dado un salto tecnológico que ha transformado su relación con el mundo y ha hecho que el aburrimiento también se viera atravesado por el nuevo paradigma comunicacional y tecnológico: la *sociedad de la información*.

Este tipo de sociedad, caracterizada por la generación de valor a partir de la transmisión y aplicación de la información (Druker citado por Silvia Robles, Jiménez Marín y Zambrano Elías, 2012, p. 2), es una comunidad que ha cambiado las condiciones en que las personas acceden y consumen estímulos. Con un mayor acceso a herramientas de creación digital y redes sociales que divulgan dichas creaciones a través de internet, las personas han encontrado un sistema tecnológico que les permite agilizar el acceso y comunicación de todo tipo de contenidos. Esto se hace claro en la paulatina transformación de los medios

masivos de comunicación tradicionales, los cuales han tenido que adaptarse a un consumidor más activo en la producción y consumo de contenidos digitales (Silva Robles, Jiménez Marín y Zambrano Elías, 2012, p. 4).

Con la facilidad de acceso y producción de estímulos, el aburrimiento parece recibir un tratamiento que lo convierte en un problema del pasado. Pensémoslo por un momento: si tenemos un dispositivo electrónico en nuestras manos, es muy fácil evadir la pesadez y el desinterés que nos producen ciertas situaciones por medio de la ingente cantidad de contenido que tenemos a la mano. Más aún, podemos rehuir largamente del hastío existencial que aqueja a muchas personas y que existe independiente de las situaciones que se estén experimentando.

Pongamos el ejemplo de la espera en un consultorio médico. Mientras aguardamos a que nos llamen, es muy fácil desbloquear nuestro celular y estar en contacto con cualquier persona a través de un chat de mensajería instantánea. También podemos compartir nuestra tediosa espera a través de una rápida entrada en nuestras redes sociales. Asimismo, podemos escabullirnos momentáneamente del aburrimiento al navegar entre las 35 millones de canciones que tiene Spotify o a las más de mil millones de horas de video que Youtube dispone de forma completamente gratuita. Inclusive, si no tenemos un dispositivo, podríamos dirigir nuestra inquieta atención a las pantallas del recinto médico que presentan eternamente una serie de indicaciones médicas y publicidad institucional que “acortan” el tiempo entre la llegada del paciente y su llamado desde el consultorio del especialista.

En medio de estas posibilidades, parece que ya no hay un espacio en el que pueda darse el aburrimiento. La tecnología nos hace capaces de eliminar esos molestos tiempos de quietud cognitiva al facilitar la conexión a un sistema de estímulos inmediatos y placenteros. A través de una conexión a la matrix comunicacional, podemos pasar de actividad en actividad de forma consecutiva y sin dejarnos alcanzar por el vacío que dejan los momentos de reposo o descanso de todos estos estímulos.

Sin embargo, por esta facilidad para evitar el vacío, debemos pensar el aburrimiento más allá de la contemplación de la nada tediosa o del estado que tiembla nuestro ánimo para filosofar. Las condiciones tecnológicas nos exigen repensar el aburrimiento en relación con esta matrix comunicacional, tan presente en nuestra vida cotidiana. En consecuencia, sugiero que lo hagamos retomando la

propuesta teórica de Fisher y la maticemos con la mirada del filósofo Byung-Chul Han, esto para encaminar nuestra reflexión sobre el aburrimiento al contexto informacional en el que estamos envueltos.

Para Fisher (2018), “estar aburrido significa simplemente quedar privado por un rato de la matrix comunicacional de sensaciones y estímulos que forman los mensajes instantáneos, *You Tube* y la comida rápida. Aburrirse es carecer, por un momento, de la gratificación azucarada a pedido” (p. 52). En esta breve descripción, el aburrimiento es insertado en el paradigma informacional al convertirse en una privación de los estímulos placenteros que saca a las personas de la narcosis suave que las acompaña entre actividades. Y, ante el desagrado por la carencia de gratificación y el volver a la realidad que no es placentera y se resiste a los deseos, el ser humano empieza a conectarse de forma más prolongada a la matrix comunicacional.

El combate contra el aburrimiento vuelve a aparecer en nuestro panorama. Si esta afección es ahora una privación o carencia de estímulos placenteros, entonces la mejor forma de luchar contra esta carencia es permanecer conectados a un sistema de información y estímulos agradables. Esta lucha “debe” ganarse porque, de ser conquistados por esta privación, el vacío podría invadirnos y dejar una tristeza tal que nos inhabilitaría para hacer cualquier cosa que no sea experimentar o consumir algo fuera de la gratificación que la matrix nos provee.

Ahora bien, *¿acaso no es algo normal que los seres humanos evitemos los estímulos que no nos sean placenteros?* A esto debo responder: ¡Por supuesto! Es normal que los seres humanos busquen los estímulos que sean interpretados como placenteros y eviten los interpretados como no placenteros. El problema de esto, sobre todo en este marco de conexión permanente a un sistema de información y estímulos, es que esta selección y consumo termina levantando una barrera entre el sujeto y la esfera social, una barrera que separa al sujeto de la sociedad en la que vive y, en consecuencia, del mundo que le rodea.

A diferencia de Fisher (2018), el cual propone esta barrera como consecuencia de la “retracción al ‘Edipod’ privado”⁷, que hace que los sujetos no puedan sintetizar el tiempo en una narrativa coherente (p. 53), me gustaría proponer

7 “Edipod” es un juego de palabras que resulta de la combinación entre “Ipod”, el reproductor de música, y “Edipo”, que hace alusión al complejo que lleva ese nombre.

que este muro entre sujeto y esfera social es más un producto del rechazo de la negatividad inherente del mundo por parte del sujeto que el resultado de una incapacidad para sintetizar el tiempo en una narrativa coherente.

El mundo es un espacio de posibilidades ajenas a la voluntad humana, y es una obviedad que las personas no pueden seleccionar todos los estímulos que van a experimentar en él. Uno de esos inevitables estímulos es la carencia de gratificación de fácil acceso; ese aburrimiento que se traduce como una negación del deseo particular que se da en ciertos momentos de la vida y que es un choque de la subjetividad, que causa malestar al ser que se ve confrontado. Esto provoca que muchas de las personas, sumidas en su incapacidad para hacer algo distinto de buscar y sentir placer, huyan de este malestar a través de un consumo que positiva todo estímulo en su vida.

Esta positivación de los estímulos por parte del ser humano es una forma de vetar de su consumo informacional y comunicativo –además de su experiencia vital– todo lo que se presente como algo desagradable, como una negatividad, un *otro* o un algo con una profundidad hermenéutica considerable. Es una forma de cortar el alimento de su hedonia depresiva y de su avidez por lo fácil, lo agradable y lo accesible. Es en esta, una expulsión de todo lo que no sea placentero de la experiencia humana, que podemos introducir los matices que Han desarrolló alrededor de la positivación de la vida.

Debemos empezar diciendo que Han nos propone un tipo de sociedad diferente a la sociedad que Fisher plasmó. Para Han (2013), esta época se distingue por ser el tiempo de una *sociedad positiva* en la que todas las cosas se *transparentan, alisan y allanan*⁸, para poder insertarse sin resistencia en el torrente del capital, la comunicación y la información (p. 11). Esta época es un tiempo donde la sociedad elimina toda negatividad, otredad y extrañeza que perturbe la comunicación de *lo igual* (Han, 2013, p. 13)⁹, sin mencionar que también intenta

8 Dentro de las propuestas de Han, estas palabras hacen alusión a la eliminación de toda negatividad dentro del flujo de experiencias e información con el que interactúa un individuo y una sociedad.

9 El uso de este término hace referencia al *infierno de lo igual*, un concepto que intenta dar cuenta de la homogeneización de la sociedad gracias a los procesos sociales, económicos y culturales productos del capitalismo. El infierno de lo igual es un momento donde “los tiempos en los que existía el otro se han ido. El otro como misterio, el otro como seducción, el otro como eros, el otro

eliminar otras clases de sentimientos negativos como lo son el dolor o el sufrimiento (Han, 2013, p. 18).

Aquí es importante aclarar que la sociedad positiva es un subtipo de la *sociedad de la transparencia*, la cual es un tipo de sociedad que agrupa diferentes subtipos sociales con los que se intenta dar cuenta de las sociedades contemporáneas¹⁰. Entre estos subtipos sociales también se encuentra la *sociedad de la información*, que en la versión de Han es una sociedad en la que la información carece de negatividad (Han, 2013, p. 77). La información se convierte en una amalgama multimedia que no solo *no* esclarece el mundo o engendra alguna verdad, sino que destierra el vacío al ponerse en circulación (Han, 2013, pp. 79-80) –en nuestro caso, una circulación dada a través de una matrix comunicacional–.

En este panorama, donde se destierra el vacío de la experiencia humana, es relevante que Han le devuelva el protagonismo al *aburrimiento profundo* como un concepto significativo para la vida contemporánea. A diferencia de Heidegger, el cual veía el aburrimiento profundo como una posibilidad de una comprensión excepcional del tiempo (Heidegger, 2007, §30, p. 178), Han (2012) lo concibe como un estado de relajación espiritual que nos sirve como base en los procesos creativos y que proporciona *el don de la escucha*, es decir, la capacidad de “una profunda y contemplativa atención, a la cual al ego hiperactivo ya no tiene acceso” (pp. 35-36). El entendimiento del tiempo deja de ser el foco reflexivo y termina siendo desplazada por una reflexión sobre el aburrimiento como una forma de relajación y capacidad contemplativa que da acceso a las formas o estados de la duración que se sustraen de la hiperactividad (Han, 2012, p. 37).

como deseo, el otro como infierno [en un sentido sartriano], el otro como dolor va desapareciendo” (Han, 2017, p. 9), y donde ya no se da la constitución de la experiencia en un sentido enfático desde la negatividad y la transformación, sino solo una expresión de lo igual –o como una expresión de lo que se parece a sí mismo dentro de los límites marcados por el capital– (Han, 2017, p. 12).

10 De igual forma, cabe aclarar que para Han la *sociedad de la transparencia* se revela como una nueva forma de la *sociedad de control*. Esto se ve en cuanto lo digital –lo que en este texto consideramos parte de la “matrix comunicacional”– funciona como un panóptico *no-perspectivista*, un ejercicio de control que ya no se funda en una estructura de poder central, sino que es soportado por los mismos moradores del panóptico (Han, 2013, pp. 88-89) al ser ellos los que mantienen una *deslimitación* de la vigilancia a través de una coacción generada por ellos mismos (pp. 90, 92).

Con esta nueva propuesta de sociedad en mente, considero que tenemos las herramientas teóricas para encaminar la mirada sobre los estímulos placenteros y el aburrimiento en relación con la matrix comunicacional. Me arriesgaría a decir que ambos autores nos han permitido entender el aburrimiento en el nuevo paradigma social que atraviesa nuestra época. Gracias a sus desarrollos hemos podido ver cómo los sistemas tecnológicos y comunicacionales han transformado nuestra relación con el mundo y han marcado nuestra relación con el aburrimiento.

En ese orden de ideas, estimo de gran valor recoger las ideas de Fisher y Han e intentar tejerlas en cuatro puntos que nos pueden ser de utilidad para evidenciar el valor del aburrimiento en la actualidad:

- En primer lugar, el consumo narcótico de lo que nos es agradable se convierte en un exceso de positividad que “se manifiesta, asimismo, como un exceso de estímulos, informaciones e impulsos” (Han, 2012, p. 33) que se oponen al aburrimiento como carencia de este exceso.
- En segundo lugar, el aburrimiento como carencia del exceso de estímulos es un volver al mundo fuera de la matrix comunicacional. Este retorno por parte del sujeto es una confrontación con la negatividad inherente de la vida, la cual saca a la subjetividad humana de la narcosis que provee la gratificación de fácil acceso y que elimina los intersticios temporales entre nuestras actividades –o esas formas de la duración sustraídas de la hiperactividad–.
- En tercer lugar, el aburrimiento dentro de una sociedad que intenta eliminar toda negatividad muda su estatus de carencia al de obstáculo, cuando este se piensa como un dique ante el flujo del torrente del capital, la comunicación y la información. Si nuestro ritmo cotidiano es el paso hiperactivo de actividad en actividad, cualquier cosa que altere este ritmo se convierte en un obstáculo, en una negatividad que resiste al exceso de positividad a través de su interrupción¹¹.

11 Han (2012) llama a esto la *negatividad de la interrupción*, la cual es una acción que dice “no” a los impulsos que se imponen desde la *vita activa* –en nuestro caso, que se imponen en la conexión permanente a la matrix comunicacional– y que responde a la revitalización de la *vita contemplativa* (p. 50).

- En cuarto lugar, el aburrimiento como obstáculo detiene la avalancha de estímulos que, al menos en principio, puede convertirse en un estado de relajación espiritual, llamado aburrimiento profundo. Este estado de relajación permite el desarrollo de una atención profunda, que no solo constituye una parte de los procesos creativos que distinguen la humanidad de otros animales, sino que también nos permite el don de la escucha como una característica que posibilita la construcción de una “comunidad que escucha” (Han, 2012, p. 35). Una comunidad que se opone a la actual comunidad activa, que es una colectividad avocada a la *vita activa* que ha sido transformada en la actual sociedad del rendimiento y la actividad (Han, 2012, p. 42).

Con este tejido de ideas, el valor del aburrimiento ha pasado de ser una afeción adversa a ser una condición favorable dentro de la sociedad de la información en la que nos encontramos inmersos. El monstruo que abrió este ensayo ha dejado de ser tal y se ha convertido en un aliado en la lucha contra la sobrecarga de información y estímulos al presentarse como un alto al desbordante exceso. Por esta nueva presentación del aburrimiento, parece una buena idea redirigir nuestra lucha; ya no tiene mucho caso batallar contra el aburrimiento, sino tal vez unirse a él para combatir los padecimientos que se han engendrado y propagado en la actualidad, como la hedonia depresiva de la que debemos tratarnos.

4. El aburrimiento como tratamiento estético

UNA VEZ REVALORIZADO EL ABURRIMIENTO y evidenciado su importancia para la vida y condiciones contemporáneas, solo nos queda preguntarnos: *¿cómo podemos usarlo para tratar la hedonia depresiva que Fisher diagnosticó?*

Aquí me gustaría sugerir que uno de los posibles tratamientos puede hacerse desde del campo de la estética. La sugerencia nace del diagnóstico hecho por Gottfried Boehm (2011) y W. Thomas Mitchell (2011) en los años 90 del siglo pasado¹², en el cual señalan que la cultura en la que estamos inmersos ha dado un

12 Cada uno de estos autores llega a este diagnóstico de forma independiente. En particular, Boehm analiza este giro a la imagen desde la “ciencia de la imagen” y desde lo que él ha llamado *giro icónico*.

giro hacia la imagen (García Varas, 2011, p. 16)¹³. Este giro es un cambio de perspectiva que ha ampliado las posibilidades de comprensión del mundo pues parte del análisis de fenómenos que “se acerca[n] a la realidad a través de su cristalización, representación o definición en imágenes” o que contienen los “cambios de paradigma y cambios sociales y tecnológicos y [...], de acuerdo con ello, el estudio de las imágenes ha de responder a los dos extremos” (García Varas, 2011, 18).

Teniendo esto en cuenta, estimo que la perspectiva desarrollada podría permitirnos abordar el problema del aburrimiento como tratamiento para la hedonia depresiva. Si consideramos el aburrimiento como carencia y obstáculo a las imágenes que nos sean placenteras e inmediatas, el campo de la estética puede proveernos de una posibilidad para liberarnos momentáneamente de la incapacidad de hacer cualquier cosa *que no sea* buscar placer, a partir de la experimentación voluntaria de una imagen que rompa con el exceso de positividad generada por la matrix comunicacional. Esto es, experimentar voluntariamente una *imagen negativa* capaz de romper o suspender el flujo del exceso de positividad que la hedonia depresiva y su avidez por lo fácil, lo agradable y lo accesible produce.

Ahora bien, una imagen negativa podría entenderse de muchas formas, pero en favor del desarrollo preciso y pertinente del presente texto, sugiero que la entendamos como una imagen que produce aburrimiento en tanto que carece y bloquea la gratificación de fácil acceso que es esperada por la persona. Esta imagen

Por su parte, Mitchell hace su análisis desde el campo de los “estudios visuales” en el marco de lo que él llama *giro pictorial* (García Varas, 2011, pp. 16-17). Ambos giros, aunque contemplan formas diferentes de acercarse a la imagen, tienen el mismo punto de partida: el señalamiento directo al *giro lingüístico* que Richard Rorty presentó durante los años 70 del siglo xx (p. 18).

- 13 Es importante tener en cuenta que al decir “imagen” se está pensando no solamente en un mero fenómeno visual que se da en la percepción del mundo, sino en una amplia familia de fenómenos en constante cambio, los cuales no pueden ser contenidos en una comprensión sistemática y unitaria (Mitchell, 2011, p. 110) con “una lógica propia y exclusiva, entendiendo por lógica la producción consistente de sentido a partir de verdaderos medios icónicos” (Boehm, 2011, pp. 87). Ahora bien, esto no quiere decir que las imágenes sean una familia de objetos indeterminados. Más bien, se piensan como una serie de fenómenos sin una definición universal, que se distinguen entre sí desde diferentes discursos institucionales –los diferentes campos del pensamiento que reflexionan sobre ellas–. Una sugerencia de genealogía de esta familia divide, entonces, a estos fenómenos en cinco imágenes: gráficas (pinturas, esculturas, diseños); ópticas (espejo, proyecciones); perceptivas (datos sensibles, “especies”, apariencias); mentales (sueños, recuerdos, ideas, *fantasmata*), y verbales (metáforas, descripciones) (Mitchell, 2011, p. 110).

negativa es un fenómeno que bien podría interpretarse como un estímulo que no es fácil, agradable o accesible en primera instancia. Incluso, podríamos pensarlo como un estímulo que se opone a este tipo de estímulos; la imagen negativa es un estímulo difícil, desagradable o inaccesible, una imagen que llega a enfrentar al sistema de valoraciones de una persona y que la afecta de alguna forma.

Un ejemplo de una imagen negativa podría ser la pared en blanco o el silencio de una solitaria sala de espera durante nuestra visita al consultorio médico, volviendo al ejemplo inicial. Sin algún dispositivo electrónico o estímulo análogo que nos distraiga, el tiempo se prolongará insufriblemente y nuestra paciencia se verá mermada en esa prolongación. La espera se empezará a hacer más difícil, nos moveremos espasmódicamente en nuestra silla y buscaremos a nuestro alrededor cualquier objeto al cual dirigir nuestra aletargada atención. Solo volveremos en nosotros cuando la voz que avisa nuestro turno, algo parecido al canto de los ángeles de la diversión, nos saque de tal aburrimiento.

Otra imagen negativa, esta vez desde una experiencia en la misma matrix comunicacional, es la pieza *Swelter* del artista Krišs Salmanis (2015). En esta videoinstalación de 10 minutos se muestra un paisaje rural donde aparentemente no pasa nada; bajo un cielo soleado y el sonido tranquilo del viento, la imagen de un campo letón reposa apaciblemente ante el ojo de la cámara. Es probable que, mientras dejamos pasar el video, ya estemos viendo el chat en nuestro celular y no nos hayamos percatado de que el árbol más cercano a la cámara se ha movido constantemente hacia la derecha de la pantalla, o al menos esto podría no sernos tan fácil de ver. Solo nos damos cuenta de ello hasta que escuchamos el arranque de un motor y, un par de minutos después, vemos que pasa un tractor que oculta el paisaje y que al salir de escena muestra al árbol en su lugar original.

La negatividad de esta imagen está en ese aparente “no pasa nada” y la inaccesibilidad del sentido de la obra. En un sistema de estímulos, donde constantemente está pasando algo llamativo que capta nuestra atención, todo lo que sea sutil, lento y que carezca de abruptos cambios narrativos se convierte en una negatividad que hace de este video una pieza aburrida, una pieza que carece de la agilidad de los estímulos en las películas de superhéroes. Estas últimas inundan los cines y refuerzan la facilidad interpretativa –el *meme* como referente de falsa profundidad hermenéutica y comunicativa– que caracteriza mucho de lo que se produce y consume en la matrix comunicacional.

Ahora, una imagen negativa puede convertirse en un tratamiento contra la hedonia depresiva al concebirla como un fenómeno con el poder de evocar un aburrimiento profundo, el cual permite que las personas desarrollen una atención profunda y el don de la escucha, propia de una *vita contemplativa* –en oposición a la *vita activa* que desencadena la actual sociedad del rendimiento y la actividad–. En dicho tratamiento, el aburrimiento transforma la imagen negativa en una herida en el sujeto contemporáneo que, como las sangrías en otros tiempos pero con una mayor efectividad, desintoxica la experiencia vital del ser humano. Es una herida que limita y rompe la entrada de placer a nuestra conciencia, presenta la vida tal y como es, en todas sus negatividades, y reubica a la persona en un estado contemplativo que, en palabras de Han (2012), hace que el individuo se salga de sí mismo y pueda sumergirse en las cosas que contempla (p. 37).

Pero, para no desfallecer desangrado ante esta herida y ante el dolor que puede provocar un “estado afectivo compuesto por sentimientos insatisfactorios, falta de estimulación y baja activación psicológica” (Pekrun *et al.* citado por Sánchez Rojo, 2016, p. 98), debemos encontrar una forma concreta para evocar el aburrimiento profundo que buscamos. Una solución que propongo es buscar, seleccionar y experimentar una imagen negativa que reemplace temporalmente los estímulos placenteros y que promueva el don de la escucha –una atención profunda y contemplativa– y una reflexión sobre lo que ocurre fuera de la matrix comunicacional –lo que es igual a un proceso creativo dado en la razón, al menos en principio–.

Para ilustrar esta solución, me gustaría relacionarla con la obra *Fragments* de la artista Doris Salcedo¹⁴, que ha sido seleccionada por tres razones: la primera razón es su museografía¹⁵, la cual presenta una disposición escasamente

14 Para familiarizarse con esta obra, invito a todas las personas que residen en Bogotá –o puedan viajar a esta ciudad– a que visiten el espacio en la carrera 7 # 6b-30. De igual forma, referencio la página oficial de esta obra (Museo Nacional, 2021) además de un breve recorrido realizado por el crítico de arte Elkin Rubiano (Crítica sin cortes, 2018).

15 Según Ramírez Celis (2012) en su texto *Museografía: la exposición como espacio de negociación*, “la práctica de la museografía para exposiciones de arte contemporáneo se lleva a cabo esencialmente a partir de la obra de los artistas y su comunicación con el público, siendo la curaduría factor central de esta comunicación. Esto significa que el museógrafo diseña y produce a partir del ordenamiento

intervenida por dispositivos tecnológicos que puedan distraer al público visitante¹⁶. La segunda es la problematización alrededor de su concepto, la cual ha enriquecido la obra al agregar las discusiones y controversias alrededor de su proceso, exhibición y función en la sociedad. La tercera es su accesibilidad para visitarla, ya que este es un espacio ubicado en una zona central de la ciudad –en pleno centro histórico de la capital colombiana– y que es administrado por un organismo público que hace que su entrada sea gratuita y sin ningún tipo de restricción al público visitante.

La experiencia de *Fragmentos* empieza al atravesar el portón de una casa antigua en el centro de Bogotá hacia un espacio que combina una estructura arquitectónica contemporánea con una serie de ruinas que podemos recorrer con libertad. Carlos Granada y Andrés Felipe Duarte, los arquitectos que diseñaron este complejo, dispusieron estos dos espacios en los que se contraponen los jardines que guardan los vestigios de una edificación derruida –datada en el siglo XVIII– a una serie de pabellones hechos en vidrio, metal y *drywall*. Este contraste envolverá todo el espacio y acompañará a los visitantes en su recorrido.

Aquí la arquitectura juega un papel importante al relacionar la imagen de la ruina del siglo XVIII con una imagen de transparencia dada por la arquitectura contemporánea. Según Granada, la ruina como imagen de decadencia y abandono sirve como una alusión al olvido y a la guerra (Barreneche Olivares, 2019). Esta imagen ambientará todo el proyecto y permitirá hacer referencia a la historia de violencia que ha marcado la historia de Colombia, tan usada en la obra de Salcedo. Desde esta misma imagen –para nada placentera– se hará un contrapunto narrativo con las transparencias dadas por los grandes ventanales que se levantan entre estas transparencias y que, en palabras de Granada, son un intento por hacer dialogar la edificación antigua con la pieza instalada (Barreneche Olivares, 2019).

conceptual que da la curaduría y a la vez es responsable de cuidar la correcta presentación de las obras, respetando su integridad física, conceptual y poética” (p. 40).

16 Es importante anotar que este espacio es también usado como espacio expositivo, por lo cual este texto se referirá únicamente a *Fragmentos* cuando no haya una programación que altere la experiencia original de la obra.

Teniendo en mente el uso de la arquitectura que guarda *Fragmentos*, podemos evidenciar que esta obra ya contiene una interpretación implícita que dista mucho del carácter explícito y habitual de los contenidos dentro de la matrix. Es más, no hemos llegado a la obra misma cuando ya se nos revela una negatividad inherente a ella: la alusión a la guerra, el olvido y el abandono son una imagen negativa que nos recuerda el constante estado de inestabilidad en el orden público colombiano y que aún se vive en la actualidad, a pesar de haber firmado un acuerdo de paz que pretendía estabilizar una gran parte de la sociedad colombiana. La ruina como imagen negativa nos saca del ensimismamiento en que nos sume la narcosis y nos presenta una realidad –periféricamente y mediada por discursos institucionales– que se contrapone al mundo dulcificado y atenuado que experimentamos a través de la matrix.

Una vez pasamos el primer encuentro con la obra a través de la ruina e ingresamos a la estructura contemporánea, la cual parece que nos da acceso a un espacio aparentemente vacío, no hay nada más que un bucle de música ambiental que ameniza esta espaciosa arquitectura de paredes blancas y pisos negros. Al igual que con el trabajo de Salmanis, es muy probable que tengamos una experiencia demasiado aburrida y sería muy fácil que este vacío haga que chateemos por el celular o nos conectemos a Spotify mientras apuramos nuestro paso para salir de ahí.

Pero, si tratamos de resistir los impulsos de sacar el celular de nuestros bolsillos, nos detenemos un poco más en el texto curatorial –si no lo hemos omitido completamente¹⁷ y nos esforzamos por quedarnos en el vacío que produce esta obra, tal vez se nos revele lo flotante, lo poco llamativo y lo volátil de *Fragmentos*. Esto solo se revela ante una atención profunda y contemplativa, como bien dice Han (2012, p. 37). Aquello flotante, poco llamativo y volátil se encuentra en el suelo por el que caminamos, un suelo hecho con las armas que las FARC-EP entregó como parte de su acuerdo de paz con la nación y que está realizado por mujeres víctimas del conflicto armado.

Al saber esto, es posible que *Fragmentos* deje de ser un desierto de estímulos y se convierta en un espacio simbólico en el que nuestra experiencia vital puede ser herida. Saber que esas baldosas negras fueron armas usadas para asesinar a

17 Considero de gran importancia poder acceder a este texto. Por esta razón recomiendo la lectura del apartado “Sobre *Fragmentos*” en Museo Nacional de Colombia, 2021.

nuestros compatriotas por todo el país es una forma de salir de las lejanas y manidas narrativas de los medios masivos de comunicación, narrativas que aligeran la negatividad de este suceso. Y, aún más importante, es una manera de dar apertura a una imagen negativa que nos sea más cercana y que rompa con el exceso de positividad en lo que consumimos a diario.

Para terminar esta reflexión nacida de la búsqueda, selección y experiencia de una imagen negativa, no puedo dejar de advertir que la última obra tratada, como cualquier otra, no está exenta de problemas importantes. Esto no hay que verlo como una dificultad que le quite fuerza a *Fragmentos* en tanto imagen negativa, sino todo lo contrario: es una muestra de que ninguna imagen es ajena a reinsertarse dentro del flujo que transparenta, allana, alisa los fenómenos. Es más, sus defectos y contradicciones internas son elementos que permiten a esta imagen contraponerse a la positivación de los estímulos cuando estos han sido asumidos y digeridos por la comunicación de lo igual.

Uno de los problemas más importantes es el *uso* que hizo Salcedo de mujeres víctimas del conflicto armado para la realización de las baldosas. Hago énfasis en la palabra *uso* dado el rol que estas mujeres tuvieron en el proceso, ya que su participación no contempló su implicación dentro el proceso de elaboración conceptual y simbólico de la obra, sino que solo estuvo justificado como un acto de reparación simbólica en la producción formal de la pieza. Aquí estas mujeres fueron medios para la producción de la obra de la artista DORIS SALCEDO –sí, en mayúsculas– más que agentes involucradas que desplazaran la figura de la autora reconocida con un lugar central dentro del hito histórico que se estaba viviendo en ese momento.

Otro problema considerable es el hecho de que la artista eligiera a Bogotá para ubicar su obra. El hecho de que Salcedo escogiera una de las ciudades más alejadas de este conflicto resulta problemático al reiterar la distancia literal y simbólica que tienen las producciones artísticas de los espacios donde ocurrieron efectivamente los sucesos. Es un contra-monumento, en tanto que se opone a ciertas creencias sobre la monumentalidad tradicional, como bien encajaría en la tipología de estos fenómenos culturales expuesta por Daniel Plazas (2019), pero se mantiene conservador al no cuestionar su ubicación dentro de una urbe que pretende totalizar las narrativas sobre el país a través de instituciones oficiales en el centro histórico de la capital.

5. Conclusiones: un camino por recorrer a través del aburrimiento

A LO LARGO DE ESTE TEXTO hemos hecho un breve recorrido a través de la historia del aburrimiento que nos ha permitido desvincular este concepto de su concepción negativa. Desde los orígenes de la acedia en la Grecia clásica, pasando por su concepción cristianizada en el Medioevo y como “el mal del siglo” en la modernidad, hemos dado con un autor que nos permitió las primeras herramientas para revalorar el aburrimiento. Gracias a Pascal encontramos la primera forma de ver el aburrimiento como una parte de la condición humana, una experiencia que servía como medio en que nuestra subjetividad puede construir un sentido para su vida.

Después, dimos un salto hasta la primera mitad del siglo XX, donde Heidegger convirtió esta afección en un temple de ánimo fundamental, que nos permite una mejor comprensión de la esencia del tiempo. Dando otro salto, aterrizamos en el siglo XXI y su contexto comunicacional y tecnológico. Aquí el aburrimiento cambió en manos de Fisher y llegó a ser una carencia de gratificación dada por un sistema de estímulos inmediatos que, gracias a las teorías de Han, pudo entenderse como un estado de relajación capaz de darnos las bases para los procesos creativos y la construcción de una atención profunda y contemplativa.

Finalmente, con una concepción anclada en nuestro contexto actual, convertimos el aburrimiento en un tratamiento contra la hedonia depresiva desde el campo de la estética. Mostramos así que este tratamiento pretende proporcionarnos una posibilidad de liberación de la hedonia depresiva a través de la búsqueda, selección y experimentación voluntaria de imágenes negativas que sirvan como dique contra el exceso de positivación en los sistemas de estímulos que funcionan en la actualidad. Un tratamiento que se puso a prueba brevemente con el caso de la obra *Fragmentos* de la artista Doris Salcedo.

Ahora, si me han acompañado hasta aquí y he llegado a convencerlos con esta propuesta –aunque sea por poco–, considero importante dar una última advertencia que encontré a lo largo de la escritura de este artículo: sería inocente de nuestra parte considerar que el aburrimiento es el único camino adecuado para combatir los efectos del exceso de positivación sobre nuestra psique o que es posible pensar las imágenes como una panacea universal que puede curar todas las aflicciones derivadas de este exceso. Combatir las condiciones en las que vivimos

conlleva mucho más que desconectarnos de la matrix comunicacional, aburrirnos e intentar desarrollar una atención más focalizada a través de la experiencia de una imagen. El aburrimiento como tratamiento estético es apenas un posible paso con el que podríamos empezar un camino de transformación, y, aunque en primera instancia solo pueda ser desarrollado en un ámbito personal, es apenas una de las formas con las que podemos recuperar el “don de la escucha” que Han advierte se ha perdido en la *vita activa* dentro de la sociedad del rendimiento y la actividad en la que vivimos.

Por eso, concluyo que el aburrimiento es una de las condiciones que nos pueden permitir salir de la hedonia depresiva y una difícil elección que nos empuja fuera de nuestros deseos e impulsos nacidos de fantasías que se alimentan de un sistema de estimulaciones inmediatas y placenteras. Por tanto, el aburrimiento como tratamiento estético es una forma de proponer una de esas grandes incógnitas sobre el valor de lo fácil, que Estanislao Zuleta (2017) nos invitó a pensaren su *Elogio a la dificultad* hace tantos años. Y es por esta misma razón que este texto es una invitación no solo a aburrirnos más, sino también a buscar en nuestra propia experiencia nuevos tratamientos para las aficciones de la sociedad en la que vivimos, que puedan ser puestos a prueba en el campo de nuestra experiencia individual y colectiva como seres humanos.

Referencias

- Amara, L. (2012). *La escuela del aburrimiento*. Editorial Sexto Piso.
- Barreneche Olivares, M. (2019, 14 de febrero). La arquitectura de lo invisible. *Axxis* [en línea]. <https://revistaaxxis.com.co/arquitectura/la-arquitectura-de-lo-invisible/>
- Boehm, G. (2011). ¿Más allá del lenguaje? Apuntes sobre la lógica de las imágenes. En A. García Varas (Ed.), *Filosofía de la imagen* (pp. 87-106). Universidad de Salamanca.
- Fisher, M. (2018). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Caja Negra.
- García Varas, A. (2011). Lógica(s) de la imagen. En A. García Varas (Ed.), *Filosofía de la imagen* (pp. 15-56). Universidad de Salamanca.
- Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder.

- Han, B.-C. (2017). *La expulsión de lo distinto*. Herder.
- Heidegger, M. (2007). *Los conceptos fundamentales de la metafísica*. Alianza Editorial.
- Mitchell, W. J. T. (2011). ¿Qué es una imagen? En A. García Varas (Ed.), *Filosofía de la imagen* (pp. 107-154). Universidad de Salamanca.
- Museo Nacional de Colombia (2021). *Fragmentos. Espacio de Arte y Memoria* [en línea]. <http://www.museonacional.gov.co/micrositios1/Fragmentos/index.html>
- Pascal, B. (2016). *Pensamientos*. Universidad de Guadalajara.
- Péreto, R. (2014). La acedia como causa de la caída del *nous* en Orígenes y Evagrio Póntico. *Teología y Vida*, 55(4), 581-593. <http://dx.doi.org/10.4067/S0049-34492014000400001>
- Plazas, D. (2019, 31 de enero). Contra-monumentalidad. A propósito de la obra *Fragmentos* de Doris Salcedo. *Esfera pública* [en línea]. <https://esferapublica.org/nfblog/contra-monumentalidad-a-proposito-de-la-obra-fragmentos-de-doris-salcedo/>
- Ramírez Celis, L. F. (2012). Museografía: la exposición como espacio de negociación. En Ministerio de Cultura, *Museología, curaduría, gestión y museografía. Manual de producción y montaje para las Artes Visuales* (pp. 37-52). Ministerio de Cultura de Colombia.
- Rubiano, E. (2018). “Fragmentos” de Doris Salcedo - Crítica sin Cortes [video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Q03N9g8LQW4>
- Salmanis, K. (2015). *Swelter* [videoinstalación]. *Vimeo*. <https://vimeo.com/120794817>
- Sánchez-Mejía, M. L. (1996). Desencanto político y nostalgia del paraíso en los orígenes del “*mal du siècle*”. *Revista de Filología Francesa*, 9, 247-262.
- Sánchez Rojo, A. (2016). El aburrimiento como competencia: educación para un mundo sobreestimulado. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 28(2), 93-112. <https://doi.org/10.14201/teoredu28293112>
- Silva Robles, C., Jiménez Marín, G., y Zambrano Elías, R. (2012). De la sociedad de la información a la sociedad digital. Web 2.0 y redes sociales en el panorama mediático actual. *Revista F@ro*, 15, 1-14. <https://idus.us.es/handle/11441/29116>

- Silver, J. (productor) y los Hermanos Wachowski (dirs.). (1999). *The Matrix* [filme]. Warner Bros.
- Svendsen, L. (2006). *Filosofía del tedio*. Tusquets Editores.
- Tomás de Aquino (2001). *Suma de Teología* (4 ed., Vol. III). Biblioteca de Autores Cristianos.
- Treccani (s. f.). Acèdia. En *Treccani.com Vocabulrio* [en línea]. Treccani. <https://www.treccani.it/vocabolario/acedia/>