

ensayo
essay

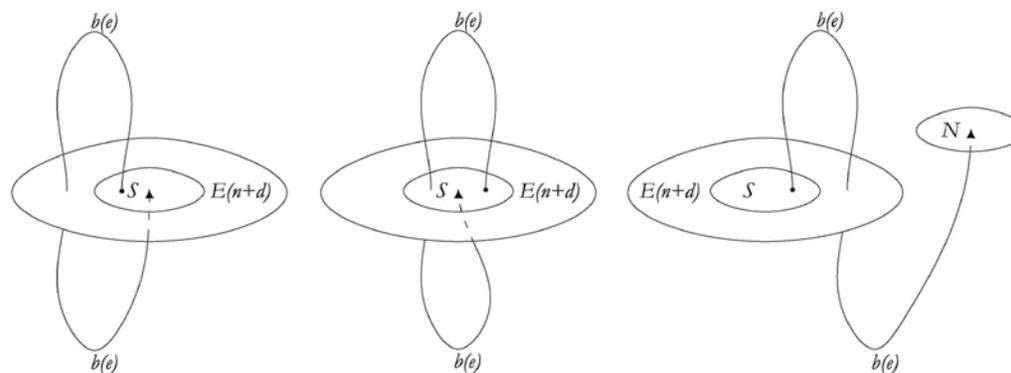
Aburrimiento y Espacio:

Experiencia, Modernidad e Historia

Boredom and Space: Experience, Modernity and History

Mag. Christian Parreño Roldán

Christian.Parreño@aho.no Programa de Doctorado, The Oslo School of Architecture and Design: Institute of Form, Theory and History. Oslo, Noruega



Recibido: 01. 2013

Revisado: 02.2013

Aceptado: 02.2013

ensayo

Resumen

El aburrimiento aparece como causa y efecto del ciclo de innovación, como el descontento con 'lo anterior' que organiza la búsqueda de 'lo nuevo' y, por consiguiente, como una reacción negativa hacia el entorno. Sin embargo, esta condición también genera espacio mental, en tiempo real, para promover mecanismos de trascendencia y transgresión. Debido a su esencia relacional y crítica, el aburrimiento constituye un estado de ambigüedad, de ocio y de inquietud; es un síntoma que, al incitar introspección, instiga momentos de experimentación. Estas características coinciden con las paradojas y contradicciones de la experiencia moderna. La sobrecarga de los procesos de secularización, capitalismo, industrialización, la consolidación del estado-nación, racionalización y urbanización ha resultado en una cotidianeidad de monotonía y hábito. En este contexto, el aburrimiento surge no solo como índice de una sensibilidad alterna a los valores y visiones del modernismo, sino también como una forma de conceptualizar el tiempo y, por extensión, la historia. En consecuencia, este fenómeno puede ser estudiado a través de tres niveles, o espacios, de complejidad: el primero, como una experiencia individual y abstracta; el segundo, como una realidad enmarcada dentro de la modernidad; y el tercero, como un umbral histórico responsable de las posibilidades del futuro. Esta categorización se basa en la juxtaposición de elaboraciones filosóficas y críticas sobre lo moderno, por autores del siglo XX como Walter Benjamin, Martin Heidegger y Henri Lefebvre, con análisis recientes sobre el aburrimiento, realizados en retrospectiva, por teóricos multidisciplinares como Lars Svendsen y Peter Toohey.

Palabras clave: aburrimiento; espacio; experiencia; modernismo; historia.

Abstract

Boredom appears as cause and effect of the cycle of innovation, as the disaffection with 'the old' that drives the search for 'the new' and, consequently, as a negative reaction to the environment. However, this condition also generates mental space in real time to promote mechanisms of transcendence and transgression. Due to its relational and critical essence, boredom constitutes a state of ambiguity, of idleness and restlessness; it is a symptom that, by encouraging introspection, instigates moments of experimentation. These characteristics coincide with the paradoxes and contradictions of the modern experience. The overpowering of the processes of capitalism, industrialisation, secularisation, rationalisation, urbanisation and the consolidation of the nation-state has resulted in an everyday life characterised by monotony and habit. Within this context, boredom emerges not only as an index of an alternative sensibility to the values and visions of modernism but also as a way of conceptualising time and, by extension, history. Consequently, this phenomenon can be studied through three levels, or spaces, of complexity: first, as an abstract and individual experience; second, as a reality framed within modernism; and third, as a historical threshold responsible for the possibilities of the future. This understanding is based on a juxtaposition of philosophical and critical elaborations on the modern, by authors of the twentieth-century such as Walter Benjamin, Martin Heidegger, and Henri Lefebvre, to recent examinations on boredom, done in retrospective, by multi-disciplinary theorists such as Lars Svendsen and Peter Toohey.

Key words: boredom; space; experience; modernism; history.

1. Introducción

We're talking into corners,
Finding ways to fill the vacuum,
And though our mouths are dry,
We talk in hope to hit on something new,
Tied to the railway track,
It's one way to revive but no way to relax.

Bored Teenagers. The Adverts, 1977

El aburrimiento es una noción que, una vez analizada, puede servir para la estructuración de casi todo proceso espacial. Esta flexibilidad y omnipresencia indican un movimiento circular de causalidad que sugiere que el descontento con 'lo anterior' es el origen de la búsqueda de 'lo nuevo'. Como tal, esta condición promueve operaciones de transgresión y trascendencia que superan lo psicológico debido a la manifestación simultánea de lo temporal, espacial y material. El aburrimiento emerge como un momento topológico; es decir, como un estado de ánimo que involucra la presencia simultánea de cualidades diversas, frecuentemente opuestas, con el fin de significar algo diferente a su propia existencia.

Esto presupone una relación espacial entre el sujeto y el entorno. En esta formulación, la arquitectura es concebida como un amalgamiento de prácticas y manipulaciones que generan circunstancias espaciales al igual que conceptualizaciones sobre la ontología del espacio. Con el fin de profundizar en esta articulación,

tres niveles de complejidad han sido identificados como marcos que definen los mecanismos operativos de esta condición. El primero se refiere al aburrimiento como una noción abstracta; es decir, como una circunstancia individual y aislada, con características y leyes autónomas, independiente de circunstancias históricas. El segundo ubica a esta experiencia en la especificidad de la era moderna como contexto cultural, social e ideológico. Por último, el tercero plantea al aburrimiento como una estructura histórica capaz de conectar eventos cronológicamente distantes y con la facultad de plantear posibilidades a devenir. No obstante, estos tres niveles no son excluyentes y, al contrario, presentan variaciones que exponen elasticidad y porosidad, dinamismo y continuo flujo informativo.

2. Aburrimiento y Espacio

En 1929-30, en la serie de lecciones sobre los conceptos fundamentales de la metafísica, Martin Heidegger identificó al aburrimiento como una persistente indiferencia del sujeto a la búsqueda de un espacio para habitar en el mundo (1995: 160-65). Así, este puede ser ampliamente definido como una reacción espacial caracterizada por exceso y privación sensorial que genera, simultáneamente, ansiedades de demasía y de pérdida. Estudiado desde la década de 1890, el aburrimiento expone un cuestionamiento a la estructura de la atención al igual que a los adyacentes sistemas de

ensayo

concentración, focalización y distracción (Petro, 2002: 62). Los orígenes de la motivación, como fuentes de reacción y referencia, son problematizados a través de la capacidad del sujeto de relacionarse con el entorno. Los síntomas de esta condición aparecen cuando los eventos circundantes no ofrecen posibilidades de satisfacción o, idealmente, de realización (Fenichel, 1951: 350-51).

El aburrimiento depende del mundo exterior para existir. Lejos de identificar a los momentos de estimulación como potencial perturbación, el individuo censura los eventos circundantes por no proporcionar oportunidades de deseo o gratificación – los motores de descarga emocional. Si el mundo sensorial no puede ser alcanzado o ser objeto de percepción, entonces los ofrecimientos de este son negados y, por tanto, es imposible recurrir a ellos (Schachtel, 1959: 233). Esta relación de insuficiencia hace que el aburrimiento no pertenezca a ningún lugar en particular sino que constituya una comunicación disfuncional. El resultado es un déficit de significado que acentúa la indeterminación del deseo y la demanda de lo nuevo; consecuentemente, el aburrimiento, como espacio, toma características de vacío, de trayectoria en disrupción y de movimiento expansivo.

2.1. *Agujero, Vacío y Nada*

En el idioma inglés, el término aburrimiento, ‘boredom’, tiene en su origen etimológico una directa referencia espacial. Según el *Chambers Dictionary of Etymology* (1999), ‘boredom’ surgió de la combinación del verbo ‘bore’ y el sufijo ‘-dom’, los dos provenientes del inglés antiguo. El primer componente significa ‘hacer un agujero a través de la perforación de un sólido’, mientras que el segundo forma sustantivos relacionados con un dominio o territorio. Esta expresión, por primera vez impresa en 1852 en la novela *Bleak House* de Charles Dickens, se refiere a un espacio vacío donde una sección de una totalidad ha sido eliminada debido a una acción involuntaria y probablemente violenta. La zona faltante carece de cualidades específicas ya que no existe indicación alguna de los límites originales y, por tanto, no es posible distinguir interior de exterior. El espacio del aburrimiento es entrópico, accesible pero indiferenciado.

Siguiendo esta lógica, lo aburrido, ‘the boring’, y lo interesante, ‘the interesting’, establecen una relación tácita de existencia mutua. Este último término se deriva del latín ‘interesse’ que significa ‘ser o estar en el medio’. Correspondientemente, la existencia de un objeto positivo en el espacio negativo del aburrimiento plantea a la ausencia como dependiente de la presencia; es decir, ‘lo interesante significa lo no aburrido’ y ‘lo aburrido es lo no interesante’ (Spacks, 1995: 116).

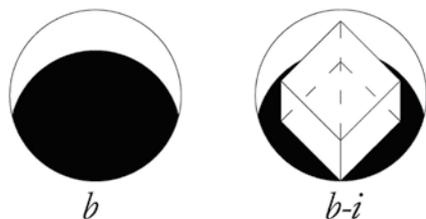


Ilustración 1. *b* = boredom (aburrimiento);
i = interesting (interesante)

Sin embargo, no es solo la etimología en inglés lo que denota la calidad espacial del aburrimiento. Varios pensadores y filósofos, especialmente existencialistas, han recurrido a esta noción, en diferentes idiomas, para explicar la percepción del vacío y de la nada. En el siglo XIX, el poeta Giacomo Leopardi describió al aburrimiento como ‘hija de la nulidad, madre del vacío’ (en Teyssot, 1996: 48). En 1851, Arthur Schopenhauer afirmó que este es la ‘prueba directa de la vacuidad de la vida’ (en Van Tilburg e Igou, 2011: 1680), y, en 1903, Emile Tardieu lo figuró como ‘una enfermedad de nada’ (en Teyssot, 1996: 48). La carencia de cualidades positivas hace que la presencia de esta condición surja como un espacio a ser completado, como posibilidad pura e indiferente a las restricciones de la forma. Aunque induce a lo ‘uniforme’, ‘multiforme’ y ‘accidentado’, esta ausencia no requiere de configuración específica, o completa (Teyssot, 1996: 48).

2.2. *Disrupción, Ansiedad y Confusión*

El aburrimiento no se caracteriza solo por la omisión del deseo de deseo, sino también por la discontinuidad de la trayectoria del deseo. Como disrupción, este ha sido delineado como ‘anorexia psíquica’ – si bien la necesidad de sustento emocional y/o intelectual es reconocida, el sujeto aburrido no puede alimentarse de las posibilidades del entorno (Healy, 1984: 60). Diferente al tono inmaterial, elitista y divino del equivalente francés ‘ennui’, el aburrimiento tiende a ser asumido como dolencia y no como inspiración (Petro, 2002: 62). En 1976, la revista americana *The Reader's Digest* afirmó que ‘el aburrimiento se ha convertido en la enfermedad de nuestro tiempo’ (en Healy, 1984: 36). Cinco años más tarde, un estudio de Alemania Oriental sostuvo que entre 1952 y 1978 el porcentaje de la población que encontró al aburrimiento como ‘un gran problema’, especialmente durante los momentos de ocio, aumentó del 26 al 50 por ciento (Spacks, 2002: 3). Recientemente, según una encuesta virtual realizada por la organización comercial *triviala.com* en el 2009, el habitante promedio en el Reino Unido sufre de aburrimiento durante aproximadamente seis horas por semana. Esto equivale, en un tiempo de vida de 60,5 años, a más de dos años de estar aburrido (Toohey, 2011: 2).

Similar a las connotaciones de disgusto que sugiere el término ‘aburrimiento’ en español, derivado de

ensayo

‘aborrecer’, la interrupción del flujo de la vida cotidiana genera no solo agitación sino también malestar corporal. Después de realizar varios estudios sobre la creatividad y el juego durante la década de 1970, el psicólogo Mihaly Csikszentmihaly concluyó que este estado es una amenaza para la satisfacción de las necesidades básicas (1975: 54) debido a que dificulta el placer y, considerablemente, la continuidad del ritmo tempoespacial. Cuando los sujetos de estos estudios fueron interrumpidos en sus actividades, estos ‘se tornaron letárgicos y poco razonables’. La obstrucción de fluidez generó no solo escasez de atención e incapacidad para involucrarse con la estructura de los eventos circundantes, sino también desconcierto, intranquilidad y confusión (Csikszentmihaly, 1975: 65).

2.3. *Expansión y Conquista*

Si bien el aburrimiento promueve introspección, o la ocupación del espacio interior, este igualmente incita movimiento físico con el fin de ampliar y descubrir nuevos horizontes. De manera cercana a la inconformidad con los destinos de viajes exploratorios en la antigüedad romana, descrita por Séneca a través del término latino ‘horror loci’, la necesidad de cambiar constantemente de ubicación geográfica pretende identificar si la fuente de aburrimiento es una fallida relación con el entorno. Si este es el caso, entonces el individuo se ve obligado a explorar nuevos lugares,

tal como Søren Kierkegaard lo señaló en 1843 (1959: 285):

Todo aquel que se siente aburrido clama por cambio [...] Uno se cansa de vivir en el campo y se traslada a la ciudad; uno se cansa de su tierra natal y viaja al extranjero; uno se cansa de Europa y se va a América, y así sucesivamente; finalmente uno se refugia en la sentimental esperanza de viajes interminables de estrella a estrella.

Similares exploraciones han sido representadas en varias novelas de aventura colonialista del periodo tardío Victoriano y modernismo temprano (Kreisel, 2006: 22-8). Los protagonistas de estos relatos se encuentran exhaustos de la vida cotidiana y, con el fin de instigar estimulación, inician extensas expediciones. En textos como *Ella* de Henry Rider Haggard (1886-87), *Kim* de Rudyard Kipling (1900-01), *La Piedra de Luna* de Wilkie Collins (1868) y *Pasaje a la India* de E. M. Forster (1924), el aburrimiento es desplegado como un espacio asfixiante, confinado y deshumanizante. Esta condición sirve como demarcación metafórica entre lo bestial y lo humano; es decir, como una relación análoga entre un ‘sujeto aburrido’ y uno ‘en estado de interés’, entre automatismo inconsciente y movimiento razonado (Kreisel, 2006: 29-30). Como respuesta a esta perversión, el aburrimiento no solo debe evitarse a través de viajes constantes, patología denominada ‘dromomanía’ en Francia del siglo XIX, sino también

a través del seguimiento de los procesos de conquista propios de civilizaciones occidentales. Esto, a su vez, asegura el establecimiento de hábitos de modernización en los lugares recién colonizados que, en consecuencia, perpetúan nuevos ciclos de aburrimiento.

3. Complejidades

La inherente subjetividad que implica la experiencia del aburrimiento problematiza su estudio y sistematización. En consecuencia, este fenómeno puede ser estudiado a través de tres niveles, o espacios paralelos y simultáneos, de complejidad: abstracto, moderno e histórico. Estas categorías delimitan un eje conceptual, crítico y analítico, que tiene como finalidad identificar la infiltración del aburrimiento en la creación, producción y consumo del entorno construido.

3.1. *Aburrimiento Abstracto y Dependiente*

El aburrimiento rara vez existe independientemente de otro término o conjunto de conceptos. Es un significativo que fluctúa y expresa no solo una condición individual y aislada sino también determinadas convenciones sociales y culturales. Por tanto, el aburrimiento no es exclusivo del objeto 'que aburre' o del sujeto 'aburrido' sino que constituye una relación que cuestiona en qué medida y bajo qué circunstancias es posible la interacción con el entorno inmediato – aspectos esenciales de cualquier interrelación espacial.

Si el aburrimiento es visualizado como una trayectoria lineal que parte del sujeto, entonces tres principales variaciones, o tipologías, pueden ser distinguidas. El primer tipo se produce por circunstancias 'exteriores'; es decir, si el sujeto (S) es un agente que se encuentra en el entorno (E), entonces el aburrimiento cruza este campo solo para volver al individuo. La condición eventualmente desaparece una vez que la circunstancia externa ha sido modificada; es el tipo de aburrimiento experimentado en salas de espera, estaciones de tren, aeropuertos y aulas de clase. Esta tipología incluye la saciedad, o la repetición y el exceso de lo mismo. La segunda variación es indiferente a eventualidades exteriores, aparece en el 'interior' del sujeto solo para permanecer allí e impulsar introspección. Diferente de la depresión, este tipo de aburrimiento surge por la discontinuada relación con el entorno, el cual es considerado aunque, consiguientemente, negado; este persiste a pesar del cambio de condiciones exteriores – se transforma en existencial. El tercer tipo puede tener orígenes en circunstancias 'interiores o exteriores' pero compromete al sujeto a reaccionar y producir lo nuevo (N). Esta última tipología constituye un flujo de información que crea una condición diferente; es decir, un cambio en las cualidades externas o la creación de un objeto previamente no existente.

Esta relación sin narrativa expone al aburrimiento como un estado de ánimo. Diferente a la especificidad

ensayo

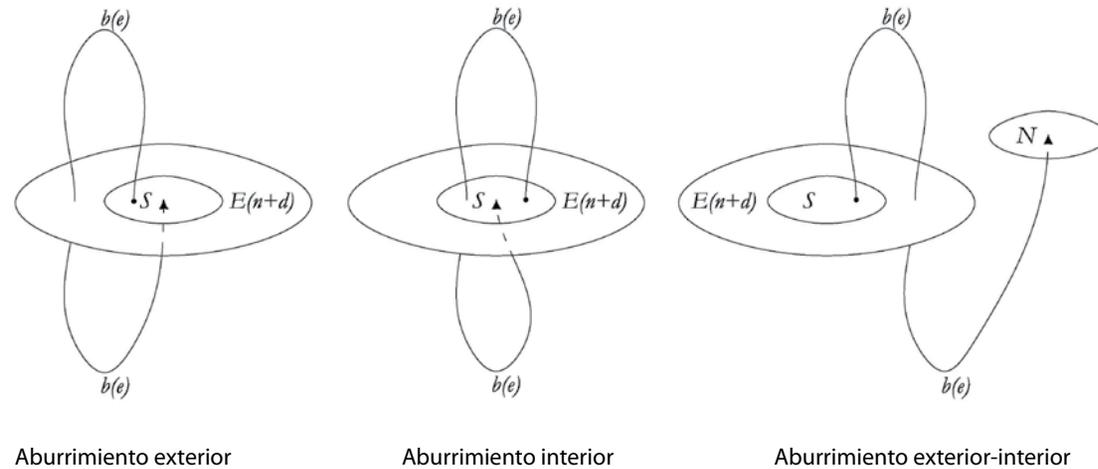


Ilustración 2. S = sujeto; b = boredom (aburrimiento); e = experiencia; E = entorno; n = entorno natural; d = entorno construido; N = lo nuevo

de las emociones, como la felicidad, la frustración y la culpa, un estado de ánimo es de larga duración, de constante intensidad y con menos probabilidades de ser activado por eventos aislados; además, presenta la capacidad de conectar lo intelectual y lo emocional con lo corporal y el entorno. De acuerdo a Heidegger (1995: 80-2), los estados de ánimo indican cómo estamos en el mundo al disponernos en la realidad de modos particulares; la manera en que el sujeto opera en el espacio está condicionada por las cualidades de estas estructuras ontológicas. Además, el aburrimiento no es un subproducto de otras facultades humanas, como la

voluntad o el intelecto y, por tanto, no puede eliminarse a través de esfuerzos concentrados (Thiele, 1997: 497). Aunque instintiva, esta condición es una posibilidad entre las varias oscilaciones de un estado a otro.

Durante este proceso, el aburrimiento crea una escasez de significado que incentiva en el sujeto la fijación con lo nuevo. Así, este es responsable de la desafección con lo anterior que impulsa la innovación, al igual que de la indeterminación del objeto de deseo que prolonga indefinidamente la búsqueda de realización. Una de las tareas del aburrimiento es suscitar la creación de demandas cuya satisfacción no ha sido resuelta; si

el objeto de deseo es inexistente, el aburrimiento crea la ilusión de que podría ser imaginado y, posteriormente, materializado.

3.2. *Aburrimiento Moderno, Capitalista y Urbano*

Las propiedades del aburrimiento como noción abstracta coinciden con las paradojas y contradicciones de la modernidad. Con el surgimiento del modernismo, ampliamente entendido como el periodo de tiempo desde la Revolución Industrial hasta el presente, la experiencia del sujeto tomó características diferentes a las pre-románticas. Si los principios del modernismo, como la ciencia, tecnología, democracia y libertad, son aislados, entonces pueden identificarse procesos de modernización que incentivan y dirigen los avances del progreso. Capitalismo, industrialización, secularización, racionalización, urbanización y la consolidación del estado-nación dieron lugar a una vida cotidiana, delineada por la monotonía, el hábito y la secuencia de prácticas diarias.

En esta estructura, la mayoría de la población es relegada a un estilo de vida estandarizado con el fin de asegurar el desarrollo de la propiedad privada y de los medios de producción, la creación de bienes y servicios con fines de lucro, la acumulación de capital y de mercados competitivos. Este proceso es llevado a cabo con la lógica de la línea de montaje que se caracteriza por el ritmo regular del sistema mecánico (Highmore,

2002: 6). Como resultado del principio capitalista de maximizar los procesos mercantiles, la experiencia del trabajador se torna parcial y desconectada del sistema general y, por extensión, del entorno natural y construido. En 1867 Karl Marx lo señaló en *El Capital* (en Highmore, 2002: 6):

Los trabajadores son partes de un mecanismo vivo. En la fábrica tenemos un mecanismo sin vida que es independiente de los trabajadores quienes son incorporados como apéndices vivientes [...] Incluso el aligeramiento del trabajo se convierte en un instrumento de tortura, ya que la máquina no libera al trabajador del trabajo, pero más bien priva al propio trabajo de todo contenido.

En relación directa, las ciudades aumentaron de tamaño y se consolidaron tanto como centro de economía y administración como locus de lo cotidiano – del movimiento circular entre aburrimiento y distracción. En 1960, en ‘Notes on the New Town’, Henri Lefebvre distinguió dos tipos de aburrimiento de acuerdo al desarrollo histórico de ‘N’, el modelo de ciudad. El primero es propio de la era pre-moderna, expuesta como ‘constantemente aburrida’ debido a su monotonía y ociosidad. Este aburrimiento es ‘suave y acogedor [...] como los domingos en familia, reconfortante y desenfadado.’ La segunda categoría acompaña los cambios que ‘N’ ha sufrido durante la era moderna – automóviles y camiones en las calles, ruido industrial,

ensayo

espacios abandonados y de desalojo. Este subsecuente momento es intranquilo, repetitivo, vano, predecible y 'simplemente aburrido, la esencia pura del aburrimiento'. La ciudad se convierte en el lugar donde 'todo es casi cien por ciento redundante [...] El texto es totalmente legible, tanto pobre como evidente pese a los esfuerzos de los arquitectos por variar las líneas' (1995: 118). La claridad conceptual de los espacios modernos limita las posibilidades de experiencia intelectual y emocional. Lefebvre pregunta (1995: 119):

Estos bloques de apartamentos también son 'objetos tecnológicos' y máquinas. ¿Serán capaces de proporcionar un nuevo humanismo? [...] ¿Podrán mediar entre hombre y naturaleza, entre un ser humano y otro? [...] ¿Será la gente obediente y hará lo que se espera que haga, comprar en el centro comercial, pedir asesoramiento a la oficina de asesoramiento, hacer todo lo que el centro cívico demanda de ellos como buenos, confiables ciudadanos?

Aunque poder y economía coinciden en las edificaciones de la ciudad, estas no logran proveer posibilidades de significado y relevancia al individuo. La arquitectura moderna se centra en los requisitos del capital; por tanto, lo urbano manipula un código de comandos que dispone la población y prescribe el espacio para garantizar la propiedad privada de los medios de producción, beneficios económicos y

colección de bienes (Pile, 1996: 212). Con énfasis en lo funcional, el mensaje de lo arquitectónico se agota rápidamente y su relación con el sujeto se vuelve trivial.

Además, como componente organizativo de la modernidad, el tiempo natural fue remplazado por la división del día en unidades iguales. Los ciclos repetitivos que surgieron de los relojes intensificaron la polarización entre el sujeto y el mundo externo. La concepción moderna del tiempo trasciende todo elemento subjetivo; es igual, racional y común a todos. Bajo tal premisa, los espacios de vivienda y trabajo se organizaron alrededor de esta nueva temporalidad y la vida diaria, una rutina de movilización, trabajo y ocio, pasó a ser monitoreada y controlada por este agente inmaterial. Para Georg Simmel, esta sucesión sistematizada confabula con el reloj para intensificar el aburrimiento e instalar puntualidad, predictibilidad y exactitud como requisitos de la vida moderna (1971: 13).

Por otra parte, la misma maquinaria del progreso, responsable de la generación de escenarios habituales de aburrimiento, ideó una solución correctiva y de contrapeso: una industria cultural de entretenimiento mediado y emoción moderada. Cines, parques temáticos y resorts, estadios, museos y galerías proliferaron durante el siglo XX. No obstante, el aburrimiento no solo constituye el resultado único de lo banal, sino

que también instauro la posibilidad de generar rechazo crítico. De acuerdo a Siegfried Kracauer, estar aburrido es (1995: 332):

[...] la única ocupación apropiada, ya que proporciona una especie de garantía de que uno está todavía en control de la propia existencia. Si uno nunca estuviere aburrido, se podría presumir que uno no estaría presente del todo y así sería simplemente un objeto más del aburrimiento.

En esta cultura, la incapacidad de aburrirse marca el éxito de la distracción. En tono transgresivo y de prevención, Kracauer prescribe el aislamiento del entorno de la modernidad con el fin de inducir un estado profundo de introspección; la motivación del deseo debe surgir desde el interior del sujeto y no ser dispuesta por agentes externos. El objetivo es sobreponerse a los medios de comunicación, la comodificación y el ocio. De igual manera, en la relación entre sujeto y mundo exterior, el aburrimiento se sitúa en el medio a través del objeto tecnológico, asumido como intermediario de percepción y herramienta de materialización de lo nuevo (Svendsen, 2005: 87). Así, tecnología, entretenimiento y aburrimiento se tornan en agentes codependientes – la existencia del uno aumenta al ritmo establecido por el otro.

3.3. *Aburrimiento histórico*

El análisis del aburrimiento implica la consideración de la noción de temporalidad. Si la experiencia del individuo se extiende a eventos cronológicamente distantes, esta condición provee una estructura de interrelación que contribuye a la elucidación de cómo el futuro y sus posibilidades son conceptualizadas. Como resultado, el aburrimiento puede ser entendido como un marco analítico de causalidad de momentos históricos de transformación. Estas posibilidades se acentúan por el espacio de innovación que surge como consecuencia de la relación con lo anterior – el pasado. El presente, ‘el anterior nuevo’, es un futuro obsoleto ubicado entre ‘lo que sucede’ y ‘lo que no se produjo’ (Petro, 2002: 57); el futuro, ‘el nuevo nuevo’, constituye una ‘diferencia a venir’ (Highmore, 2002: 2); y el pasado, ‘el descartado anterior’, es un sitio acrítico en un momento referencial.

Para el filósofo E. M. Cioran, la historia, concebida como la recolección y clasificación de eventos preliminares, es el resultado del miedo al aburrimiento (1998: 109). A modo de una genealogía inversa, el aburrimiento establece al presente como el punto de partida desde el cual el pasado debe ser investigado; así, la historia sirve como referencia para el progreso y como texto a ser evitado. En *Postmodernismo, o la Lógica Cultural del Capitalismo Tardío*, Fredric Jameson sostiene que el interés contemporáneo por la historicidad,

ensayo

imágenes y estilos anteriores fomenta un sentido de a-historicidad crónica en el presente (1991: 71-72). El deseo de una actualidad con estética anterior responde a la necesidad de llenar de manera significativa el espacio vacío del aburrimiento – los eventos anteriores sirven como fuente inagotable de material positivo, previamente aprobado y con riesgo marginal de ineficiencia. Esta preocupación también fue planteada por Walter Benjamin, en ‘Convolutio D: Tedio, Eterno Retorno’ (1927-40), a través de Friedrich Nietzsche (2002: 115):

Pensemos esta idea en su forma más terrible: la existencia como es, sin sentido ni objetivo, aunque repitiéndose inevitablemente sin ningún final, hacia la nada: el eterno retorno [...] Negamos objetivos finales: si existencia tuviera uno, tendría que haber sido ya alcanzado.

La repetición de lo mismo en la naturaleza y civilización se convierte en un círculo de producción y re-producción a despropósito; a menos que la existencia de este ciclo, la historia, sea el objetivo deseado. Los principios del modernismo que cohabitan con la noción del eterno retorno son, para Benjamin, antinomias insolubles ante las cuales debe desarrollarse la concepción dialéctica del tiempo histórico (2002: 117). En este argumento, la historia se concibe como la tensión entre el aburrimiento y la creación de lo nuevo

– la estructura del presente. Si el sujeto se aburre cuando no sabe lo que espera y el aburrimiento se transforma en el umbral de los acontecimientos del futuro, entonces ¿cuál es la ‘antítesis dialéctica’ a esta condición? (2002: 117).

Partiendo de esta pregunta, el filósofo Andrew Benjamin expone a la distracción como agente organizador del estado de ánimo de la modernidad; es decir, como el resultado de los esfuerzos por evitar el aburrimiento (2005: 159-62). Así, la potencialidad creativa reside en la estructura de espera que el aburrimiento provee, y no en la creación de imágenes o representaciones del futuro (Benjamin A., 2005: 162). El aburrimiento como umbral es tanto una línea divisoria como el sitio que permite equivocaciones y la existencia de lo ambivalente y ambiguo. Para cruzarlo, ‘un cruce en el que se introduce la futuridad hecha posible por la potencialidad del presente’, es necesario sobrepasar un futuro que haya sido previamente concebido y planificado. El aburrimiento, entendido como capacidad latente en lugar de un conjunto de opciones previamente configuradas, puede superar el momento en que los efectos de una acción encuentran sus opciones a devenir. En otras palabras, ‘la antítesis dialéctica al aburrimiento es la experimentación [...] como acto y estado de ánimo’ (Benjamin A., 2005: 170).

4. Conclusiones

Los tres espacios identificados del aburrimiento, abstracto, moderno e histórico, proveen una teoría dinámica y relacional. A modo de sustancia entrópica, esta condición se mueve desde la interioridad del sujeto al mundo exterior, de lo público a lo privado, de lo individual a lo social y comunitario. Conceptual y cronológicamente, el aburrimiento coincide con los procesos de modernización que problematizan tanto la experiencia espacial de la modernidad como la reflexión del presente como estructura entre el pasado y la potencialidad del futuro. Así, este se transfigura en un cuestionamiento continuo y crítico sobre la ubicación física y mental del sujeto. La espacialidad que este estado de ánimo promueve se desvía de la comprensión del espacio como un territorio definido por la arquitectura, y proyecta una concepción del espacio como proceso y en proceso; es decir, como una operación transformativa. La pregunta de ¿cómo está el sujeto en el entorno? es reemplazada por una de ¿cómo está el entorno en relación al sujeto? (Heidegger, 1995: 76).

Consecuentemente, esta condición requiere ser considerada en términos de prácticas y eventos – un marco que abarca acciones, diseños y reacciones en el entorno. De este modo, actividades de trascendencia y transgresión, a través de estrategias de introspección y experimentación, se tornan en reconsideraciones

de la relación del sujeto con la estructura del espacio circundante. En el mundo moderno, el individuo es simultáneamente vinculado y separado del entorno por medio de superficies arquitectónicas y tecnológicas que perpetúan la articulación circular entre aburrimiento y distracción. A modo de tejido conectivo, el espacio y tiempo localizados entre los procesos de producción presentan al aburrimiento como un vacío disruptivo del flujo aparente de la modernidad. Sin embargo, estas incisiones y agujeros proporcionan el umbral en donde es posible especular sobre las posibilidades del futuro y los parámetros de la innovación.

Referencias

- Barnhart, Robert K. (Ed.) (1999) *Chambers Dictionary of Etymology*. Edimburgo – Reino Unido: Chambers.
- Benjamin, Andrew (2005) 'Boredom and distraction: the moods of modernity' en *Walter Benjamin and History*. Londres – Reino Unido: Continuum.
- Benjamin, Walter (2002) 'D [Boredom, eternal return]' en *The Arcades Project*. Traducido al inglés por Howard Eiland y Kevin McLaughlin. Cambridge, MA – USA: Belknap Press.
- Cioran, E. M. (1987) *History and Utopia*. Traducido al inglés por Richard Howard. Nueva York, NY – USA: Seaver.
- Csikszentmihaly, Mihaly (1975) *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco, CA – USA: Jossey-Bass Publishers.
- Fenichel, Otto (1951) 'On the psychology of boredom' en *Organization and Pathology of Thought*. Editado y traducido al inglés por David Rapaport. Nueva York, NY – USA: Columbia University Press.
- Healy, Sean (1984) *Boredom, Self and Culture*. Rutherford, NJ – USA: Dickinson University Press.
- Heidegger, Martin (1995) *The Fundamental Concepts of Metaphysics. World, Finitude, Solitude*. Bloomington, IN – USA: Indiana University Press.
- Highmore, Ben (2002) *Everyday Life and Cultural Theory*. Londres – Reino Unido: Routledge.
- Jameson, Fredric (1991) *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Londres – Reino Unido: Verso.
- Kierkegaard, Søren (1959) *Either/Or*. Princeton, NJ – USA: Princeton University Press.
- Kracauer, Sigfried (1995) 'Boredom' en *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Cambridge, MA – USA: Harvard University Press.
- Kreisel, Deanna K. (2006) 'Wolf Children and Automata: Bestiality and Boredom at Home and Abroad' en *Representations*, Vol. 96, No. 1. California – USA: University of California Press.
- Lefebvre, Henri (1995) *Introduction to Modernity*. Londres – Reino Unido: Verso.
- Petro, Patrice (2002) *Aftershocks of the New. Feminism and Film History*. New Brunswick, NJ – USA: Rutgers University Press.
- Pile, Steve (1996) *The Body and the City. Psychoanalysis, Space and Subjectivity*. Londres – Reino Unido: Routledge.
- Schachtel, Ernest (1959) *Metamorphosis. On the Development of Affect, Perception, Attention, and Memory*. Nueva York, NY – USA: Basic Books.
- Simmel, Georg (1971) *The Metropolis and Mental Life*. [Digital] http://www.blackwellpublishing.com/content/BPL/Images/Content_store/Sample_chapter/0631225137/Bridge.pdf [01 noviembre 2011]
- Spacks, Patricia Meyer (1995) *Boredom. The Literary History of a State of Mind*. Chicago, Illinois – USA: Chicago University Press.
- Svendsen, Lars (2005) *A Philosophy of Boredom*. Londres – Reino Unido: Reaktion Books.

- Teyssot, Georges (1996) 'Boredom and Bedroom: The Suppression of the Habitual' en *Assemblage*, No. 30. Traducido al inglés por Catherine Seavitt. Cambridge, MA – USA: The MIT Press.
- Thiele, Leslie Paul (1997) 'Postmodernity and the Routinization of Novelty: Heidegger on Boredom and Technology' in *Polity*, Vol. 29, No. 4. New York, NY – USA: Palgrave Macmillan Journals
- Toohey, Peter (2011) *Boredom. A Lively History*. New Haven, CN – USA: Yale University Press.
- Van Tilburg, Wijnad A. P. and Igou, Eric R. (2011) 'On Boredom and Social Identity: A Programatic Meaning-Regulation Approach' en *Personality and Social Psychology Bulletin*, Vol. 37, No. 12. [Digital] <http://psp.sagepub.com/content/37/12/1679> [12 febrero 2012]

Notas:

Las citas son traducciones del inglés realizadas por el autor.

Ilustraciones realizadas por el autor.

Christian Parreño Roldán

Estudió arquitectura en la Universidad San Francisco de Quito (Cum Laude). Después de haber trabajado en diseño arquitectónico en Ecuador, en 2006 completó el programa de Maestría en Historia y Teoría de la Architectural Association en Londres. En la misma ciudad, se dedicó a la investigación histórica y urbana en la firma Kohn Pedersen Fox. Desde 2009 es editor y escritor de Glass Magazine. En 2011 empezó sus estudios de doctorado en el Bartlett School of Architecture, University College London, los cuales continúa como miembro de la facultad del Instituto de Forma, Historia y Teoría de la Escuela de Arquitectura y Diseño de Oslo, Noruega.