

I. Introducción: el aburrimiento como llave existencial

En la Grecia antigua, la vida de los dioses y de los mortales era objeto de innumerables narraciones mitológicas y epopeyas. Estas historias no solo servían como entretenimiento, sino, sobre todo, constituían fundamentalmente la *paideia* del mundo antiguo. El contenido de estas obras encerraba profundos planteamientos filosóficos. Uno de estos temas es el aburrimiento, una experiencia humana universal que trasciende el tiempo y el espacio. En este artículo, exploraremos el aburrimiento en la Grecia antigua, centrándonos en dos obras emblemática, la *Iliada* y la *Odisea*: un mito fundacional del género humano, *Prometeo encadenado*; y el mito de Sísifo, de fuertes resonancias para el existencialismo contemporáneo. Las vicisitudes que viven los personajes de estos relatos nos servirán para examinar cómo los dioses se aburren, mientras que los héroes griegos encuentran plenitud en su existencia mortal.

El aburrimiento ha sido objeto de reflexión filosófica a lo largo de la historia², y su presencia en las narrativas mitológicas de la Grecia antigua no es una excepción³. Aunque puede parecer paradójico pensar que los dioses, seres inmortales y poderosos, puedan experimentar aburrimiento, esta dimensión revela una faceta interesante de la condición divina. Los dioses, libres de las limitaciones y desafíos que caracterizan la vida mortal, pueden verse envueltos en una monotonía perpetua, una falta de estímulos que despierte su interés y entusiasmo.

Por otro lado, los héroes griegos, seres mortales con vidas efímeras y llenas de adversidades, encuentran en sus experiencias y travesías un sentido profundo y una plenitud existencial. La *Iliada* y la *Odisea* de Homero nos brindan ejemplos concretos de esta diferencia fundamental entre los dioses *aburridos* y los héroes *vivientes*. Mientras los dioses se regodean en la fuga del tedio divino y buscan entretenimiento a costa de la vida de los mortales, los héroes griegos se enfrentan a una existencia llena de desafíos épicos, luchando por sus ideales y enfrentándose a su propia mortalidad, encontrando así un propósito y significado auténtico en sus efímeras vidas.

Las palabras de Nietzsche sobre el aburrimiento en *Humano, demasiado humano*, arrojan luz sobre este peculiar fenómeno inherente a la vida:

Espíritu y aburrimiento. —El refrán «El magiar es demasiado perezoso como para aburrirse» da que pensar. Solo los animales más finos y activos son capaces de aburrirse—. Un tema para un gran poeta sería el aburrimiento de Dios en el séptimo día de la creación (2014: 393).

² Para más información puede consultarse: ROS VELASCO, Josefa (2020): *The Culture of Boredom*, ed. J. Ros Velasco, Leiden-Boston, Brill Rodopi.

³ Sobre esta cuestión véase el primer capítulo: «El aburrimiento entre el vicio y la virtud en la Edad Antigua», de ROS VELASCO, Josefa (2022): *La enfermedad del aburrimiento*, Madrid, Alianza, pp. 45-63.

El aburrimiento no sería, por tanto, una realidad propia de los seres perezosos (Valls Boix, 2022: 50), sino más bien de los seres divinos, los seres «más finos y activos». Desde esta perspectiva, el aburrimiento «divino» puede ser visto como una señal de la capacidad del espíritu humano (Svendsen, 2019: 135-147) para buscar y anhelar desafíos y experiencias más significativas.

Los románticos, grandes especialistas de la conciencia desdichada y el fracaso glorioso, eran muy competentes en la materia y supieron adivinar la duplicidad del tedio; desde el idealismo de Fichte y el lirismo mágico de Novalis la conciencia no cesaba de exaltar su propia genialidad e interpretaba el tedio en el mismo sentido que le daba Pascal a su caña pensante: el aburrimiento es el signo de nuestro carácter semiangelical, expresa a la vez lo noble de nuestra naturaleza y lo miserable de nuestra condición; en Pascal la miseria es lo único que prevalece sobre la nobleza, y la dignidad del pensamiento sigue siendo un tema cartesiano, sin influencia notable sobre nuestra *destinée*: el principio de lo sublime no es, como en Kant, la revancha de la razón, sino el cielo infinito y la ambigüedad del vencedor-vencido, vencedor por su pensamiento, vencido físicamente por la muerte, da finalmente la razón a la actitud desesperada en detrimento del orgullo estoico. Pero sucede que el sujeto, harto de esperar la gracia, toma conciencia de su doble destino como voluntad moral y como creador de imágenes [...] su vocación de sabio y artista (Jankélévitch, 1989: 89).

Esta tesis central del aburrimiento divino y la plenitud humana en la mitología griega nos lleva a preguntarnos sobre la naturaleza de la existencia y el sentido de nuestra propia vida. ¿Qué es lo que realmente nos llena y nos hace sentir vivos? ¿Es el aburrimiento una consecuencia de la falta de desafíos y limitaciones en nuestra vida cotidiana? ¿Es posible encontrar significado y plenitud en la experiencia mortal, a pesar de su transitoriedad?

A través del análisis de la *Iliada* y la *Odisea*, exploraremos cómo los dioses manipulan a los héroes por aburrimiento, cómo los dioses y los héroes interactúan en el contexto de la narrativa, pero también cómo el aburrimiento divino contribuye a lograr la plenitud vivida por los héroes mortales. Estas reflexiones nos permitirán ampliar nuestra comprensión de la condición humana y la búsqueda de un propósito más allá de la inmortalidad divina.

2. El aburrimiento divino en la *Iliada*

La *Iliada*, una de las epopeyas más importantes de la literatura griega antigua se desarrolla en el contexto de la Guerra de Troya. La obra homérica narra los eventos que tuvieron lugar durante los diez años de asedio de la ciudad de Troya por parte de los griegos. La obra se enfoca principalmente en el enfrentamiento entre el héroe Aquiles, líder de los mirmidones, y Héctor, el príncipe troyano. Esta epopeya no solo nos brinda un panorama de las heroicas batallas y el conflicto bélico, sino que también nos muestra la vida y las intrigas de los dioses olímpicos. En la *Iliada*, los dioses olímpicos ocupan un lugar central en la narrativa. Sin embargo, a pesar de su poder y grandeza, también experimentan el aburrimiento en sus vidas eternas. Los dioses, seres inmortales y omnipotentes, llevan vidas desprovistas de los desafíos y limitaciones que los mortales enfrentan a diario. Esta falta

de estímulos y emoción en sus vidas divinas puede llevar al aburrimiento, y los dioses encuentran en la intervención en la vida de los héroes una forma de escapar de su tedio.

Un ejemplo destacado de cómo los dioses manipulan a los héroes por aburrimiento se encuentra en el Canto V de la *Iliada*. Ares, el dios de la guerra, y Afrodita, la diosa del amor, se aburren en el monte Olimpo y deciden intervenir en la batalla entre griegos y troyanos. La apatía y la monotonía que experimentan los llevan a buscar una distracción en el campo de batalla, utilizando a los mortales como peones en su juego divino. Para Jankélévitch el juego resulta esencial para escapar del aburrimiento:

La conciencia aburrída es una conciencia que se siente forjada para las grandes empresas y, sin embargo, le toca vivir una época poco propicia para los semidioses. Nuestra neurastenia proviene de un excedente de energía desperdiciada en un mundo muy mediocre. De ahí que el juego sirva para canalizar ese exceso y desviarlo hacia fuera evitando que nos concoma por dentro: el juego es a la vez sucedáneo de la aventura y antídoto de la mala conciencia, permite que los héroes desocupados ocupen el espacio ficticio de un tablero de juego y al mismo tiempo nos libera de unas fuerzas peligrosas que podrían destruirnos [...]. Quizá el mundo solo sea un juego de marionetas (1989: 90).

Ares, buscando entusiasmo y emoción, se lanza al combate junto a los troyanos, desoyendo las palabras de Atenea: «¡Ares, Ares, estrago de mortales, manchado de crímenes, salteador de murallas! ¿No sería mejor dejar a los troyanos y aqueos batirse, sean unos u otros quienes Zeus padre tienda la gloria, y que nosotros nos repleguemos y evitemos la cólera de Zeus?» (*Il. V*, 31-34). Su presencia infunde valor en las filas enemigas, pero su intervención no se debe a un motivo de justicia o lealtad hacia algún bando, sino al simple deseo de escapar de su aburrimiento divino (*Il. V*, 464-469). Incluso Afrodita, a quien «no están dadas las bélicas empresas» (*Il. V*, 428), interviene para proteger a su amado Paris, quien se encuentra en peligro en el campo de batalla. ¿Qué necesidad tiene esta deidad áurea de involucrarse directamente en la contienda? ¿Debilidad? No, aburrimiento, y para ello no dudará en manipular los hilos de la guerra para rescatar de la muerte el objeto de su capricho (*Il. V*, 380-382).

La intervención de Ares y Afrodita en la batalla es un ejemplo claro de cómo los dioses, aburridos en su inmortalidad, utilizan a los seres humanos como peones para satisfacer sus propias necesidades emocionales. El aburrimiento divino se convierte así en una fuerza impulsora detrás de sus acciones. La intervención de los dioses en la batalla altera el equilibrio y la justicia, ya que sus motivaciones son egoístas y no están en sintonía con los ideales heroicos de honor y valentía de los héroes. La manipulación de los dioses por aburrimiento pone de manifiesto la frivolidad y falta de compromiso hacia los mortales, revelando una disonancia entre su poder y su falta de propósito en sus vidas. No hay, por tanto, una finalidad, una búsqueda de sentido en su huida del aburrimiento, no lo necesitan, solo les mueve la veleidad.

La *Iliada* ofrece una perspectiva muy interesante para comprender la naturaleza del aburrimiento. Mientras los dioses, con su inmortalidad y omnipotencia, se ven afectados por el abu-

rrimiento —a pesar de la supuesta plenitud de sus vidas—, los héroes, mortales que también se ven condicionados por su influjo, encuentran la plenitud de sus vidas afrontando precisamente el aburrimiento.

Aquiles representa esta plenitud a través de su búsqueda de honra y reconocimiento. El héroe sabe que «la guerra otorga gloria a los hombres» (*Il.* VII, 113). A diferencia de los dioses aburridos, Aquiles vive con intensidad su efímera existencia, arriesgando su propia mortalidad y entregándose a sus pasiones y deseos. Su valentía y determinación en la batalla son un reflejo de su deseo de encontrar sentido y propósito a la vida. El aburrimiento es el peligro, no la muerte.

Nietzsche, en su filosofía, asocia el aburrimiento con el orden y la verdad. Desde su perspectiva, el poder introducir el desorden creativo en la naturaleza, genera mayor interés y autenticidad a la existencia:

Peligro de los que renuncian. —Hay que guardarse de fundar la propia vida sobre una base de deseos demasiado estrecha: porque si se renuncia a las alegrías que proporcionan las posiciones, los honores, las compañías, los placeres, las comodidades y las artes, podría ocurrir algún día que se sintiese que con esta tarea de renuncia se ha obtenido como vecina, en lugar de la *sabiduría*, el *aburrimiento de la vida* (2014: 360).

El filósofo enfatiza la importancia de no fundar la vida en deseos demasiados estrechos y limitados, ya que esto podría llevar a un aburrimiento existencial. El peligro de renunciar a las diversas alegrías y experiencias que ofrece la vida, como posiciones, honores, compañías, placeres, comodidades, etc., es lo que supone el verdadero peligro existencial. Nietzsche sugiere que la renuncia a todas estas fuentes de disfrute puede llevar a una vida vacía y monótona, privada de la vitalidad y emoción que proporcionan estas experiencias. La misma idea nos la encontramos en los siguientes análisis:

El aburrimiento es el tiempo en el desorden. Los predicadores, como Massillon, no se cansan de repetirlo; pero también lo afirman Nicole y Pascal y todos los teóricos del pecado original. El tedio explica los caprichos y el extraño humor de los mundanos que intentan reírse de sí mismos. ¡Qué es lo que no se inventa cuando el tiempo está revuelto! ¡Qué placeres barrocos, qué diversiones descabelladas! Kierkegaard contrapone sabiamente la plenitud estable y tranquila de la libertad a la alternancia de la continuidad vacía y el arranque súbito, que es síntoma de aburrimiento. [...]. En la conciencia desordenada no hay nada en su sitio [...]. El tiempo del aburrimiento es un tiempo sin ley (Jankélévitch, 1989: 107-109).

La vida puede ser más o menos duradera, pero «la noble gloria», la «gloria inconsumible», solo le llegará viviendo plenamente, luchando sin miedo a la muerte, traspasando los límites del aburrimiento (*Il.* V, 401 y ss.). Lo mismo sucede con el valeroso Héctor, al que ni las palabras de su padre, ni las de su amada esposa, Andrómaca, son capaces de detenerle: «¡Desdichado! Tu furia te perderá.

Ni siquiera te apiadas de tu tierno niño ni de mí, infortunada, que pronto viuda de ti quedará» (*Il. VI, 407-409*).

El contraste entre los dioses, con todo el tiempo del mundo para aburrirse, y los héroes, seres mortales sin tiempo que perder, subraya la importancia del significado y el propósito de la existencia para interpretar este fenómeno universal. El aburrimiento divino en la *Iliada* nos muestra cómo incluso los seres más poderosos pueden experimentar una sensación de vacío y monotonía en sus vidas. Si bien el aburrimiento constituye una experiencia compartida con ellos, solo para los mortales resulta crucial el modo de poder trascenderlo.

El aburrimiento es, en esencia, la enfermedad del hombre escindido y desdoblado producida por la reflexión de conciencia y nuestro malestar se debe a que ambos tiempos ya no pueden ni coincidir ni separarse. [...] ¿Acaso la relación entre *Bíos* y *Zoé*, es decir, entre *el ser* y *la existencia* o la vida, no da cuenta del intervalo que separa el Tiempo del Devenir? Pues si el tiempo es el soporte desnudo o la sustancia de la conciencia, el devenir, con todas las «maneras de ser» que le califican, comprende el ser y la existencia (Jankélévitch, 1989: 103).

Pero la pregunta fundamental es ¿por qué escapar de este estado de aburrimiento? ¿Por qué no simplemente permanecer en él? Homero nos sugiere que el aburrimiento de ningún modo es placentero. El aburrimiento siempre aparece a lo largo de la vida, y cuando lo hace, no produce felicidad. De ahí que los dioses busquen de cualquier modo un éxtasis. Aquí, el objetivo no es tanto alcanzar un fin específico, sino encontrar una forma de liberarse del aburrimiento.

El aburrimiento tiene un efecto anonimizador en aquellos seres que se ven poseídos por su influjo. Paraliza el tiempo del sujeto afectado, consigue sustraer la temporalidad subjetiva de la propia existencia. Podemos decir que el aburrimiento pseudoeterniza el tiempo presente.

El aburrimiento no es la *desesperación*, es decir, el envés del altorrelieve y la perspectiva trágica, sino la *indiferencia*, la inapetencia, la irrelevancia absoluta. Cuando el devenir ya no está imantado, orientado y polarizado por el magnetismo del futuro, el espacio pierde su voluminosidad y desaparecen los destellos encendidos del deseo. [...] El aburrimiento es la desgracia en calma. El mar de aceite. Lo contrario del alborozo de la partida y de los impetuosos vientos matinales. Aunque después lo contemplamos como algo pasajero, nos parece eterno mientras nos oprime. Envilece todo cuanto toca, porque su función es despreciar y desvalorizar [...] (Jankélévitch, 1989: 113).

El poder del aburrimiento puede absorber el entorno circundante del sujeto paralizado, pero normalmente su duración no permanece durante mucho tiempo⁴. Si lo hiciera, la vida del sujeto se deslizaría hacia el no ser, es decir, hacia el acabamiento de lo viviente.

4 Heidegger analiza esta cuestión a partir del término «Langeweile» en: HEIDEGGER, Martin (2007): *Los conceptos fundamentales de la metafísica*, Madrid, Alianza, pp. 113-114.

El aburrimiento universal, el aburrimiento ecuménico sería a la vez el alfa y el omega, el principio y el fin de los destinos individuales. La nada del aburrimiento nos cierne por todas partes, igual que el sombrío espacio del cosmos envuelve las tierras habitadas. Por eso tenemos la tentación de reconocer en el aburrimiento absoluto el principio neutro y materno de todos los sentimientos, de todos los humores, de todos los *phatos*. El tedio extiende su gran velo gris y preocupado sobre la bacanal vitalista (Jankélévitch, 1989: 96).

El cese del aburrimiento conllevaría, pues, el final de la vitalidad. Así Nietzsche con su característico estilo provocador, plantea la siguiente cuestión en *Aurora*:

El que hubiera un solo hombre inmortal sobre la Tierra sería ya suficiente para provocar en todo lo demás, por *aburrimiento*, ¡unas ganas furiosas de colgarse y de morir! ¡Y vosotros, habitantes de la Tierra, con esas entendederas que duran unos pocos miles de minutillos de tiempo pretendéis estar fastidiando eternamente la eterna existencia universal! ¡Más pesado no se puede ser! —En fin: seamos indulgentes con un ser que solo vive setenta años!— No ha podido ejercitar su fantasía pintándose el «eterno aburrimiento» que *le tocaría*, —¡le ha faltado tiempo! (2014: 604).

En efecto, la existencia de un solo ser inmortal en la Tierra sería suficiente para impulsar a todos los demás a buscar desesperadamente una forma de escapar de su aburrimiento y, en última instancia, de desear la muerte.

La inclinación al aburrimiento puede llevar por tanto a perder la vitalidad, su poder opresor no entiende de naturalezas. El único denominador común es lo viviente, ya sea divino o humano. De manera que no hay ninguna vida que no se haya alguna vez aburrido. El problema es la complejidad de la conciencia. «Cuanto más civilizada y complicada sea —afirma Jankélévitch—, más exigente se muestra y más difícil le resulta halla fuera de sí esos ritmos [...], esas resonancias fraternales donde la naturaleza y el yo vibran al unísono» (1989: 104). A medida que la humanidad ha progresado, la complejidad de nuestra relación con nuestro propio ser también ha aumentado. El problema radical es que, a pesar de los avances y las innovaciones tecnológicas que han traído consigo los nuevos modos de entretenimiento, el aburrimiento no ha desaparecido. Paradójicamente, parece que cuanto más formas complejas y sofisticadas de entretenimiento surgen, más vacío y monotonía experimenta el hombre moderno en su existencia.

Por otro lado, Homero nos presenta una interesante perspectiva sobre la relación entre el aburrimiento divino y la guerra entre los mortales. En sus epopeyas, la *Iliada* y la *Odisea*, los dioses desempeñan un papel crucial en provocar y manipular los conflictos bélicos, lo que sugiere es que la guerra puede ser vista como una consecuencia directa del aburrimiento divino. Mientras los dioses se divierten provocando guerras y batallas entre los mortales, los hombres encuentran en ella un medio para dar significado a sus vidas, enfrentando así la monotonía y el aburrimiento existencial.

En la cosmología griega, los dioses, inmortales y omnipotentes, experimentan la eternidad como una fuente de aburrimiento. Al ser seres perfectos e inmutables, carecen de los desafíos y cambios que caracterizan la vida humana. Como resultado, los dioses buscan entretenimiento y emoción en la vida de los mortales, y la guerra se convierte en una manera de escapar de su tedio divino.

Homero nos presenta este aspecto en la *Iliada*, donde la famosa guerra de Troya es iniciada por la diosa Eris, personificación del conflicto y la discordia, al arrojar una manzana dorada en una reunión de dioses con la inscripción «para la más hermosa». Esto desencadena una disputa entre Hera, Atenea y Afrodita, quienes reclaman la manzana para sí mismas, lo que a su vez conduce a una cadena de eventos que culmina en el devastador asedio de Troya.

Por otro lado, resulta interesante advertir cómo Nietzsche, conocedor del mundo griego, sugiere en *La Gaya Ciencia* que el deseo de sufrimiento puede ser el resultado de un profundo aburrimiento y de falta de sentido en la vida:

El deseo de sufrimiento. —Si pienso en el deseo de hacer algo que estimula y aguijonea permanentemente a millones de jóvenes europeos que no pueden soportar el aburrimiento ni a sí mismos, —comprendo que tiene que haber en ellos un deseo de sufrir algo, para sacar de su sufrimiento una probable razón para actuar, para la acción. ¡La penuria es necesaria! (2014: 129).

En este contexto, la guerra podría ser vista como una vía para encontrar un propósito en medio del aburrimiento existencial⁵. Sin embargo, mientras la guerra puede otorgar un sentido temporal a la vida de los héroes, no hay que olvidar que también está llena de tragedia y sufrimiento. La *Iliada*, en particular, muestra la devastación y el dolor causados por el conflicto bélico. Sin embargo, los héroes prefieren el dolor, incluso la muerte, a padecer el tedio o aburrimiento mortal.

3. El aburrimiento en la *Odisea*: la aventura como fuga existencial

La *Odisea* de Homero, la segunda gran epopeya de la literatura griega antigua, se sitúa en el contexto posterior a la Guerra de Troya y narra las aventuras del héroe Odiseo en su largo viaje de regreso a su patria, Ítaca. La obra aborda temas como el heroísmo, la astucia, la lealtad y la naturaleza humana. Y, sin duda, constituye también un magnífico ejemplo para dilucidar el sentido filosófico del aburrimiento en el mundo antiguo.

En la *Odisea*, los dioses también son retratados como seres susceptibles al aburrimiento en su existencia inmortal. Al igual que en la *Iliada*, el aburrimiento divino impulsa su necesidad de entretenimiento y su intervención en los asuntos de los mortales. Esta dimensión añade un elemento fascinante a la narrativa, ya que los dioses se convierten en actores clave en la aventura de su protagonista, influyendo en su destino y presentando desafíos en su camino de regreso hacia Ítaca.

5 Así fue vivido por muchos jóvenes europeos que se alistaron en la Gran Guerra: Véase JÜNGER, Ernst (2015): *Tempes- tades de Acero*, Barcelona, Tusquets.

Un ejemplo destacado de la intervención divina en la *Odisea* debido al aburrimiento se encuentra en el papel de Poseidón, el dios del mar y los océanos. Poseidón se muestra como un personaje resentido y aburrido, quien, motivado por su deseo de entretenimiento, dificulta el regreso de Odiseo a Ítaca. Su aburrimiento divino se manifiesta en su empeño por obstaculizar la travesía de Odiseo, generando tormentas y peligros en su camino marítimo.

Los dioses en la *Odisea* utilizan a los héroes mortales como peones en su juego divino, aunque no siempre sea así (*Od.* I, 32-34). El aburrimiento divino es el motor que impulsa su participación en los asuntos de los mortales y afecta directamente el destino de los héroes. A través de estas intervenciones divinas, Homero nos presenta una visión compleja de la relación entre los dioses y los mortales, y plantea cuestiones filosóficas sobre la naturaleza de la existencia y la búsqueda de propósito. A diferencia de los dioses aburridos, Odiseo encuentra plenitud y significado en su lucha por regresar a casa y en reunirse con sus seres queridos. La *Odisea*, en realidad, es una fuga existencial para evadir el aburrimiento. El protagonista enfrenta pruebas y desafíos que ponen a prueba su ingenio, valentía y resistencia. Estas experiencias le permiten crecer y descubrir aspectos más profundos de su propia humanidad. La vida de Odiseo es otro modelo homérico para superar la experiencia del aburrimiento. La aventura como remedio esencial para escapar del aburrimiento también ha sido estudiado por el filósofo Vladimir Jankélévitch:

Al precipitar y acelerar el ritmo de la futurición, la aventura nos procura una historia rica en acontecimientos, novedades y ocasiones inéditas; saca a flote los instantes virtuales sumergidos en el *continuum* del intervalo. Sin embargo, ¡sería simplista considerar el instante como el remedio y el intervalo cómo la desgracia! Es cierto que la emergencia aventurosa del instante a menudo se produce en la alegría, pero aún más a menudo, se presenta en los trances angustiosos (1989: 41).

En efecto, al igual que en la *Iliada*, la aventura de Odiseo nos ayuda a comprender que el aburrimiento sirve a los mortales como trampolín para superar su propia fragilidad existencial. La aventura *acelera* el tiempo y consigue, de este modo, neutralizar el aburrimiento. La vitalidad de los héroes tiene como base precisamente la superación de las pruebas y adversidades que introducen los dioses en su horizonte.

Justamente, este estado desempeña siempre un punto de partida para los héroes. La conclusión es que la vida está apoyada en lo que sucede inmediatamente después del aburrimiento.

4. El mito de Prometeo y el mito de Sísifo: el aburrimiento mortal

El mito de Prometeo, uno de los relatos más conocidos de la mitología griega, ofrece una interesante perspectiva sobre el aburrimiento divino. Según la leyenda, Prometeo era un titán que desafiaba el poder de los dioses olímpicos y se preocupaba por el bienestar de los mortales. En su generosidad, robó el fuego de los dioses y lo entregó a la humanidad, brindándoles así el conocimiento y el progreso. Esta acción desencadenó la ira de Zeus, quien condenó a Prometeo a sufrir eternamente por su audacia.

La condena de Prometeo en el mito es particularmente relevante para comprender el aburrimiento divino. Como castigo, Zeus ordenó que Prometeo fuese encadenado a una roca en las montañas del Cáucaso, donde un águila lo visitaría todos los días para devorar su hígado. Esta tortura era perpetua, y Prometeo estaba condenado a una existencia monótona y dolorosa sin posibilidad de escapar o encontrar alivio.

El sufrimiento de Prometeo no solo es físico, sino también emocional y mental. Por tratarse de un ser inmortal, Prometeo estaba destinado a soportar el aburrimiento eterno. Su condena lo privó de cualquier estimulación y desafío, lo que llevó a un estado de tedio y frustración constante. Lo deshonroso de su condena es que Prometeo, lleno de vitalidad, a quien los mortales le debemos todas las artes (Esquilo: 505-506), se le obliga a vivir su castigo de manera monótona y repetitiva durante toda la eternidad.

El «siempre» y el «jamás» del tedio son relativos a un devenir donde los acontecimientos tienen lugar una vez, de vez en cuando o a menudo; pero la frecuencia es por naturaleza imprecisa y la eternidad solo nos permite la elección entre la beatitud inconcebible y la desesperación del infierno. Para los ángeles nada es monótono, pero nuestra conciencia, voluble de nacimiento, ni siquiera soporta la repetición de su propio placer; como un estilista, al que la menor asonancia, la simetría errada o la reiteración de una metáfora incomodan, la conciencia se harta enseguida de la uniformidad: en la vuelta a empezar barrunta, no sin una leve angustia, la perennidad fastidiosa y luego obsesiva del tiempo sustancial (Jankélévitch, 1989: 105).

El vacío llena el tiempo del sujeto que lo vive. Jankélévitch afirma que el presente siempre es plenitud perfecta y que el aburrimiento al ser indeterminado nunca es ahora (1989: 105). Morirse de aburrimiento no es solo una metáfora, sino la expresión más auténtica de la condición inmortal. La tortura eterna de Prometeo y el sufrimiento de la humanidad son, en última instancia, una forma de entretenimiento y de satisfacción para los dioses. La necesidad que tienen de encontrar estímulos y emociones a costa de los mortales es una manifestación más del aburrimiento divino, de ahí la búsqueda constante de diversión.

El siguiente mito que también aporta ideas sugestivas para comprender el aburrimiento, lejos de ser otra referencia homérica más, se trata de un símbolo fundamental para los análisis existencialistas. La historia de Sísifo refleja la lucha eterna contra los dioses inmortales y la búsqueda de sentido de la existencia, pero además constituye un ejemplo valioso para comprender el significado profundo del aburrimiento.

El mito de Sísifo cuenta la historia de un hombre, «el más astuto —según Homero— de los hombres» (*Il.* VI, 153), que desafía el destino de los dioses y burla a la muerte. A lo largo de su vida, Sísifo comete todo tipo de actos que terminan provocando la ira divina. El resultado será el castigo de Zeus. Subir una roca a lo alto de una montaña durante el día, para acto seguido contemplar cómo rueda cuesta abajo (*Od.* XI, 593-600). Así, una y otra vez a lo largo de toda una eternidad. Al igual que Prometeo, Sísifo se encuentra atrapado en una rutina interminable de esfuerzo y dolor. El

aburrimiento mortal se traduce en la condena a repetir la misma tarea todos los días de su existencia. El aburrimiento no es la desesperanza, pero abre las puertas a ella. Ya no se trata de pensar en lo absurdo que supone el esfuerzo de llevar una vida malograda, sino, sobre todo, en el castigo que supone soportar el permanente estado de aburrimiento mortal.

De esta metafísica del aburrimiento —afirma Jankélévitch— solo nos interesa lo siguiente: la conciencia que se ha liberado de toda carga sigue siendo para sí misma su propia carga; no es exactamente la vida lo que le pesa, ni la reflexión, ni siquiera el mundo en su conjunto... No, lo más pesado para una conciencia demasiado despreocupada es el fardo de su ipseidad y de su propia *destinée*. Esa *destinée* que cuando depende del libre arbitrio o pone en juego valores morales se confunde con nuestro sentimiento de dignidad o responsabilidad sobrenatural y cuando está desocupado no es sino el hecho desnudo de mi existencia como persona. [...]. Al dejar en carne viva la existencia, el tedio nos hace ver el punto exacto en el que Ser y No Ser se identifican: Ser porque la duración nunca fue tan dilatada ni la existencia tan amplia y voluminosa; y No Ser porque toda esa hinchazón suena hueca (1989: 96-98).

Cuanto más a fondo llega el aburrimiento mortal al ser, más pronto llega este a la desesperación y al deseo de no ser. En realidad, el aburrimiento es el preámbulo a una vida consumada, ya sea en el desierto de lo no viviente, ya sea en el inicio del camino hacia el propio ser, y esto es así porque al existente «su destino le pertenece» (Camus, 1995: 161).

5. Conclusión

El aburrimiento en la mitología griega, tal como se presenta en la *Iliada* y la *Odisea*, así como en los mitos de Prometeo y Sísifo nos muestra que el aburrimiento puede ser divino o mortal. Una doble dimensión del mismo fenómeno que nos ayuda a comprender la plenitud o el decaimiento de la vida humana. Ambas realidades representan dos facetas esenciales, pero radicalmente opuestas de la existencia. Por eso mismo, «quien se atrinchera totalmente contra el aburrimiento —afirma Nietzsche— se atrinchera también contra sí mismo: y nunca podrá beber la bebida energética y restauradora que brota de la propia fuente interior» (2014: 429). No hay forma de erradicar el aburrimiento. Hay que asumir el riesgo de aceptar sus efectos. El destino del ser humano depende de su capacidad de movilizar sus fuerzas espirituales para salir del aburrimiento divino y dar lugar a una vida más plena en este mundo o, por el contrario, sucumbir ante la pasividad y uniformidad, y permitir la caída en la total desesperación que trae consigo el aburrimiento mortal.

La paradoja radica en que, aunque los dioses gozan de la inmortalidad, es su aburrimiento el que los lleva a entrometerse en la vida de los mortales, provocando conflictos y desafíos para saciar su sed de entretenimiento. Mientras tanto, los héroes griegos, conscientes de su finitud, alimentan su tiempo encontrando una razón para vivir con pasión y plenitud la vida cotidiana. Es en la encrucijada entre el tedio y la acción donde se define nuestro destino. Todo en la vida se juega en ese acto de resistencia. En el aburrimiento divino es donde hallamos el impulso más verdadero para lograr una vida auténtica y llena de significado.

Referencias bibliográficas

- CAMUS, Albert (1995): *El mito de Sísifo*, Madrid, Alianza.
- ESQUILO (2006): «Prometeo encadenado», en *Tragedias*, Madrid, Gredos.
- HEIDEGGER, Martin (2007): *Los conceptos fundamentales de la Metafísica*, Madrid, Alianza.
- HESÍODO (1990): *Obras y fragmentos: Teogonía, Trabajos y días, Escudo, Fragmentos*, Certamen, eds. Aurelio Pérez Jiménez y Alfonso Martínez Díez, Madrid, Gredos.
- HOMERO (1993): *Odisea*, intr. Manuel Fernández Galiano y trad. José Manuel Pabón, Madrid, Gredos. [Od].
- (1996): *Ilíada*, ed. Emilio Crespo Güemes, Madrid, Gredos. [II].
- JANKÉLÉVITCH, Vladimir (1989): *La aventura, el aburrimiento, lo serio*, Barcelona, Taurus.
- NIETZSCHE, Friedrich (2014): *Obras Completas, vol. III. Obras de madurez I*, eds. Diego Sánchez Meca, M. Parmeggiani, J. Aspiunza y J. L. Vermal, Madrid, Tecnos.
- ROS VELASCO, Josefa (ed.) (2019): *Boredom is in your mind. A shared Psychological-Philosophical*, Springer Nature Switzerland AG.
- (ed.) (2020): *The Culture of Boredom*, Leiden-Boston, Brill Rodopi.
- (2022): *La enfermedad del aburrimiento*, Madrid, Alianza.
- SVENDSEN, Lars (2006): *Filosofía del tedio*, Barcelona, Tusquets.
- (2019): «Animal Boredom», en Ros Velasco, Josefa (ed.) (2019): *Boredom is in your mind. A shared Psychological-Philosophical*, Springer Nature Switzerland AG.
- VALLS BOIX, Juan Evaristo (2022): *Metafísica de la pereza*, Barcelona, Ned.