

## Facendo Zapping: Intervención escultórica como reflexión sobre la incomunicación en la sociedad actual

*Zapping: Sculptural intervention as a reflection on lack of communication in today's society*

**Diego Vidal Míguez**

Universitat Politècnica de València, [dievimi@bbaa.upv.es](mailto:dievimi@bbaa.upv.es)

Breve bio autor: Técnico superior de investigación.

How to cite: Vidal Míguez, D. (2024). Facendo Zapping: Intervención escultórica como reflexión sobre la incomunicación en la sociedad actual. En libro de actas: EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18208>

---

### Resumen

*Vivimos en una cultura hiperconectada a nivel global, lo que conlleva beneficios para las relaciones y el intercambio de información, pero que tiene como contrapartida la alienación y el aislamiento con nuestras pantallas. Facendo Zapping es la ejemplificación de lo que nos sucede como individuos en la actualidad, cada vez más conectados con lo virtual, cada vez menos comunicados con lo real.*

*El contexto en el que surge el proyecto es el de nuestro presente, un momento de máxima digitalización y virtualización, de crecimiento desmesurado de lo irreal en nuestras vidas, donde las imágenes y la información nos llega a un ritmo en el que somos incapaces de digerir.*

*La obra es una llamada a la reflexión sobre la relación que tenemos con el entorno, una llamada de atención sobre la pérdida del contacto con la realidad próxima, con lo físico y con lo realmente importante. En el presente artículo se da una visión general de la obra, de los conceptos y los resultados obtenidos.*

**Palabras clave:** digitalización; virtualización; sociedad; alienación; hiperconexión.

---

### Abstract

*We live in a globally hyperconnected culture, this has benefits for the relationships and for information exchange, but also has as a counterpart the alienation and isolation with our screens. "Facendo Zapping" is the exemplification of what happens to us as individuals today, increasingly connected with the virtual, increasingly less connected with reality.*

*The context in which this project is born is our present, a moment of huge digitization and virtualization, of excessive growth of the unreal in our lives, where images and information come to us at a pace that we are not able to digest.*

*The sculpture is a call to reflection about the relationship we have with the environment, a wake-up call about the loose of contact with upcoming reality, with the physical and with the truly important. In the present paper we give a general vision of the sculpture, the concepts, and the obtained results.*

**Keywords:** digitization; virtualization; society; alienation; hyperconnection.

## **INTRODUCCIÓN**

*Facendo Zapping* es un proyecto financiado por la Fundación Cidade da Cultura de Galicia y llevado a cabo junto a la comisaria Mercedes Rozas en uno de los espacios naturales del entorno de la Cidade da Cultura de Galicia, en Santiago de Compostela. Este proyecto ha sido uno de los tres seleccionados dentro del ciclo de exposiciones *Reb/veladas na paisaxe IV*, junto con: *O caso de Palmira*, de Rebeca Lar, comisariado por Clara R. Cordeiro y División simple de una roca de granito, de Alberto Odériz, comisariado por Chus Villar.

*Facendo Zapping*, título original del proyecto en gallego, o *Haciendo Zapping*, en castellano, supuso el ecosistema idóneo para continuar con las investigaciones que había comenzado con el Trabajo Final de Máster titulado: *El cepo visual*. Producción artística relacionada con las problemáticas del uso de las redes sociales, dirigido por el Dr. Alfredo Lloréns en el Máster de Producción Artística de la Universitat Politècnica de València en el curso 2021-2022. En este trabajo final tratamos de hacer un análisis crítico de las problemáticas más destacadas que conlleva el abuso y el mal uso de las redes sociales virtuales y las tecnologías digitales actuales, tomando como punto de partida de nuestra investigación las ideas de pensadores como Paul Virilio, Byung-Chul Han o Michel Foucault, entre otros.

Ante la oportunidad de realizar una intervención escultórica en un espacio público concurrido como es el mirador de la ciudad de Santiago de Compostela desde la cima del Monte Gaiás, donde se sitúa la Cidade da Cultura, nos propusimos investigar sobre el problema de la incomunicación actual de nuestra sociedad, sobre todo con el espacio físico, con la Tierra, derivado de la ya pandémica obsesión por los medios digitales. “La digitalización del mundo en que vivimos avanza inexorable. Somete nuestra percepción, nuestra relación con el mundo y nuestra convivencia a un cambio radical” (Han, 2022, p.25).

El objetivo de esta investigación era doble, por una parte, queríamos comprender este hecho, el de la incomunicación con el espacio físico, buscando sus causas, consecuencias y analizando diferentes puntos de vista y, por otra, partiendo de este estudio, desarrollar una intervención escultórica para un espacio público concreto que llamase la atención de una manera eficaz y concisa sobre este hecho característico de nuestra sociedad.

En el desarrollo de este texto nos centraremos en la propia investigación teórica y en los resultados obtenidos tanto de ella como de la intervención escultórica, dejando de lado la materialización de la obra.

## **METODOLOGÍA**

Para la consecución de este proyecto, partimos, como comentamos anteriormente, de una investigación previa en la que habíamos estudiado algunas de las problemáticas más características del mal uso y el abuso de las redes sociales virtuales, concretamente, nos habíamos centrado en las problemáticas de la adicción, la alienación, el control y la sobreinformación a la que estamos sometidos en la actualidad.

El mal de los transportes rápidos, [...] iba a preceder, lógicamente, al mal de las transmisiones instantáneas, con los drogados por las redes de los múltiples medios de comunicación, las net-yonkis, los webadictos y otros ciberpunks afectados por la enfermedad IAD (Internet Addition Disorder), y cuya memoria se convierte en un baturrillo, un vertedero lleno de una pila de imágenes de toda procedencia, de símbolos usados, amontonados no importa cómo y en mal estado. (Virilio, 1999, p.47).

Sin embargo, para el presente proyecto decidimos investigar sobre la incomunicación de nuestra sociedad, un hecho todavía más contemporáneo, ya que va creciendo y haciéndose más notable con el tiempo. El principal referente en esta investigación ha sido el filósofo coreano Byung-Chul Han, dada la extensa bibliografía que tiene en la que trata los puntos clave de nuestra investigación y, quizás aún más importante, por tratarse de bibliografía muy reciente, hecho imprescindible dada la naturaleza de los conceptos investigados.

Esta investigación ha servido para la concepción y materialización de la obra, una intervención escultórica pensada para llamar la atención sobre el hecho de la incomunicación en nuestra sociedad, en especial con el entorno físico.

## 1. Contexto

El contexto de esta investigación es el de nuestro presente, de hecho, la actualidad es un aspecto clave en nuestra investigación, ya que el contexto histórico y social depende totalmente de las nuevas tecnologías digitales de las que disponemos y de lo que hacemos con ellas hoy en día. Como toda situación excepcional, esta es característica única y exclusivamente de la época en la que tiene lugar, y la situación excepcional de nuestro tiempo la marcan las nuevas tecnologías digitales, la hiperconectividad, la información, los datos, la hipercomunicación, las redes sociales virtuales y la virtualización del mundo. Paul Virilio (1999) afirmaba: “Después de la primera bomba, la bomba atómica, [...] surge en este fin de milenio el espectro de una segunda bomba, la bomba informática capaz de desintegrar la paz de las naciones por la interactividad de la información” (p.74). Ya predecía, a finales del siglo pasado, con la aparición de internet y de las primeras redes sociales, un cambio sustancial a nivel global provocado por estas nuevas tecnologías de la información.

En los últimos treinta años las tecnologías digitales han avanzado tanto que hemos pasado de un rudimentario buscador, el *Mosaic*, en el que apenas se podían hacer unas búsquedas generales (Nebreda, 2013), a los complicados sistemas de comunicación digitales y la Inteligencia Artificial que tenemos hoy, y es precisamente esta velocidad de renovación de las nuevas tecnologías lo que provoca que no podamos parar de utilizarlas, cada vez que se nos presenta una novedad, no podemos evitar probarla, no solo por el atractivo de las propuestas, sino también por presión social e incluso por miedo a quedarnos atrás. “En el régimen de la información, ser libre no significa actuar, sino hacer clic, dar *like* y postear. Así, apenas encuentra resistencia. No debe temer a ninguna revolución” (Han, 2022, p. 20). Como dice Han (2022) las nuevas tecnologías nos resultan agradables, no nos suponen un esfuerzo o un sacrificio, y nos dan la sensación de libertad, de poder, de entretenimiento y de gratitud que nos mantiene enganchados a ellas.

Por tanto, vivimos en la era de la digitalización y la virtualización, esto conlleva oportunidades muy positivas, sobre todo en las comunicaciones y el intercambio de información, pero también está cargado de aspectos negativos (Virilio, 1997, p.15). Partimos de la base de que las potencialidades positivas de estas tecnologías son fáciles de apreciar y sabidas por la población que las utiliza, por ello, nos parece más importante centrarnos en aquellos aspectos que puedan suponer un problema para las personas y la sociedad, de modo que, si no somos capaces de remediarlas, al menos tomemos conciencia de ellas (Vidal, 2022. P. 25).

## 2. La incomunicación

### 2.1. Causas

Parece paradójico que hablemos de incomunicación en la era de la comunicación, o más bien, de la *hipercomunicación* (Han, 2021). Los infinitos canales de transmisión de datos y de traspaso de información que tenemos hoy en día posibilitan que nos comuniquemos de manera instantánea con personas que están en la otra punta del mundo, esto, sin duda, ha supuesto un cambio sinigual en lo que refiere a las comunicaciones. No cabe duda de que nos comunicamos más que nunca, pero eso no quiere decir que estemos más cerca que nunca. “La hipercomunicación digital, la conectividad ilimitada, no crea ninguna conexión, ningún mundo. Más bien aísla, acentúa la soledad” (Han, 2021, p. 98). Ante el atractivo de poder comunicarnos con lo lejano, incluso con lo desconocido, perdemos la conexión con lo cercano, con lo que verdaderamente influye en nuestras vidas, y eso nos deja en una soledad paradójica. De este modo, parece cumplirse aquello que apuntaba Virilio (1997) respecto

a los avances tecnológicos: “No hay ganancia sin pérdida. No hay adquisición tecnológica sin pérdida en el nivel del ser vivo, de lo vital” (pp. 55-56). Por tanto, este estado de hipercomunicación conlleva también un estado de incomunicación. Hipercomunicación con lo lejano, lo irreal, lo desconocido y lo virtual, incomunicación con lo cercano, lo real, lo conocido y lo físico.

Esto responde a una cuestión un tanto absurda, pero real. Nos escondemos detrás de la pantalla porque resulta mucho más amigable que la realidad. “La pantalla digital, que determina nuestra experiencia del mundo, nos protege de la realidad” (Han, 2021, p. 71). Si podemos escoger entre interactuar con el entorno físico, con la Tierra, en donde los posibles conflictos suponen un peligro real, e interactuar a través de la pantalla, donde los posibles conflictos pueden ser resueltos con un clic, o simplemente obviados, nos quedaremos con la segunda opción.

“Ya han pasado los tiempos en que las cosas tenían “puntas”. La digitalización quita a las cosas cualquier materialidad “rebelde”, cualquier resistencia” (Han, 2021, p. 70).

Este escenario de incomunicación supone dos situaciones, por una parte, la pérdida de lo real, perdemos todo contacto con la tierra y, por otro, el fin de la acción, trasladamos nuestras actuaciones al plano virtual, dejando de actuar en el plano físico.

## **2.2. La pérdida de lo real**

Cada vez existen más escenarios y espacios virtuales, pensados tanto para generar entretenimiento, como para realizar gestiones o trabajar, este incremento del mundo virtual hace empequeñecer el mundo real. Cuanto más grande es lo virtual, más pequeño se hace lo real.

Es la información, no las cosas, la que determina el mundo en que vivimos. Ya no habitamos la tierra y el cielo, sino Google Earth y la nube. El mundo se torna cada vez más intangible, nublado y espectral. Nada es sólido y tangible. (Han, 2021, p.13).

El mundo virtual nos ofrece hoy día todo tipo de opciones. Incluso las tareas más cotidianas, como trabajar o hacer la compra, se hacen ahora a través de internet. Esto viene provocando, en los últimos años, como venimos diciendo, que todo lo real, lo físico, “las cosas”, como les llama Byung-Chul Han (2021), vayan desapareciendo a favor de lo virtual. “La digitalización desmaterializa y descorporeiza el mundo” (Han, 2021, p. 10).

No hace falta decir que abandonar el mundo físico puede traer consecuencias nefastas para nuestra sociedad, y más en una época en la que la crisis climática y medioambiental está en niveles máximos. A este respecto, Han (2015), apunta a la globalización, la virtualización y a este estado de alienación como causantes de la pérdida de respeto por la Tierra.

Toda supresión de la distancia en la Tierra trae aparejado un mayor alejamiento del hombre respecto a ella. De ahí que el hombre se aliene de la tierra. Internet y el correo electrónico hacen que la geografía y la propia Tierra desaparezcan. (Han, 2015, p. 27).

La globalización de los transportes y las comunicaciones hace que veamos al mundo como algo abarcable, pequeño. La tierra ha perdido su magnitud y su grandiosidad y con ellas nuestro respeto.

Esta situación de incomunicación no solo conlleva la pérdida de relación con “las cosas”, con la tierra y con lo físico, sino que también supone la “pérdida del otro” (Virilio, 1997, p.47). Cambiamos las interacciones cara a cara con las personas que tenemos cerca por las relaciones a distancia a través de la pantalla, preferimos comunicarnos con un ente virtual que con las personas que tenemos cerca.

“El régimen de la información, en cambio, aísla a las personas. Incluso cuando se reúnen, no forman una masa, sino enjambres digitales que no siguen a un líder, sino a sus influencers” (Han, 2022, pp. 21-22).

### 2.3. El fin de la acción

En este aspecto nos encontramos ante una nueva paradoja, el fin de la acción en la era de la aceleración. Esto responde a que centramos toda nuestra acción al plano virtual, dado que este reclama nuestra atención en todo momento. “Es imposible detenerse en la información. Esto deja al sistema cognitivo en estado de inquietud. La necesidad de aceleración inherente a la información reprime las prácticas cognitivas que consumen tiempo, como el saber, la experiencia y el conocimiento” (Han, 2022, p. 33). Por tanto, no nos queda tiempo para lo real, suponiendo la total falta de acción en este campo.

Por una parte, según Han (2023), la falta de actividad sería un buen acontecimiento para la sociedad: “Solo en la inactividad nos percatamos del suelo sobre el que pisamos y del espacio en el que nos hallamos” (p. 33). Esta falta de actividad nos serviría para reflexionar, prestarle atención a aquello que es importante y para crecer como sociedad, pero para ello la inactividad debería darse a todos los niveles. Al centrar nuestros esfuerzos en el espacio virtual, no nos queda tiempo para lo real, y por lo tanto esta inactividad de la que habla Byung-Chul Han, por ahora, no presenta un escenario positivo para la sociedad. La inactividad se produce en el campo de lo real, pero el espacio virtual sigue manteniéndonos con un nivel de actividad tan alto, que nos imposibilita cualquier momento de reflexión, nos mantiene tan alerta, tan pendientes de la información, que se termina la acción en el mundo real, pero no en favor de la Tierra.

### 3. Facendo Zapping

Facendo Zapping es el resultado de esta investigación, una intervención escultórica formada por tres figuras humanas a escala natural dispuestas por el mirador de la ciudad de Santiago de Compostela desde la Cidade da Cultura.

Una obra pensada para llamar la atención sobre la incomunicación que sufrimos con todo lo que nos rodea. Las tres figuras se encuentran en el mismo espacio, pero alejadas e incomunicadas entre ellas, con el rostro



Fig. 1: Imagen de la obra *Facendo Zapping*. Fotografía del autor.

absorbido por la pantalla y completamente ajenos al espacio que los rodea. Una de las figuras incluso se encuentra dando las espaldas a la vista de la ciudad de Santiago de Compostela (Figura 1).

Dado el contexto social de la obra, así como su mensaje y los conceptos tratados, se materializó la obra de manera que tuviese una fácil lectura. “La creciente obligación de producir y comunicar dificulta la pausa contemplativa” (Han, 2023, p.107). Lo que buscábamos con la intervención era captar la atención del espectador de una manera rápida y eficaz, puesto que creemos que en la era de las imágenes ese reclamo del primer vistazo es imprescindible para poder conseguir que el espectador se pare a contemplar la obra.



*Fig. 2: Imagen de la obra Facendo Zapping. Fotografía del autor.*

Junto a las piezas aparece un panel que contiene una frase del filósofo Byung-Chul Han, de la cual se ha extraído el título del proyecto, y que nos recuerda el marco conceptual y el mensaje de la obra:

“Todo apremia simultáneamente en el presente. Eso tiene como consecuencia una aglomeración de imágenes, acontecimientos e informaciones que hacen imposible cualquier demora contemplativa. Así es como vamos haciendo zapping por el mundo” (Han, 2015, p .45).

## **CONCLUSIONES**

Uno de los objetivos de nuestra investigación era comprender el hecho cada vez más relevante de la incomunicación que sufre nuestra sociedad, saber por qué cada vez tenemos menos contacto con lo que nos rodea, no solo con las personas, sino también con la naturaleza y todo lo que tenemos físicamente cercano. Sabíamos, a través de investigaciones previas, que las causas podrían venir del auge de las tecnologías digitales y el uso que hacemos de ellas, pero queríamos comprobar este hecho y poder comprenderlo, con el segundo objetivo de realizar una intervención escultórica que sirviese como llamada de atención de lo que, para nosotros, es un problema de nuestra sociedad.

En un primer momento parece un tanto paradójico que estemos hablando de incomunicación en el momento de la historia en que tenemos más canales de comunicación y de traspaso de información, pero enseguida entendemos que esta incomunicación no se extiende al plano virtual, sino que es causado por él y se produce en el plano físico.

Parece estar claro que internet ha supuesto un avance primordial para el desarrollo de la humanidad, con cuantiosos beneficios, sobre todo en lo que a comunicación instantánea e intercambio de información a nivel global se refiere, pero también parece estar claro que está suponiendo una serie de problemáticas, sobre todo sociales, como son la alienación o la adicción a las redes sociales, entre otras.

Como la lengua de Esopo, Internet es, a la vez, la peor y la mejor de las cosas: el progreso de una comunicación casi sin límites y el desastre, el encontronazo, algún día, del iceberg para este Titanic de la navegación virtual. (Virilio, 1999, p.121).

Esta incomunicación de la que hablamos responde a nuestra obsesión por el entorno digital, este nos proporciona ya todo lo que necesitamos, desde el entretenimiento al trabajo, y no solo eso, sino que reclama nuestra atención en todo momento, lo que provoca que la mayor parte del tiempo estemos inmersos en la pantalla.

El resultado de esto es que, por una parte, perdemos el contacto con lo real, ya no nos importa lo que tenemos cerca, dejamos de lado el entorno físico, la naturaleza, los seres que tenemos cerca, y lo cambiamos por lo que nos proporciona la pantalla, una realidad mucho más amable. “Es más bien nuestro frenesí de comunicación e información lo que hace que las cosas desaparezcan. La información, es decir, las no-cosas, se coloca delante de las cosas y las hace palidecer” (Han, 2021, p.10).

Con esta pérdida de lo real, también se paraliza la acción en este campo. Al trasladar toda nuestra atención a lo virtual, lo real se paraliza, dejamos de actuar sobre él, esto, que podría resultar beneficioso para la tierra y para la sociedad, si fuésemos capaces de pararnos a la reflexión y a la contemplación del mundo (Han, 2023, p.33), no supone tal beneficio, sino más bien lo contrario, ya que el frenesí de lo virtual no deja tiempo en nuestras vidas para lo real.

De este modo, tal como ejemplifica la intervención escultórica *Facendo Zapping*, lo real desaparece para nosotros, permanecemos absorbidos por lo virtual, incomunicados con los demás seres y con la Tierra, a la que también le damos la espalda, preferimos ver el mundo a través de la pantalla a levantar la cabeza y pararnos a contemplarlo, vamos “haciendo zapping” por el mundo (Han, 2015).

## FUENTES REFERENCIALES

Han, B.-C. (2015). *El aroma del tiempo: un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse*. Herder.

Han, B.-C. (2021). *No-cosas: quiebras del mundo de hoy*. Taurus.

Han, B.-C. (2022). *Infocracia: la digitalización y la crisis de la democracia*. Taurus.

Han, B.-C. (2023). *Vida contemplativa: elogio de la inactividad*. Taurus.

Nebreda, I. (2013). *El origen de Internet. El camino hacia la red de redes*. (Trabajo Final de Grado). Recuperado de: <https://oa.upm.es/22577/> [Fecha y hora de consulta: 4/05/2024 a las 18:32 horas].

Vidal, D. (2022). *El cepo visual. Producción artística relacionada con las problemáticas del uso de las redes sociales*. Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/184551>

Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor: entrevista con Philippe Petit*. Cátedra.

Virilio, P. (1999). *La bomba informática*. Cátedra.