

Curiosidad y aburrimiento: hacia una comprensión de la nueva vida tras las pantallas a partir de Heidegger

Valentina Vera Cortés

Resumen

En diciembre de 2019 se detectó un mortal brote epidémico en Wuhan, capital de la provincia de Hubei, una de las ciudades más pobladas de la República Popular China. Dicho brote, más conocido como COVID-19 (SARS-CoV-2), no tardó mucho en propagarse por todo el mundo. En el informe de situación número 65, que data del 25 de marzo del año 2020, la Organización Mundial de la Salud proporcionó la cifra de 413.467 personas contagiadas con 18.433 de ellas fallecidas (cf. World Health Organization, 2020a). Esto, sin duda, encendió todo tipo de alertas en países de todo el mundo, llevando a tomar una serie de medidas que evitaran el contacto estrecho entre los individuos. En Chile, eso tomó forma mediante el decreto supremo número 104, el cual define un estado de excepción constitucional de catástrofe por calamidad pública. Esto supuso restricciones mediante cuarentenas y toques de queda, lo que estableció un gran período de aislamiento para una gran cantidad de personas. En este

contexto, la necesidad imperativa fue mantener un contacto con los otros. Por lo mismo, las autoridades de salud sugirieron el uso habitual de teléfonos, computadoras y todo tipo de aparatos tecnológicos que permitieran mantener la comunicación, a pesar de la distancia (cf. World Health Organization, 2020b). Esto conllevó a una utilización muchísimo más recurrente de los diversos aparatos poseedores de pantalla, que —por lo pronto—, conectaron las diversas experiencias aisladas de gran parte de aquellos que se vieron implicados en dicha circunstancia. Se inauguró así una nueva vida: una vida tras las pantallas. Se trata de una vida en la que las tecnologías con pantallas se integraron de manera estructural a nuestras formas de desenvolvimiento. Es un fenómeno que se presenta como una de las muchas aristas de la actual crisis política, económica y social. Tomamos esta circunstancia crítica, es decir, decisiva, como punto de partida para una interpretación filosófica. Sin duda los abordajes pueden ser múltiples, pero en esta reflexión tendremos como centro la obra del filósofo alemán Martin Heidegger (1889-1976). Consideramos que a partir de nuestro tratamiento de su aparato conceptual es posible dar cabida al inicio de una interpretación que puede, eventualmente, plantearse como novedosa respecto del resto de las interpretaciones de Heidegger.

Palabras clave

Curiosidad, aburrimiento, pandemia, tecnologías

Heidegger y la técnica: el planteamiento de una relación

En la presente reflexión se analizarán e interpretarán las significaciones y alcances de los conceptos filosóficos propuestos por Heidegger con el fin de ampliar la comprensión de la revolución tecnológica en general y sus consecuencias en las diversas formas de existencia humana. El horizonte del presente proyecto se enmarca principalmente en partir con Heidegger e ir más allá de su pensamiento sirviéndose de su legado de la manera más pertinente posible. Para el cumplimiento de estos objetivos se efectuará, en primer lugar, un análisis de la forma del *Dasein* de estar-en-el-mundo en su relación con los útiles de manera general y con los útiles tecnológicos de manera específica, puntualmente aquellos con los que se interactúa mediante una pantalla. En segundo lugar, se tematizará la forma en que el *Dasein* se dispone a los útiles en el sentido en que es expuesta la curiosidad en *Ser y tiempo* (Heidegger, 2016). Se procederá del mismo modo respecto de la segunda forma del aburrimiento en los *Conceptos fundamentales de la metafísica* (Heidegger, 2017). Se explicitarán los momentos fundamentales de ambas nociones a partir del autor. Se plantearán, tras este tratamiento, dos estructuras y sus relaciones que —para este trabajo— dan cuenta del trato del *Dasein* con los útiles técnicos “pantallológicos” del mundo contemporáneo. Respecto

a lo anterior, se hará cuestionamiento de la posibilidad de una serenidad frente a los objetos de la técnica: ¿es la serenidad mera actitud frente a las tecnologías en contexto de pandemia?, ¿en qué sentido es posible dicha serenidad y en cuál no?, ¿puede dicha serenidad soslayar o superar un exceso de curiosidad y aburrimiento a propósito de la constante utilización de pantallas? En última instancia, se analizarán las consecuencias de seguir todo este entramado argumentativo, en tanto propuesta para repensar cierto ámbito del mundo tecnológico actual, a partir de Heidegger.

El presente trabajo supondrá entonces la existencia de dimensiones específicas que se explican como causa y consecuencia de la revolución tecnológica que propicia el uso cotidiano de pantallas: tales son la curiosidad y el aburrimiento. Sin embargo, no se hablará concretamente de una curiosidad limitada a la acepción latina de la palabra, es decir, aprender y saber sin más, sino más bien de una curiosidad que configura una forma particular de encuentro con el mundo. Tampoco se expresará llanamente la idea del segundo aburrimiento mencionado por Heidegger en los *Conceptos* como un mero temple de ánimo, más complejo que el primero y menos profundo que el tercero. Ambos, curiosidad y aburrimiento, se entenderán como propiciadores existenciales —no exclusivos, pero sí elementales de este nuevo *homo pantalicus* (cf. Lipovetsky y Serroy, 2009: 270).

Según Heidegger, “sería necio marchar ciegamente contra el mundo técnico. Sería miope querer condenar el mundo técnico como obra del diablo” (Heidegger, 1960: 27). En este sentido, sería también necio huir o dar la espalda a la curiosidad y al aburrimiento como estructuras fundamentales del *Dasein*, entendidas como resultado de las nuevas sub-modalidades del estar-en-el-mundo. Sin embargo, si bien es necesario considerar a Heidegger como punto de partida para el presente proyecto, quizás sea igual de necesario tomar distancia cuando —con sus nociones— no se logre hacer una interpretación cabal de los nuevos y radicalizados fenómenos que afectan hoy la forma en la que se-está-en-el-mundo. De acuerdo con Heidegger, “Podemos, ciertamente, servirnos de los objetos técnicos y, no obstante, y pese a su conveniente utilización, mantenernos tan libres de ellos que queden siempre en desasimiento de nosotros” (Heidegger, 1960: 27). ¿Es realmente posible hacer, hoy, lo que nos aconseja Heidegger?, ¿es posible “esta actitud del simultáneo sí y no al mundo técnico”? (Heidegger, 1960: 27). En otras palabras, ¿es realmente posible la serenidad respecto de las cosas?

El estar-en-el-mundo del *Dasein* y su relación con los útiles

El “ser digital” modifica radicalmente nuestra forma de situarnos en el mundo mediante las proyecciones de

diferentes mundos virtuales (cf. Sartori, 1998: 196). En este sentido, la construcción de una interpretación de las aperturas del *Dasein* frente a las tecnologías dotadas de pantalla debe comenzar con un análisis de la forma en que dicho existente es en-el-mundo. La constitución fundamental de este ser que, en su ente, es preminente en los sentidos mencionados al comienzo de *Ser y tiempo*, es expresada por Martin Heidegger mediante la fórmula ser-en-el-mundo. Dicho fenómeno unitario y originario, en su interpretación, es el punto de partida más adecuado para una analítica del *Dasein*. Heidegger comienza el análisis de este fenómeno remitiéndose a lo que significa para el *Dasein* el ser-en, el cual finalmente toma determinación como una “expresión existencial formal del ser del *Dasein*” (Heidegger, 1997: 83). Más adelante el filósofo considerará como fundamental que para una aclaración del estar-en-el-mundo es primordial aclarar el momento estructural “mundo” que conforma este fenómeno y sus diversas significaciones. En este sentido cabe comenzar con el siguiente cuestionamiento: la técnica y los diversos elementos que de esta forman parte, es decir, tanto los procesos de producción de elementos tecnológicos como la utilización de estos en la cotidianidad, ¿constituyen un mundo aparte en el sentido de la segunda acepción que nos ofrece Heidegger? Conviene revisarla para alcanzar una respuesta.

“Mundo”, según la segunda acepción que da Heidegger, se entiende en un sentido ontológico en

tanto que corresponde al ser de los entes mencionados en la primera definición. Por lo anterior, “mundo puede convertirse en el término para designar la región que cada vez abarca una multiplicidad de entes: por ej., al hablar del ‘mundo’ del matemático” (Heidegger, 1997: 95). Dicho de otro modo, bajo este sentido de “mundo” se entienden seres categoriales que designan a conjuntos de entes que se comprenden bajo determinada denominación. Se hacen de esos mundos algo propio de la cotidianidad específica de entes específicos, por ejemplo, el mundo del deporte, mundo académico, mundo matemático. No todos los existentes participan y hacen de su existencia una apertura a los mismos mundos, es decir, no todos los existentes se hacen parte del mundo del deporte o de mundo de la finanza y economía, por ejemplo. La primera pregunta para este trabajo se formula, entonces, con el propósito de averiguar si lo que son las diversas tecnologías y su uso forman un mundo restringido de ciertas existencias o si, por el contrario, ya son parte indiscutible de cualquier existencia humana. Desde la perspectiva de este escrito, la respuesta a dicho cuestionamiento es incierta en tanto no poseemos datos estrictos que den cuenta en qué medida las personas emplean tecnologías propias de este tiempo. Por lo pronto, es fundamental explicitar qué avance de la técnica en sus diversas áreas (médica, entretenimiento, comunicación, etc.) escala con vistas a un mundo muy próximo donde sus productos conformen de manera indispensable la vida humana. Si aún la

tecnología es uno entre muchos mundos —como está el del deporte o el de la literatura— con un acceso posibilitado a una cierta cantidad de personas específicas, es posible predecir que esto no será así por tanto tiempo, es decir, que esto puede ampliarse, globalizarse aún más. Ya muchos, a propósito de esto, y mediante el creciente poder de la pantalla, ven perfilarse la tumba de un mundo (cf. Lipovetsky y Serroy, 2009: 311).

La revolución tecnológica, y su posterior globalización, es un fenómeno que de hecho se incorpora cada vez más en las diversas sociedades, y con ello, en las determinaciones más concretas de la existencia humana. Habiendo expresado esta cuestión básica respecto de una tematización del estar-en-el-mundo en su relación con las tecnologías, es posible traer a colación una consideración que nos hace Heidegger poco después de diferenciar las cuatro acepciones de ‘mundo’:

La marcha de la investigación irá desde este carácter existencial del estar-en-el-mundo mediano hacia la idea de mundaneidad en general. La mundaneidad del mundo circundante (la circunmundaneidad) la buscamos a través de una interpretación ontológica del ente que comparece más inmediatamente dentro del mundo circundante (Heidegger, 1997: 96).

Con todo esto, el filósofo explicita un camino que parte por la tematización de los entes que comparecen en el mundo circundante (*Umwelt*), es decir, en el mundo más próximo al *Dasein* en su cotidianidad. Dicho tratamiento es expuesto por Heidegger en la sección A del capítulo tercero de *Ser y tiempo*, denominada “Análisis de la circunmundaneidad y de la mundaneidad en general”. Este examen es fundamental para el presente trabajo en tanto expone una interpretación sobre los útiles o utensilios (*Zeug*), su modo de ser y el modo en que el *Dasein* se relaciona con ellos.

Lo elemental o primario para una reinterpretación de aquella parte de la analítica existencial que trabaja un análisis del ser de los entes que comparecen en el mundo circundante, es la enunciación del modo de comportamiento del *Dasein* frente a dichos útiles. Tal modo de relación se expresa con la palabra “ocupación” (*Besorgen*). Bajo esta forma de comportamiento hay, por supuesto, un cierto trato (*Umgang*) práctico mediante el cual el *Dasein* se relaciona con el mundo, que para este caso es el trato ocupado (*besorgender Umgang*). Este ocuparse, “en tanto modo básico de *Dasein*, propicia el comparecer. Propiciando tal comparecer alumbra el *Dasein* su mundo” (Heidegger, 2006: 212). Entonces, a través de este ocuparse, mediante este modo del *Dasein* es que las cosas son comprendidas como útiles, como entes que comparecen en la ocupación. Ahora bien, ¿qué hace que

un útil sea un útil? Heidegger responderá con la palabra ‘pragmaticidad’ (*Zenghaftigkeit*), la cual —a su vez— se comprenderá con la expresión ‘algo para...’ Siempre el útil es ‘algo para...’, es decir, un útil es algo con lo cual se hace algo, por lo que debe ser siempre entendido en su relación con otros entes (cf. Cornejo, 2020: 106). En este sentido, desde ya es permisible la idea de cómo un útil en su relación con otros entes genera una cadena de relaciones entendidas como remisiones (*Verweisung*) que para Heidegger es fundamental considerar: “De acuerdo con su pragmaticidad, un útil solo es desde su pertenencia a otros útiles” (Heidegger, 1997: 98). De este modo el autor va forjando una comprensión del modo de ser del útil, el cual expresa aquello con lo cual nos relacionamos en el uso cotidiano. Dicho fenómeno se expresa en el neologismo estar-a-la-mano (*Zubandenheit*).

En atención a estas nociones que tematizan el ser de los entes que comparecen en el mundo circundante, Heidegger presenta una distinción: “útil”, por un lado, y “obra” por otro. “Aquello —dice— con lo que ante todo tiene que habérselas con el trato cotidiano no son tampoco los utensilios, sino que lo que primariamente nos ocupa y está por ende a la mano, es la obra misma, lo que en cada caso tiene que ser producido” (Heidegger, 1997: 99). Un ejemplo ilustrativo dado por Heidegger de esta distinción es la tenencia y empleo de un martillo cuyo para-qué (*Wozu*) es una obra específica, como la producción de una silla

en un taller de carpintería. Es así como se vuelve posible la descomposición de aquellos elementos que conforman todo el entramado de entes a-la-mano: la obra, por un lado, remite al para-qué (*Wozu*) de su empleabilidad, por otro lado, al de-que (*Woraus*), es decir, su materialidad. Y, a su vez, remite al portador o usuario (*Träger, Benutzer*): aquellas personas que llevan o usan la obra producida. Sin embargo, “La integración de estos entes en una suma total no produce ciertamente algo así como un ‘mundo’” (Heidegger, 1997: 101). Entonces, ¿cómo dar cuenta de la mundicidad del mundo circundante que comparece en el ente intramundano?

En primera instancia, hay que distinguir “mundicidad” de “mundaneidad”. El primero de los términos se ocupa para acusar la condición de perteneciente al mundo que poseen los entes intramundanos y el segundo, expresa el carácter de mundo que tiene el ser-en-el-mundo. Así, Heidegger expresa que hay modos de ocupación que proceden de manera tal que se manifiesta la mundicidad de lo intramundano. Sin embargo, “el ente inmediatamente a la mano puede presentarse en la ocupación como imposible de usar, como no apto para el fin a que está destinado” (Heidegger, 1997: 102). Con esto se intenta expresar que el mundo de los útiles se muestra ex negativo, es decir, que cuando más se muestra en su ser la mundicidad de lo intramundano es cuando se expone la disfuncionalidad o la inutilidad parcial o total de un

útil (cf. Escudero, 2016: 196). El carácter de mundicidad de lo intramundano se expresa en la perturbación del funcionamiento normal del útil que Heidegger expone en base a tres modalidades. La primera, que ya fue mencionada, refiere a la situación que se presenta cuando el útil es imposible de usar: la inempleabilidad de lo a la mano. La segunda surge cuando el útil ni siquiera es hallado a la mano (*Unzuhandenheit*), por ejemplo, en el acto de haber perdido el útil. En tercer lugar, está la modalidad de lo “no a la mano que no falta ni es inempleable, pero que obstaculiza la ocupación” (Heidegger, 1997: 103). Dicho en otros términos, hay tres cuestiones que se hacen patente en lo a la mano, dado su carácter de estar-ahí, a saber: llamatividad (*Auffälligkeit*), apremiosidad (*Aufdringlichkeit*) y rebeldía (*Aufsässigkeit*).

Por su parte, Heidegger en el párrafo 17 nos expresa la idea de cómo los útiles remiten a otros útiles, donde se les explicita una función de signo (*Zeichnen*). Así, unos útiles se comprenden en base a su funcionamiento: el significado del útil, finalmente, se conforma en base al trato que mantiene el *Dasein* con él. En su posible carácter de signo, el útil muestra o señala, obviamente, algo que no está a la mano como un simple útil. Un signo, en tanto se comprende por su carácter remitivo, da cuenta de una totalidad de remisiones (*Verweisungsganzheit*), es decir, de un entramado de significados en que sus diversos elementos cobran un sentido para el *Dasein*. La significatividad (*Bedeutsamkeit*)

termina siendo fundamental en tanto estructura la totalidad de los significados de los entes: la significatividad de dicho entramado modula el estar-en-el-mundo del *Dasein* como un verdadero horizonte de sentido. Mediante esta exposición de lo que Heidegger entiende como circummundaneidad es posible tematizar el ámbito más próximo a nuestra existencia, el ámbito de entes que comparecen en el mundo circundante.

Ahora la pregunta siguiente se instala en la búsqueda de una comprensión de las tecnologías como entidades que están a la mano: ¿son las tecnologías de la segunda década del siglo XXI, aquellas que se vinculan con los existentes mediante una pantalla, meros útiles, tal como Heidegger entiende los útiles? De pertenecer a esa categoría, ¿dichos útiles son comparables a un martillo, un alicate o un lápiz?

Una respuesta tentativa y provisoria a dichas preguntas es que la tematización heideggeriana de los útiles en *Ser y tiempo* no agota la complejidad de los útiles tecnológicos, mucho menos aquellos que aquí se tratan. Y es que las tecnologías que interesan, tales como un *smartphone*, una *tablet*, un *notebook* o un computador, entendidas hoy en día como tecnologías inteligentes, no solamente establecen un trato de mera utilidad en el sentido de pragmaticidad que Heidegger expone. Las tecnologías con las que se interactúa mediante una pantalla han tenido una historia importante que se expresa desde la proto-pantalla, es decir, desde la utilización de la pantalla a propósito del cine, pasando

por pantallas pequeñas como la televisión, o las pantallas video-lúdicas, hasta llegar, finalmente, a la pantalla móvil (Márquez, 2015). La evolución desde la primera de las mencionadas a la última, que es característica del siglo XXI, establece una nueva forma particular de ser-en-el-mundo. Al ser una pantalla móvil, esta es —sin duda— transportable, y gracias a esto conforma una extensión de su portador/a. La pantalla móvil tiene un para-qué, sin embargo, ya no remite a una obra material, como en el caso del martillo el cual es empleado para la construcción de tal o cual artefacto. El para-qué de una pantalla, sea o no sea móvil, abarca hoy un amplio abanico de posibilidades que, por lo pronto, son en cada caso íntimas de su manipulador/a. En este sentido, no es preocupación de este trabajo explicitar los para-qué de artefactos tecnológicos “pantallizados”. La inquietud ahora se atiene a la apertura que implica para el existente la utilización de dichas tecnologías, es decir, la construcción progresiva de una(s) nueva(s) forma(s) de ser-en-el-mundo a partir de la integración de pantallas digitales.

Una cuestión interesante que sugiere la particular apertura que propician las ciber-pantallas, tiene que ver con su origen: el radar. Márquez, seguido de Lev Manovich, expone cómo las ciber-pantallas, por ejemplo, los ordenadores o los teléfonos, nacieron a partir de la Segunda Guerra Mundial con el surgimiento de tecnologías de rastreo. Con la existencia del radar, la imagen y el seguimiento del enemigo se volvió

instantáneo. Se trataba de una nueva forma de acumular información dinámica y en tiempo real (cf. Márquez, 2015: 160). Si retrotraemos las palabras de Heidegger donde apunta a la mundicidad de lo intramundano, cabe detectar la consideración de cómo la mundicidad de estas tecnologías tiende a romper con ciertos casos en los que la utilidad se muestra ex negativo. La apertura que posibilitan las pantallas es, de pronto, tan amplia que prorroga las disfuncionalidades de ciertos útiles que son ilustrados por Heidegger. Por ejemplo, cuando nos hallamos ante un imprevisto cuya solución depende de la utilización de determinado útil que, ahora mismo, no encontramos. Es usual proceder ante este tipo de cosas gracias a la multiplicidad de soluciones que puede otorgar la utilización del teléfono, de la pantalla. Sin embargo, esto no quiere decir que los mismos dispositivos dotados de pantalla no puedan mostrarse en su mundicidad a partir de su disfuncionalidad o de su desaparición. Evidentemente, las ciber-pantallas pueden fallar total o parcialmente. Pero, a pesar de esto, son reconocidas por simplificar la vida, por abrir posibilidades para hacer las cosas de forma diferente.

Otra cuestión fundamental versa sobre el tipo específico de pantalla, quizás el más empleado hoy por hoy, y que es denominado por Márquez como “pantalla total”, a saber, aquella que permite integrar todas las pantallas existentes anteriores a su creación: el teléfono móvil. Este dispositivo, sin duda, es uno de los más

complejos. Este útil-pantalla, siguiendo a Márquez, corresponde a,

[...] un espacio para la simultaneidad, para la interactividad simultánea que nos hace mirar y pasear nuestra atención por varios marcos, ventanas o micropantallas que se despliegan y parpadean al mismo tiempo, encendiendo diferentes partes de nuestra mente e identidad según la ventana en que nos encontremos (Márquez, 2015: 138).

En un solo dispositivo pequeño y rectangular se erigen una infinidad de aspectos del existente que se nombra como dueño/a y portador/a de dicha pantalla. Con esto se abre una puerta al mundo del trabajo, al mundo de la entretención y el ocio, al mundo de las comunicaciones y la socialización. Dicho genéricamente, al mundo de la información. La comprensión del problema ahora se plantea frente a la cuestión de la pantalla-mundo, que como menciona Lipovestky y Serroy, no se diferencia mucho de la pantalla-cine (cf. Lipovestky y Serroy, 2009: 270). Con el desenvolvimiento del sujeto que emplea esta tecnología se permite el ingreso a mundos simultáneos en una instantaneidad casi imparable. Esto pasa a complejizar el ser-en-el-mundo del *Dasein*, y por ende, cualquier desarrollo para una analítica de su existencia. Desde la perspectiva del presente escrito, ciertas consecuencias de todo esto se enmarcarían en las formas comprensión de

este *Dasein*. El existencial que significa, en *Ser y tiempo*, la comprensión expone la apertura que “conciene siempre a la constitución fundamental entera del estar-en-el-mundo” (Heidegger, 1997: 170). En este sentido, es necesario pasar a tematizar lo recién mencionado en su exposición cotidiana para una mejor comprensión del problema.

Tendencia a “ver”, aburrimiento indeterminado y útiles “pantallológicos”

Uno de los objetivos fundamentales de la analítica existencial del *Dasein* es aclarar la constitución fundamental del estar-en-el-mundo. Sin embargo, para dar con aquello es necesario expresar el análisis de cada uno de los elementos del todo estructural que constituyen el fenómeno unitario propio de la existencia. Heidegger termina por identificar tres modos que dan cuenta de cómo estamos, efectivamente, en el mundo: la disposición afectiva o “encontrarse”, el comprender, y finalmente el habla que determina cooriginariamente los primeros dos existenciales mencionados. A pesar de la identificación de todo esto, Heidegger se propone demostrar cómo los existenciales ya aludidos se exhiben constantemente en la cotidianidad del *Dasein*. En este sentido, cada existencial mencionado (disposición afectiva, comprensión, y habla) expuesto en la sección A del capítulo quinto tiene su correlato en el ser cotidiano del Ahí; respectivamente: habladuría, curiosidad y

ambigüedad (cf. Heidegger, 2016: 160-185). Aquí nos atenderemos a la así llamada “curiosidad” (*Neugier*), la cual —consideramos— plantea una disposición existencial preeminente en el mundo contemporáneo en el que abundan las pantallas.

Como ya se adelantó, los útiles pantallológicos propician una apertura de mundo considerable y única. Sin embargo, dicha apertura que ofrecen no es efectiva sin una actitud del existente que los emplea y que dote de sentido dicha utilización. Desde la perspectiva que aquí se ofrece, la curiosidad es un existencial preeminente en la vinculación cotidiana del *Dasein* con el mundo contemporáneo, pues pone de manifiesto una tendencia fundamental que demarca la relación con las pantallas: tal es la tendencia al “ver”.

Las pantallas, como se puede intuir, en principio se sirven de recursos visuales para la relación que establecen con sus usuarios. Da cuenta de ello, por ejemplo, el hecho de que hasta finales de la década de 1920 la mayoría de los largometrajes eran silentes. Con el pasar del tiempo, la incorporación del sonido en la pantalla se transformó en una obviedad. Sin embargo, por muchos años el empleo de pantallas no pasó de apelar a nada más que no fuera la vista y la audición de sus beneficiarios. A pesar de lo anterior, hoy contamos con la incorporación de la necesidad del tacto para la manipulación directa de las pantallas, pues por un tiempo considerable, la tecnología analógica reducía este empleo a la utilización de botones como intermediarios.

Curiosidad y aburrimiento: hacia una comprensión de la nueva vida tras las pantallas a partir de Heidegger

Así pues, es innegable la avenencia entre pantallas y visión. Por otro lado, en lo que respecta a la vista no es posible sostener que se trata de una preocupación nueva en filosofía. El mismo Heidegger trae a colación cierto fragmento de la *Metafísica* de Aristóteles. En efecto, el filósofo griego parte por resaltar el amor a las sensaciones, en específico a las sensaciones visuales. La vista, entre todos los sentidos, se caracteriza por ser la “que más nos hace conocer y muestra múltiples diferencias” (Aristóteles, *Met.*: 980a 25). Por esto mismo, Heidegger recalca “En el ser del hombre se da esencialmente el cuidado por el ver” (Heidegger, 1997: 195). Ahora bien, ¿en qué sentido, mediante el ver, se configura el comprender del Ahí en su cotidianidad? Más bien, la curiosidad expresa “la tendencia a una particular forma de encuentro perceptivo con el mundo.” (Heidegger, 1997: 195) Aun así, la primacía del ver es casi indiscutible en gran parte de la historia de la filosofía occidental; esto lo expresa claramente la definición de *Neugier* ofrecida por José Gaos en su traducción de *Ser y tiempo*, a saber, “avidez de novedades” (cf. Heidegger, 2018: 189).

Otro punto fundamental es el que Heidegger desde antes viene denominando “circunspección” (*Umsicht*), la cual implica una forma de saber del *Dasein*, de desenvolverse en las diversas actividades de la vida cotidiana mediante un cierto mirar los alrededores del mundo circundante. El modo de proceder que inaugura el reposo en el contexto de la vida agitada es tender a lo

lejano y ajeno. En ese sentido, la circunspección queda libre acercándose así a lo distante en favor de la atención a su aspecto: “El *Dasein* se deja llevar únicamente por el aspecto del mundo, y en este modo de ser procura deshacerse de sí mismo en cuanto estar-en-el-mundo [...]” (Heidegger, 2016: 197). Con esto último es posible pensar mucho mejor la relación de los existentes y cierta tendencia a la percepción. Se trata de una percepción que apela, en primera instancia, a la visión, y que se agota mayormente en ella. Se sacia, en el contexto de la utilización de las pantallas, en ese ver tan solo por ver que busca el *Dasein*. Sin embargo, no sólo se privilegia la vista de manera general. Más bien se atiende a lo visible en tanto que nuevo, como señala Heidegger, “Si [el existente] busca lo nuevo, es solo para saltar nuevamente desde eso nuevo a otra cosa nueva” (Heidegger, 2016: 197). A propósito de un análisis similar, Márquez menciona el acontecimiento que significó la aparición de los autocines: aparte de ser un espacio totalmente nuevo inaugurado por el funcionamiento de una pantalla gigante, aquí se jugaba muy bien la dialéctica del más allá y el más acá de la pantalla (cf. Márquez, 2015: 38). En general este contexto permitía una salida de los espacios normativos del cine tradicional, en especial para la juventud de la época, lo que “procura posibilidades de abandonarse al mundo” (Heidegger, 1997: 197).

En general, el valor que le otorga Heidegger a la curiosidad no dista mucho de la concepción cotidiana de

la misma. El filósofo le estipula a la avidez de novedades el lugar de la inquietud en los existentes en el marco cotidiano, el lugar de la excitación de lo nuevo y de todos los cambios relativos a su emergencia. En síntesis, esta modalidad del estar-en-el-mundo es asociada a la constante posibilidad de distracción que debe ser aprehendida por el *Dasein* en su cotidianidad. Así pues, Heidegger establece dos momentos constitutivos de la curiosidad: El primero es denominado como “incapacidad de quedarse en el mundo circundante” (*Unverweilen*), el cual se caracteriza por una suerte de insaciabilidad de exploración de nuevas posibilidades, de cambios, de excitación. Mientras que el segundo es nominado como “distracción hacia nuevas posibilidades” (*Zerstreuung*), y se pasa a caracterizar como una dispersión, una diversión, un evadirse constante con el propósito de adentrarse en el ocio que las responsabilidades cotidianas demandan. Ambos — aclara el pensador alemán— fundan un tercer carácter esencial denominado como ‘falta de paradero’ o ‘carencia de morada’ (*Aufenthaltslosigkeit*). Este último da cuenta de un desarraigamiento constante del *Dasein* en su modo de ser cotidiano. Expone la incapacidad del existente de asentarse en un lugar, y con ello dejar la constancia de buscar. En síntesis, y siguiendo a Heidegger, “la curiosidad se halla en todas partes y en ninguna.” (Heidegger, 2017: 197) Por esto mismo, en lo que sigue de este apartado se procederá con el análisis

del aburrimiento. Desde la perspectiva de este escrito, ambas nociones —curiosidad y aburrimiento en la filosofía heideggeriana— en su conjunto permiten una mayor comprensión de la vida tras las pantallas.

Cuando se trata del aburrimiento desde una perspectiva fenomenológico-hermenéutica, es necesario recurrir a los cursos de Heidegger del semestre de invierno de 1929-1930 titulados *Los conceptos fundamentales de la metafísica*. Allí el autor tematiza, entre otras cosas, el fenómeno del aburrimiento. Sin embargo, lo hace con una avidez que termina por reconocer al menos tres formas de dicho fenómeno. La primera forma es denominada como ‘el ser aburrido por algo’. La segunda, ‘el aburrirse en algo’. La tercera, en última instancia, es denominada ‘aburrimiento profundo’. Para comenzar, se esbozará brevemente las principales caracterizaciones dadas por Heidegger a la primer y tercera forma del aburrimiento. A continuación, se analizará la interpretación ofrecida por el filósofo de la segunda forma, para finalmente dar cuenta del sentido en que esta manera del aburrimiento es un existencial — lo denominaremos existencial, aunque no tenga esa denominación por el mismo Heidegger— importante para la propuesta de una comprensión fenomenológico-hermenéutica de la existencia contemporánea vinculada a las pantallas.

En lo que respecta al primer modo del aburrimiento, el ser aburridos por algo, es posible acotar que se trata de la forma obvia y evidente, principalmente

coloquial, de entender el aburrimiento. Aquí el tedio en el existente se expresa a propósito de las cosas, de las personas, y todo lo aburrido que rodea. En este sentido, es evidente que en este modo del aburrimiento somos por algo específico, algo identificable. Heidegger ejemplifica este modo del aburrimiento con la caracterización de la típica espera del tren en una estación. (cf. Heidegger, 2017: 128) Para este ejemplo, lo que nos aburre es algo totalmente identificable en el contexto; a saber, la espera, pues lo que busca el sujeto que aguarda el tren es liberarse de la espera, de algo que es totalmente reconocible. La tercera forma de aburrimiento es dotada de un carácter bastante más distinto que las primeras dos. El autor caracteriza el núcleo de este aburrimiento a cuando uno se aburre a propósito de “la temporalidad en una determinada forma de su cuajar.” (Heidegger, 2017: 202) En este modo del aburrimiento lo que nos deja vacíos en tanto que nos vemos anulados por este vacío, es el tiempo mismo de la existencia. Esta temporalidad que aburre, menciona Heidegger, no es aquella que está junto a los objetos o las cosas que aburren. Más bien es aquella temporalidad que constituye las bases de la posibilidad de la subjetividad de los existentes. Toda caracterización de esta última modalidad del aburrimiento se ajusta a la expresión que Heidegger formula como ‘uno se aburre’ (*es ist einem langweilig*).

La segunda forma del aburrimiento, como se dijo, es titulada por Heidegger como ‘el aburrirse en

algo'. Para el tratamiento de este, el filósofo opta por proceder el análisis a partir de un ejemplo que ilustre la esencia interna del aburrimiento, en mayor parte a propósito de comprender las diferencias con la primera forma. El ejemplo es el siguiente: estamos en casa una tarde, y nos invitan a alguna parte. No hay buenas razones para ir, sin embargo, ha sido un día tenso y disponemos de tiempo para aceptar la invitación. Por todo lo anterior, tomamos la determinación de asistir. Llegamos al lugar del encuentro, y todo es habitual en su proceder; la comida, las conversaciones, la música, etc. Todo resulta ser, aparentemente, divertido y animoso. De pronto, llega el momento de irse; todos, en cierta forma, se felicitan por lo agradable del encuentro, pues efectivamente no hubo absolutamente nada aburrido en la velada. Por esto mismo, dice Heidegger, nos retiramos felices a casa. Posteriormente analizamos de manera superficial cómo se nos ha interrumpido la tarde. Finalmente, hacemos una previsión de lo que viene mañana, y es precisamente ahí cuando nos percatamos que, después de todo, nos hemos aburrido en la reunión (cf. Heidegger, 2017: 147).

Lo que Heidegger detecta en este ejemplo que ilustra la segunda forma del aburrimiento es que, efectivamente, hubo un aburrimiento. A pesar de eso, este no fue detectable inmediatamente, es decir, no era evidentemente obvio. Más bien, es reconocible a posteriori. La problemática en primera instancia está en si hubo o no un pasatiempo que haya buscado dominar

el aburrimiento detectado. Heidegger, primeramente, responde: “después de todo hubo un aburrimiento, pero ningún pasatiempo contra él” (Heidegger, 2017: 148). Aun así, más adelante, y después de un análisis replica que “el pasatiempo tampoco falta en este aburrimiento. Tampoco está oculto o reprimido, sino transformado de un modo determinado” (Heidegger, 2017: 149). Efectivamente, resulta ser que la invitación misma a la reunión es el pasatiempo, es decir, se trata de un aburrirse en la invitación. Heidegger nos sintetiza toda su interpretación diciendo:

Hay que establecer que la invitación es aquello en lo que nos aburrimos, y que este «en lo que» es al mismo tiempo el pasatiempo. En esta situación aburrida, el aburrimiento y el pasatiempo se entrelazan de un modo peculiar. [...] No hallamos nada aburrido, y sin embargo el pasatiempo asume una dimensión según la cual reivindica para sí la situación entera. [...] El aburrimiento se concentra cada vez más y más en nosotros, en nuestra situación en cuanto tal (Heidegger, 2017: 151).

Finalmente, se trata de un «no sé qué» que marca esencialmente este aburrimiento, pues a diferencia de la primera forma del tedio, la segunda se marca por la indeterminación de lo que aburre: no hay ningún ente determinable que funde esta disposición del ánimo, sin embargo, no podemos sostener que absolutamente nada

nos aburre. “Nos dejamos deslizar en esta curiosa dejadez respecto del «no sé qué»” (Heidegger, 2017: 152). Un aspecto fundamental es lo relativo al tiempo: en el ejemplo que nos ofrece Heidegger nosotros nos damos a nosotros mismos el tiempo que disponemos para aceptar la invitación y asistir, es decir, nos dejamos tiempo para ello. Siguiendo al filósofo, aquí “el tiempo ni apremia ni se retarda, luego tampoco nos oprime. Y sin embargo nos aburrirnos” (Heidegger, 2017: 153). Se trata de un tiempo que absorbe toda la situación que aburre en un movimiento sutil, irreconocible, inadvertido, lo que por lo pronto data de cómo lo que aburre no es derechamente exterior al existente. Dicho con mayor exactitud, hablamos de cómo procede aquello que aburre: “se alza desde la propia existencia” (Heidegger, 2017: 167). Pero a pesar de esto último, en una comparación que Heidegger hace con la primera forma del aburrimiento, señala que la modalidad que aquí estudiamos no es seria, sino más bien lúdica (cf. Heidegger, 2017: 168).

Ya expuestos los rasgos más notables, se vuelve necesario fundamentar cómo esta forma del aburrimiento y la curiosidad pueden ambas ser entendidas como existenciales del *Dasein*, en el contexto del uso cotidiano de los artefactos tecnológicos dotados de pantalla. En esta línea, a continuación, se conformará el enfoque que da cuenta de dos modos del ser fundamentales de la existencia en el mundo contemporáneo. Se propondrá el sentido en el que la

curiosidad y el aburrimiento (según la segunda modalidad tratada por Heidegger) permiten comprender la vida con y tras las pantallas.

En primer lugar, cabe considerar cómo la curiosidad condiciona la vinculación con la ‘pantalla total’ que menciona Márquez. Esta pantalla, como ya fue dicho, se caracteriza por integrar las diversas modalidades de otros tipos de pantalla anterior. La pantalla del teléfono móvil contiene funciones de las pantallas del cine, de las pantallas de la televisión, de las pantallas que dan cuenta de radares y ubicaciones, etc. En la totalidad de esta pantalla móvil encontramos la historia íntegra de las pantallas de la humanidad. Esto, sin duda, es un anzuelo para la curiosidad de los existentes. En esta pantalla está la dispersión en su plenitud técnica. La incapacidad de permanecer se expresa en lo que Márquez caracteriza como aquella “interactividad simultánea que nos hace mirar y pasear nuestra atención por varios marcos, ventanas o micropantallas” (Márquez, 2015: 138). En su evadirse, el *Dasein* se expone a una anhelante necesidad de ocio. No hay, evidentemente, ninguna morada que permita a sus usuarios asentarse en alguna parte de estas tecnologías. La misma lógica de la pantalla no da paso al asentamiento: en ella todo es movimiento, tendencia a ver más y más sólo porque sí.

Nace y se hace evidente, a partir de la utilización cotidiana de las pantallas, cierta dialéctica que busca acercar lo lejano, explicitar distancias y dar cuenta de

que todas estas son —en cierto sentido— superables. La curiosidad —como modo de ser de la cotidianidad— expresa, principalmente, lo que Heidegger nos aclara como un prestar atención al aspecto. Como se dijo, esta curiosidad que busca el ver por el ver en especial atención al aspecto de las cosas no se ocupa de comprender. La comprensión, en un sentido cognitivo del término, es algo mucho más elaborado, pues entra en una relación íntima con aquello que se busca comprender. En la auténtica comprensión la actitud del existente no se atiene sin más al aspecto. Sin embargo, los útiles ‘pantallológicos’ no se diseñan con la finalidad de cultivar una fecunda comprensión del mundo o de algún fenómeno en específico. Más bien se proponen para el ocio, para la distracción, para la superficialidad que Heidegger caracteriza como el ver por el ver. Como dice nuestro filósofo, “la curiosidad se halla en todas partes y en ninguna” (Heidegger, 1997: 197), pues está ahí, en el existente que se absorbe en su modo cotidiano del estar-en-el-mundo, pero aun así no se da lugar a una identificación de ella. Por esto mismo, y como ya fue mencionado, Heidegger identifica su carácter esencial como falta de paradero.

Cabe destacar, a su vez, el sentido en el que los útiles dotados de pantalla cumplen un rol formal, casi más allá de lo que se reproduzca en la pantalla misma. Son un pasatiempo que constituye parte fundamental del aburrimiento mencionado. La relación es prácticamente recursiva, donde ya no importa en primer lugar el

contenido de lo que se hace o aquello para lo que se emplea la pantalla total. Para nuestros propósitos es necesario atenernos al papel que desarrollan dichas pantallas en tanto se entrelazan con el aburrimiento mismo y la curiosidad que le acompaña de una forma distintiva. Por un lado, hacemos inmersión de nosotros mismos en la actividad determinada, que para lo que respecta a este escrito es la vinculación con las pantallas. Nos empapamos ahí de las variedades que ofrece la circunstancia, para posteriormente retirarnos. En efecto, ahí hay curiosidad de algo: de novedades. En ese retiro es cuando se logra la salvedad de que, efectivamente, solo atendimos al aspecto, que para el ejemplo de Heidegger es la buena música o la buena comida. Cuando se trata de aquello a lo que nos enfocamos en este trabajo, por otro lado, nos referimos al sinfín de opciones y de atracciones que ofrecen las imágenes y sonidos que emiten las pantallas en toda su diversidad. Algo hay en la lógica de estas tecnologías ‘pantallológicas’ que apuntan a la dispersión del individuo. Se puede estar horas enteras y seguidas en su utilización. En cierto sentido, las pantallas nos hacen una invitación, a la cual decimos que sí, pues hemos estado tensos o cansados todo el día. En nuestra asistencia al lugar de la invitación, esto es, en nuestro ingreso al mundo inaugurado por la interacción táctil, encontramos un sinnúmero de contextos entretenidos. No se encuentra nada que, en efecto, sea aburrido. Como dice Heidegger, “nos movemos y nos

mantenemos en un pasatiempo que lo abarca en sí a todo, a toda la invitación, de modo que la invitación nos llena y en cierto modo constituye la ocupación” (Heidegger, 2017: 153).

El exceso de posibilidades es algo característico de las pantallas interactivas. No todo se reduce a lo que se te ofrece de manera arbitraria como en la televisión, como cuando se pueden pasar horas haciendo zapping sin encontrar algo que cautive. La interacción con el tacto que inaugura la pantalla total abre el espectro de posibilidades que lograrían saciar ese ver tan solo por ver, esa curiosidad que en la cotidianidad del existente es tan demandante. Sin embargo, hay que considerar que de pronto en la pantalla total las posibilidades se disparan, lo que, a la larga, puede saturar las búsquedas y los intereses. En este sentido, el pasatiempo que implica la utilización de pantallas es, en primera instancia, un eludir el aburrimiento. Mientras que, a su vez, el aburrimiento mismo en esta modalidad es un dejarse aburrir. El movimiento, por así decir, es doble. Por esto mismo, Heidegger expresa que la amplitud de vibración del aburrimiento en su segunda forma implica en el existente el estar propagado y pendiendo a lo largo de todo el contexto indeterminado, el cual es el originador del temple de ánimo que aquí mencionamos (cf. Heidegger, 2017: 170).

A modo de concreción de los análisis esbozados es posible establecer que la curiosidad y el aburrimiento son los puntos de anclaje a nivel ontológico entre los

diversos existentes y la apertura de mundo que traen consigo las pantallas. En este escrito no se ha profundizado acerca de, por ejemplo, las diversas redes sociales. Se puede sugerir, a partir de lo expuesto, que estas aplicaciones son las que, finalmente, más se instalan en la utilización de pantallas, inaugurando nuevas formas de socialización. Como sostiene Márquez, pasa a ser una “obligación de estar conectados en todo momento, en cualquier lugar, y la ansiedad que genera el recibir nuevos mensajes, [...] para tener así la sensación de que el otro está allí con nosotros, en tiempo real” (Márquez, 2015: 172). La política del tiempo real que configura la utilización de este tipo de útiles despliega un éxtasis de dos modos de ser relativamente antagónicos, que, a la larga, concretan una suerte de extensión óptico-ontológica de los existentes. Estas pantallas, en la utilización cotidiana que aquí se describe, pueden ser analizadas a partir de un carácter ortoprotésico, es decir, que dichos entes se conciben como artefactos que nos salen al encuentro, integrándose así a nuestras existencias (cf. Cornejo, 2020: 124). Dicho de otra forma, se incorporan a la vida misma en su proceder, conformando así nuevas formas de ser de la impropiiedad de los existentes —por ejemplo, el aburrimiento que es tematizado en este apartado. Pero, a su vez, se consolidan otras estructuras ya tematizadas por Heidegger, como es la curiosidad. Sin embargo, aquí se ha buscado otorgar una nueva perspectiva a dichas nociones, con el fin de dar cuenta

de cómo permean en las existencias contemporáneas que conviven en la cotidianidad con las tecnologías ‘pantallológicas’. La nueva pregunta que conducirá esta reflexión surge, también, de la obra de Heidegger. Dicha interrogante buscará tensionar la condición de posibilidad que en esta sección se ha planteado para el uso de útiles dotados de pantalla: que la curiosidad y el aburrimiento configuran el carácter ortoprotésico que adquieren estas tecnologías. Contemplando que la curiosidad y el aburrimiento, según la presente interpretación, conforman un puente que lleva a adoptar estas tecnologías en la vida cotidiana, ¿es posible hablar de una efectiva y futura serenidad respecto de las cosas, es decir, es posible decir simultáneamente ‘sí’ y ‘no’ a los objetos técnicos aquí considerados?

La actitud para habitar en el mundo técnico: ¿serenidad hoy?

Para ahondar un poco en la posibilidad de hacer efectiva, hoy, una actitud de serenidad ante los objetos técnicos que aquí hemos tratado, consideramos pertinente mencionar las cuestiones fundamentales que organizan el pensamiento de Heidegger sobre la técnica. Lo que hasta aquí hemos hecho da cuenta de una interpretación de la relación de este ser que soy cada vez yo mismo, con aquellos útiles que hemos denominado ‘pantallológicos’. Hasta esta parte del tratamiento

conceptual heideggeriano no hemos advertido la integración estructural que significa la introducción de estos objetos en la propia existencia. En lo que se conoce como la primera etapa del pensamiento de Heidegger —es decir, aquello sobre lo que hemos reflexionado hasta ahora (textos como *Ser y tiempo* y *Los conceptos fundamentales*)— podemos asumir cierto tratamiento de los objetos técnicos que aún se ven como objetos sin más. En dicha interpretación puede comprenderse aún una actitud que puede establecer distancia con los útiles, en tanto son solo objetos: “Gegenstände (el ente en tanto que se tiene de pie ante un sujeto que lo tiene a la vista)” (Fédier, 1975: 111). Sin embargo, la segunda etapa de la obra y pensamiento del filósofo alemán, es posible identificar otra forma, bastante distinta, de abordar los artefactos técnicos: una pretensión que los asume con mucha más complejidad, y que en cierto sentido reniega de la perspectiva anterior. En palabras de François Fédier, ya no hay objetos (*Gegenstände*), sino más bien “Bestände (el ente que está listo para el consumo); en francés, quizás se podría decir: no hay más substances [substancias], sino subsistences [subsistencias], en el sentido de ‘reservas’” (Fédier, 1975: 111).

Si bien el término concreto que emplea Heidegger para referirse a los útiles en *Ser y tiempo* es *Zeug*, la significación más expresa de los mismos es la que nos facilita Fédier respecto de los *Gegenstände*, es decir, los objetos como entes que se tienen en frente. El

Heidegger que escribe *Serenidad* o *La pregunta por la técnica* aborda de manera distinta el artefacto técnico. Lo entiende como *Bestand*, lo cual supone una determinación ontológica particular respecto del trato con el *Dasein*. En palabras de Fédier:

La determinación ontológica del *Bestand* (de lo ente como fondos de reserva) no es la *Beständigkeit* (la permanencia constante), sino la *Bestellbarkeit*, la posibilidad constante de ser comandado y comanditado, es decir, el estar permanente a disposición. En la *Bestellbarkeit*, lo ente es puesto como fundamental y exclusivamente disponible -disponible para el consumo en el cálculo global (Fédier, 1975: 111).

Tras esta determinación se vuelve aún más imperioso explicitar los puntos centrales de la meditación heideggeriana sobre la técnica. Esta ya asume, o al menos intuye, una introducción estructural de los artefactos técnicos en la vida cotidiana, al punto de cuestionarse con fuerza sobre aquella delgada línea entre decir ‘sí’ y ‘no’ a la técnica. Heidegger tiene en vistas que “sin darnos cuenta, hemos quedado tan firmemente fundidos a los objetos técnicos, que hemos venido a dar en su servidumbre.” (Heidegger, 1960: 27) A partir de esto, podríamos incluso sostener que —en el pensamiento heideggeriano— el análisis de los útiles en *Ser y Tiempo* analiza la técnica en su estadio artesanal, o pre-moderna. No así en *La pregunta por la técnica* o

Serenidad, donde Heidegger se sitúa de manera distinta: se supone a sí mismo como padeciendo los efectos de la técnica moderna, que —por supuesto— no son los de la técnica artesanal. No puede comprender a los artefactos de la técnica moderna como algo que está ahí en frente. Más bien estos, en su im-ponerse, configuran el mantenimiento de este destino que entendemos como técnica moderna.

Para Heidegger, la técnica artesanal no se imponía incondicionadamente sobre nada. Respetaba y cuidaba el campo, por ejemplo, no permitiendo su provocación (cf. Acevedo: 73). Sin embargo, el destino técnico impuesto a la vida humana no se limita meramente al poder humano. En palabras de Heidegger: “Ninguna organización exclusivamente humana está en situación de apoderarse del mando de esta época” (Heidegger, 1960: 26). Lo *Gestell*, la disposición, es decir, la esencia de la técnica, en tanto escapa de la resolución humana, se expresa como una manifestación del ser, y, por tanto, como la última acuñación destinadora del ser en su forma histórica. Dada esta destinación, donde lo dis-puesto es la esencia, nos queda un modo del desocultar que provoca al humano mostrar lo real en tanto *Bestand*, es decir, en tanto aquel ente que está dispuesto para el consumo. La forma de develar o desocultar en el estadio moderno de la técnica es, para el filósofo, un desocultar pro-vocante. Para Heidegger, este desocultar termina por “desocultar a él mismo sus propios, múltiples y ensamblados carriles, a través de los

cuales él dirige. La dirección misma es asegurada por todas partes” (Heidegger, 2017: 82). Heidegger en ningún sentido busca con esto desmentir la concepción tradicional sobre la técnica, la cual la entiende como un hacer humano fundamentado como medio para ciertos fines. Con esta propuesta busca distinguir la determinación correcta de la técnica de aquella verdadera que identifica la esencia del estadio moderno de la técnica, *das Gestell*, lo dispuesto.

Es por todo esto que se hace pertinente una brevísima exposición de lo que para Heidegger demarca la ambigüedad de la técnica, la cual se expresa en un sentido elevado (cf. Heidegger, 2017: 92). Esto no quiere decir, por lo pronto, que la técnica tenga algún carácter demoníaco, sino más bien da cuenta del misterio de su esencia. Por tanto, “donde domina lo dispuesto, hay, en el sentido más elevado, peligro” (Heidegger, 2017: 89). Luego cita a Hölderlin a partir de los siguientes versos: “Pero, donde hay peligro / crece también lo salvador.” ¿Qué nos puede significar todo esto? Por lo pronto, una alusión a la circunstancia que propende a la conformación de dos improntas o actitudes que Heidegger plantea al momento de enfrentar la técnica moderna y su esencia. Tales son: serenidad y apertura al misterio. Heidegger asume en todo momento que:

No sabemos lo que el dominio de la técnica
atómica, que progresa hasta lo inquietante,

Curiosidad y aburrimiento: hacia una comprensión de la nueva vida tras las pantallas a partir de Heidegger

tiene como propósito. El sentido del mundo técnico se oculta. Pero si observamos aquí, de propósito y continuamente, que en toda ocasión hay en el mundo técnico un sentido oculto que nos atañe, estaremos a la vez en el terreno de lo que se nos esconde, y se nos esconde, en verdad, porque toca a nosotros. Lo que de esta manera se muestra, y al propio tiempo se escapa, es el rasgo fundamental de lo que llamamos el misterio. La Actitud en virtud de la cual nos mantenemos abiertos al sentido oculto en el mundo técnico la nombro yo apertura al misterio (Heidegger, 1960: 27).

No obstante, lo que aquí nos cuestionamos va un tanto más allá de la actitud que Heidegger describe como apertura al misterio. ¿Qué es la serenidad? ¿puede hacernos, hoy, un sentido claro para enfrentar la introducción para nada superficial que las tecnologías ‘pantallológicas’ efectúan en las diversas existencias en el contexto de pandemia? Por lo pronto podemos exponer la definición que propone Heidegger, la cual supone cierta capacidad de: “Permitimos que los objetos técnicos penetren en nuestro mundo cotidiano, y al mismo tiempo los dejamos fuera, o sea los hacemos consistir en cosas que no son nada absoluto sino que se hallan dependientes de algo superior” (Heidegger, 1960: 27).

Tras todo el análisis desarrollado hasta acá, es pertinente cuestionarse acerca de la relación que tiene el

Curiosidad y aburrimiento: hacia una comprensión de la nueva vida tras las pantallas a partir de Heidegger

Dasein con sus objetos técnicos en una condición de inseparabilidad con ellos. Como dijimos más arriba, según Heidegger, lo a la mano, que responde al modo de ser de los útiles, se expresa mediante tres determinaciones: llamatividad (*Auffälligkeit*), apremiosidad (*Aufdringlichkeit*) y rebeldía (*Aufsässigkeit*). Consideramos que estas precisiones se hacen patentes aún, pero con la dominación que establece la esencia de la técnica moderna, la cual se manifiesta en los diversos ámbitos de la vida “por medio de características que pueden recibir distintos nombres tales como funcionalización, perfección, automatización, burocratización e información” (Heidegger, 1990: 115).

El exceso de información, por ejemplo, aprehende muchas de las circunstancias de utilización de las tecnologías ‘pantallológicas’. Dicho de otro modo, la demasía de información es hoy una característica crucial en el funcionamiento de los artefactos que se manipulan principalmente gracias a una pantalla. Aun así, no toda información se vincula con la curiosidad o avidez de novedades mencionada antes, mucho menos con el aburrimiento indeterminado. La mencionada pantalla total, que alude a este artefacto en el que confluyen todos los tipos de pantalla (cine, televisión, computador, etc.), concentró —y concentra aún— con tanta abundancia relaciones saturantes, que terminan por fundamentar la construcción progresiva de una nueva forma de ser-en-el-mundo. Dicha nueva modalidad se asume como una novedad general que abarca todas las

innovaciones que concentramos en los artefactos que se han mencionado. A su vez, admitimos la pertinencia de la obra de Heidegger para reflexionar sobre la actual contingencia tecnológica y sanitaria. Siguiendo a Acevedo, la interpretación que nos ofrece Heidegger tiene un notable carácter de fecundidad, tanto para la bioética como para la ecología (cf. Acevedo, 2016: 80), pero también para una reflexión filosófica que verse sobre las relaciones humanas en el mundo en el que impera la técnica moderna. Pues, se vuelve notable que el develar técnico que supone, tiene un inherente carácter de vigencia social, e incluso ultrasocial, destinal (cf. Acevedo, 2016: 80).

Si bien el aparato conceptual y teórico de los textos de Heidegger que aquí empleamos nos ha permitido iniciar una interpretación que pueda, eventualmente, plantearse como novedosa respecto de una relación entre las propuestas heideggerianas y la actual crisis sanitaria, consideramos que en lo referente a la actitud denominada como ‘serenidad’ podemos advertir cierta exigüidad. Decir ‘sí’ y ‘no’ a los objetos técnicos supone poder optar por definir, personalmente, los límites de la tecnología respecto de la propia vida. Hay una nueva forma de ser o estar-en-el-mundo que es, por lo pronto, un hecho. Sin embargo, la serenidad en términos heideggerianos nos parece una propuesta que, considerando el conflicto actual, se presenta como insuficiente. Dado esto, es posible finalizar la presente reflexión teniendo en vistas las dos estructuras y sus

relaciones que —según este trabajo— dan cuenta del trato del *Dasein* con los útiles técnicos ‘pantallológicos’ del mundo contemporáneo: curiosidad, primeramente, y aburrimiento en el sentido de indeterminación. Como se dijo, el ‘ser digital’ —y sobre todo hoy— modifica radicalmente nuestra forma de situarnos en el mundo. Aquí solo se ha explorado una posibilidad que constituye un punto de partida para la siempre pertinente reflexión sobre la tecnología. Es decisiva la irrupción de las diversas tecnologías en el fenómeno unitario del que comenzamos, y que constituye la propia existencia. Tan decisiva es, también, su reflexión.

Bibliografía

- Acevedo Guerra, J. (2016): *Heidegger y la época técnica*, Editorial Universitaria, Santiago de Chile.
- Aristóteles (2014): *Metafísica*, Editorial Gredos, Madrid.
- Cornejo, J. P. (2020): “Existencia bidimensional y corporalidad trascendente: el trato técnico a la luz de la fenomenología hermenéutica” en *Redefinir lo humano en la era técnica: perspectivas filosóficas*, Editorial Universidad Libre, Bogotá, pp. 105-130.
- Escudero, J. A. (2016): *Guía de lectura de Ser y tiempo*, Vol. 1, Herder Editorial, Barcelona.
- Fédier, F. y otros. (1975): “Protocolo a ‘Seminario de Le Thor’” (Trad. de María Teresa Poupin), Departamento

de Estudios Históricos y Filosóficos de la Universidad de Chile, Valparaíso.

Heidegger, M. (2016): *Ser y tiempo*, Editorial Universitaria, Santiago de Chile.

Heidegger, M. (2018): *Ser y tiempo*, Fondo de Cultura Económica, México D.F.

Heidegger, M. (2017): *Los conceptos fundamentales de la metafísica: Mundo, finitud, soledad*, Alianza, Madrid.

Heidegger, M. (2006): *Prolegómenos para una historia del concepto de tiempo*, Alianza, Madrid.

Heidegger, M. (1990): “La constitución onto-teo-lógica de la metafísica” en *Identidad y diferencia*, Anthropos, Barcelona.

Heidegger, M. (2017): “La pregunta por la técnica” en *Filosofía, ciencia y técnica*, Editorial Universitaria, Santiago de Chile.

Heidegger, M. (1960): “Serenidad”, en *Revista Colombiana de Psicología*, extraído de Eco Revista de la Cultura de Occidente, Tomo V4, agosto 1960.

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009): *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Anagrama, Barcelona.

Márquez, I. (2015): *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*, Anagrama, Barcelona.

Organization WH. (2020a): Coronavirus disease 2019 (COVID-19). Situation Report-65, 25 March 2020.

Organization WH. (2020b) Mental health and psychosocial considerations during the COVID-19 outbreak, 18 March 2020.

V. Vera Cortés
Curiosidad y aburrimiento: hacia una comprensión de la
nueva vida tras las pantallas a partir de Heidegger

Sartori, G. (1998) *Homo videns. La sociedad teledirigida*,
Editorial Taurus, Buenos Aires.