

Tecnologías actuales de creación en vídeo

Current Technologies for Video Making

Francisco José Gómez Díaz - Universidad Complutense de Madrid –

Franco04@ucm.es

Resumen: Las prácticas artísticas en vídeo han evolucionado y evolucionan de la mano de la tecnología que, además, influye en su forma de creación. La presente investigación analizará evolución de la tecnología en vídeo, desde sus orígenes hasta la actualidad, estudiando la tecnología empleada y los posibles cambios que han producido o producen dentro de este tipo de prácticas artísticas. La imagen en movimiento, entendida como práctica artística, ha variado sus formas de creación adecuándose a las tecnologías de la información y las diferentes formas de producción que han surgido y que surgen de una forma constante.

Abstract: Video art practices have evolved and evolve by the hand of technology that also influences the way of creation. This research analyzes developments in video technology, from its origins to the present, trying to explain how nowadays technology works and it is used and the possible changes that have occurred or occur in this kind of artistic practices. The Moving Image as an artistic practice, has changed their ways of creation and production adapting them to information technologies and different ways of production that have emerged and which arise from a constant basis.

Palabras clave: Prácticas artísticas en vídeo; audiovisual; Internet; narrativa audiovisual; tecnología; tecnologías de la información; tecnologías de producción audiovisual; imagen en movimiento; videoarte; creación artística; digital; imagen digital; producción en vídeo.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Keywords: Video based Artistic Practices; Audiovisual; Internet; Audiovisual Narrative; Technology; Information Technology; Audiovisual Production Technologies; Moving Image; Video Art; Artistic creation; Digital, Digital Image; Video Making.

Introducción

En la actualidad, limitar la creación en vídeo como soporte de creación artística es bastante complejo ya que, al mismo tiempo, convergen prácticas más rudimentarias con otras que emplean las últimas tecnologías audiovisuales de producción y apuestan por la experimentación tecnológica. La imagen digital ha cambiado de una forma espectacular, en apenas veinte años, y es una de las aportaciones más importantes de la iconografía actual: la calidad, la máxima resolución, el detalle al alcance de una mayoría *prosumer*. Lo digital implica nuevas posibilidades y experimentación, ahorro de costes de producción, un acceso más universal a la tecnología y la posibilidad de la infinita repetición (se elimina el miedo al coste de producción de la experimentación dado su gratuidad). Se podría llegar a hablar de cultura digital ya que forma parte de la cultura contemporánea, lo digital es algo cotidiano, ya no podemos hablar de nuevas tecnologías sino de tecnologías sin más, lo digital se ha implantado de forma asombrosa sustituyendo en gran medida a la tecnología analógica, que aún convive y se utiliza en ciertas prácticas, pero es utilizada con un interés expresivo, con tono decadente, *revival* o *vintage*.

El vídeo como soporte artístico

El vídeo como forma de expresión y creación surge de la mano de una serie de artistas que utilizan este soporte o lo incorporan de alguna forma en la producción de su obra artística, se comienza a utilizar la tecnología electrónica de la imagen con fines artísticos. El videoarte nace en una época de cambio social y económico, que coincide con la explosión de las telecomunicaciones y la era espacial. “Nace en la era de la conquista del espacio y de los satélites de comunicación. Es el corazón de una década cuya cultura de la imagen está dominada por la televisión, setenta años después de la invención del cine”.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

(Ornia, 1991; 10). El vídeo se sitúa como soporte de creación después de la fotografía, el cine y la televisión, el vídeo es un soporte que aporta a la obra inmediatez y la simultaneidad entre la producción y la reproducción.

El nacimiento del vídeo como respuesta a una necesidad tecnológica

La invención del magnetoscopio se produce como consecuencia de una necesidad del medio televisivo, que necesitaba de un soporte de producción de imágenes, como lo hacían la fotografía y el cine. En 1951 comienza, de la mano de Apex, la investigación para el desarrollo del magnetoscopio, que se diferenciaría de la fotografía y del cine en que la producción de imágenes es mecánica y de sus antecesores eran fruto de una reacción química. El primer magnetoscopio se presentó en 1956 y sucede al magnetófono. La necesidad de la televisión era, principalmente, no sólo a la hora de producir programas y contenidos y de conservarlos, sino de emitirlos también en diferido, especialmente en los Estados Unidos en donde las distancias son enormes con husos horarios diferentes. La cadena norteamericana fue la primera en utilizar el magnetoscopio el 30 de noviembre de 1956 en las noticias, para transmitirlo en diferido con una diferencia horaria de tres horas entre Nueva York y la Costa Oeste de los Estados Unidos. termina, por consecuente una fase televisiva en la que dominaba el directo y el soporte cinematográfico. La televisión tras esta fase crece de una forma muy considerable en todo el mundo, coincidiendo con la reconstrucción mundial tras la guerra y se posiciona como el medio más influyente de la historia de la humanidad y el desarrollo del medio televisivo sigue aún en pleno desarrollo a nivel tecnológico y de contenido.

Se podría llegar a afirmar que tanto la televisión como el vídeo se hicieron omnipresentes en la vida de los hombres y, aparte de servir en la creación de contenidos informativos y de entretenimiento, la tecnología que utilizan se han convertido en una tecnología de vital importancia para la vigilancia, seguridad, medicina, educación, etc. instrumentos que nacen como fruto de la investigación espacial y militar y que se adaptan a necesidades generales.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Evolución de la tecnología en vídeo

El desarrollo de esta tecnología en vídeo se debe a la reducción del tamaño de los equipos de las cámaras y reproductores de estudio con unas dimensiones desproporcionadas. Si se comparan con las actuales, se pasó a los *camcoders* portátiles que desde 1982 integran en el mismo equipo cámara y reproductor en el mismo dispositivo. En 1969 surgen los *U-Matic*, el formato más utilizado en la historia del videoarte. En 1975 se comercializa el *Betamax* siguiendo el VHS al año siguiente y el 1979 el V-2000. En el 1982 se presenta el *Quarter Cam* en media pulgada y en 1984 el Video 8 con un ancho de cinta de ocho milímetros.

El vídeo se diferencia del uso televisivo y se utiliza de forma popular en los años sesenta. *Sony* y *Phillips* lanzan en 1964 los primeros magnetoscopios portátiles en cintas de media pulgada a precios de tecnología de consumo. Se podría afirmar que este tipo de cintas fueron las predecesoras de los casete de vídeo que se comercializaron a mediados de los setenta y que consagrarían a este medio como un medio de acceso popular. Por consiguiente, la producción y conservación de imágenes dejaría de ser algo exclusivo de la televisión.

En 1965 se comercializa el primer magnetoscopio en Estados Unidos a un precio aproximado de 1900 dólares, veinte veces más barato que un grabador profesional utilizado en televisión y con uno de estos equipos comienza la historia del videoarte de la mano de Nam June Paik que utiliza su beca de Estudios Musicales de la Fundación Rockefeller para la adquisición de uno de estos equipos, un magnetoscopio portátil y en el mismo día que lo adquirió, grabó y exhibió la primera pieza de videoarte del mundo. Paik graba desde un taxi, en Nueva York, la visita del Papa Pablo VI a la catedral de San Patricio, el 4 de octubre de 1965 y exhibe la pieza en el famoso *Café à Go-Go*, situado en la calle *Bleecker Street*, en *Greenwich Village* de Nueva York. La exhibición se describía en el programa de mano como *Electronic Video Recorder (the combination of Electronic Television and Video Tape Recorder)* y forma parte de unos actos organizados por el grupo *Fluxus*, concretamente por Robert Watts y George Brecht llamadas *Monday Night Letter*. Aproximadamente treinta

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

personas asistieron a las sesiones del 4 y el 11 de octubre de la exhibición de Paik y entre los asistentes destacaba la presencia del coreógrafo Merce Cunningham y el músico John Cage. Esta exhibición sería un adelanto de lo que al mes siguiente, Paik, presentaría en la Galería Bonino de Nueva York, tras aplicar algunas modificaciones en la grabación original.

Para Pérez Ornia afirma que, desde el principio, el panorama artístico del vídeo y sus reglas de juego fueron fijadas desde el principio y se mantendrán durante los primeros veinticinco años de producción de videoarte y propone cinco hitos a destacar:

-“Un uso alternativo a la televisión convencional” (Ornia, 1991; 18). La grabación de una cinta con un magnetoscopio, como es el caso de la primera cinta de Paik, con un uso diferente al medio televisivo, pero utilizando los mismos dispositivos que utilizara la televisión: magnetoscopio, cinta y televisor.

-“Una vinculación explícita a las vanguardias artísticas y a las artes visuales que acogen y reconocen el potencial creativo de la nueva tecnología de la imagen” (Ornia, 1991; 18) de las vanguardias mantendrá su carácter rompedor y transgresor y su afán de innovación y experimentación.

-“La procedencia artística de Paik, la música, y los promotores y audiencia de aquel acto, conforman también un territorio multidisciplinar para la práctica artística del vídeo” (Ornia, 1991; 18). El vídeo supondrá un medio que proporciona a los artistas una gran flexibilidad de creación y, a él, acceden artistas de diferentes áreas, destacando la música, la pintura, las artes escénicas y la televisión, entre otras.

-“Por último, el mecenazgo de las grandes fundaciones y museos y de organismos televisivos después, sin el cual no se hubiera desarrollado tan rápido el vídeo de creación”. (Ornia, 1991; 18).

Experimentación tecnológica en vídeo aplicada a la creación

Ed Emshwiller (pintor expresionista abstracto, cineasta y profesor) investigó las posibilidades de creación que proporcionan los sintetizadores de vídeo y los sistemas informáticos como demostró en *Scape-mates* en 1972 o con

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Termogénesis en ese mismo año, en colaboración con Robert Moog, el creador de los sintetizadores Moog. Emshwiller fue uno de los precursores de este tipo de uso de la tecnología con usos artísticos y que sirvió de innovación para otros artistas y que aparte de ser utilizada por los artistas fue adoptada por los medios comerciales y la publicidad.

Dan Sandin fue otro de los artistas que desarrolló un procesador de imágenes en 1973, el denominado PI, que es un ordenador analógico utilizado para el tratamiento de imágenes en vídeo que utilizó por ejemplo para crear su pieza *Espiral PTL*, en la que una espiral se mueve al compás de piezas musicales electrónicas y el ruido producido por agua. Keith Sonnier usó el *Scanimate* una especie de escáner primitivo con el que creó *collages* de imágenes de carácter sensual. Sus obras *Pie Pintado Luz Negra* de 1970 como *Bayeta de Color* 1973 expresan una enorme experimentación a través de la luz y del color.

Cabe destacar el matrimonio compuesto por Steina y Woody Vasulka como innovadores tecnológicos creando dispositivos para artistas desde el punto de vista del procesamiento digital y el tratamiento electrónico de imágenes, el matrimonio Vasulka exploró las herramientas que ofrecía el vídeo y entender la tecnología de este soporte y de su funcionamiento a través de energía eléctrica y de qué forma se organizaba en voltajes y frecuencias.

Estos artistas experimentaban con el soporte vídeo de una forma muy diferente a lo que hacían los ingenieros de la televisión comercial. Ya que ellos buscaban en la experimentación otras formas de creación a través del vídeo y ver qué les ofrecía este soporte. Mientras que los ingenieros de la televisión convencional buscaban a través de la experimentación encontrar una mejora en la transmisión de la imagen. “En cierto sentido, los Vasulka personifican la noción de que el videoarte era a la televisión lo que la pintura de estudio a las primeras imágenes publicitarias dibujadas o pintadas” (Rush, 2002; 91).

Los Vasulka transforman lo aparentemente cotidiano en algo sofisticado, destacando su obra *Home* (1973) en la que a través de la superposición de capas dedicaron un homenaje electrónico a Magritte con *Golden Voyage en* 1973. Los Vasulka inventaron nuevas formas de manipulación de las imágenes con técnicas de color y la manipulación de las imágenes que conseguía alterar

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

la percepción de los espectadores a través de medios electrónicos, como lo hicieron años antes, artistas de la pintura habían con el puntillismo (lo que se podría denominar el pixel en la pintura) y el impresionismo (a través del juego de luces).

Nam June Paik contribuyó al videoarte en sus múltiples facetas como artista, pero además, colaboró al desarrollo de la técnica, junto con el ingeniero Shuya Abe, con lo el desarrollo de su sintetizador *Paik/Abe* para la manipulación de imágenes y retoque de color.

Suite 212 (1975) es una especie de bloc de notas de Paik en su estancia en Nueva York y se trata de una especie de *collage* visual de colores alterados e imágenes manipuladas que propuso al comienzo de sus investigaciones sobre las posibles manipulaciones electrónicas de las imágenes mezclando imaginería y cultura. Un obra a destacar es *Butterfly* (1986).

Max Almy y otros artistas siguieron los pasos de los Vasulka y Paik e incorporaron tecnología y nuevas técnicas de producción en sus obras. Almy incorporó la animación por ordenador a su obra e hizo una crítica de la tecnología mostrando los efectos deshumanizados que produce la propia tecnología sobre la humanidad. Este artista de Los Ángeles en su *Despedida del siglo XX* (1982) recrea un paisaje del futuro en el que la comunicación humana y las relaciones personales son un fracaso. Se podría afirmar que esta es una de las primeras obras de videoarte generadas por ordenador.

Volviendo a los orígenes del vídeo, para explicar lo que está ocurriendo en la actualidad, se podría considerar que, desde que en 1956, *Ampex* anunció la invención del primer magnetoscopio y, a su vez, la cinta de vídeo ya ha pasado más de medio siglo. Muy poco tiempo, desde un punto de vista histórico, pero a un ritmo frenético desde el punto de vista de la tecnología. “Las tecnologías surgidas desde mediados de los 90 han recuperado el espíritu de mediados de los 60 (o de principios de los setenta en España), que reavivan algunas de las ideas de los conceptual, pero trasladadas a otro contexto. Vuelve a haber un interés por la información, por la divulgación de la información. Muchas obras que abordan aspectos relacionados con la colectividad, las redes sociales...” (Mercader, 2010; 20).

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Los avances tecnológicos provocan la evolución de los sistemas de representación visual y se produce la tecnologización de la imagen. La tecnología no sólo crea dispositivos de producción sino que también se convierte en creadora de modelos sociales y artísticos. Se podría llegar a decir que el ordenador, en la actualidad, funciona como un apéndice ejecutor de las órdenes del artista, pero se llega a crear una simbiosis, en la que las nuevas necesidades creativas del artista se cubren con la tecnología y las nuevas posibilidades que proporciona la tecnología hacen que el artista genere nuevas imágenes y códigos. “El vídeo muestra una dependencia de los desarrollos técnicos en el sector como ningún otro medio artístico. El cambio más decisivo desde la llegada del videoarte ha sido el paso de la imagen analógica a la producción digital, un avance técnico que, sin embargo, causa problemas de entendimiento en el observador del arte” (Martin, 2006; 10).

Las tecnologías aplicadas a lo audiovisual evolucionan de forma frenética y es casi imposible mantenerse a la última ya que requiere de un constante reciclaje y experimentación. La evolución de la tecnología de grabación de la señal de vídeo aparte de haber tenido una evolución con una velocidad vertiginosa, no sólo en la mejora de la calidad sino en la amplia gama de formatos y *codecs* de compresión para posibilitar su envío y su alojamiento en las diversas plataformas que ofrece Internet. Incluso, se podría llegar a decir que, la convivencia entre formatos obsoletos y nuevos formatos se debe simplemente a que estas tecnologías se quedan obsoletas incluso antes de ser amortizadas por quien las adquiere y o implementa. “En este momento se puede afirmar que la grabación analógica es historia” (Castillo, 2009; 338). La imposición de los sistemas digitales es inminente y la grabación en cinta le queda de vida lo que los propios fabricantes quieran o sean capaces de mantener “pues incluso los formatos digitales están quedando relegados a aplicaciones muy concretas o a una simple amortización de los equipos” (Castillo, 2009; 338).

Las tecnologías de la información y la convergencia de los medios hacia lo digital, han tenido un impacto considerable en la producción artística en vídeo, pero también en la difusión y el consumo, así como la creación de nuevas formas de expresión en vídeo como códigos. Todo esto, propiciado por las

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

tecnologías de la información y condicionadas por las nuevas formas de exhibición generadas en la red. “El movimiento del videoarte probablemente sea el último impulso que parte de las vanguardias artísticas. A partir de aquí la tecnología digital revoluciona el mundo y los media dejando al arte en un terreno difícil de situarse. La creación se vuelve colectiva, la distribución es inmediata, la intermediación desaparece...” (Rekalde, 2010; 2006).

Se podría considerar que las nuevas formas de producción digital quizás no corresponden a una evolución natural de la producción de imágenes y sonidos, sino que hay un salto cuantitativo y cualitativo, lo que ha producido un cambio de lenguaje visual vertiginoso que no se puede comparar a otros movimientos artísticos que surgen de la evolución o de la ruptura, pero que transformaron el concepto, no las prácticas en sí ni los materiales.

El vídeo digital puede llegar a proporcionar nuevas posibilidades en la codificación y la construcción de mensajes, lo que se podría transformar en un enriquecimiento de la experiencia, pero es pronto para poder afirmar de qué forma ha provocado un cambio a nivel narrativo, pero lo que si se podría decir es que “el vídeo digital puede suponer también un incremento de la participación en las experiencias mediadas, tanto permitiendo una navegación audiovisual como generando documentos audiovisuales interactivos” y se podría quizás afirmar que “el vídeo digital puede suponer la audiovisualización de Internet. En el contexto cultural eso puede querer decir la auténtica llegada a la mayoría de la población de un medio que todavía es en gran medida elitista y vinculado a lecto-escritura. La respuesta en unos pocos años” (Bartolomé, 2003; 47).

Las tecnologías aplicadas a lo audiovisual evolucionan de forma frenética y es casi imposible mantenerse a la última ya que requiere de un constante reciclaje y experimentación. El vídeo incorpora tecnología que posibilita a los artistas, usuarios de este soporte, evolucionar y abrir nuevas puertas a la experimentación llegando al punto en el que los límites, entre la tecnología y la experimentación, son cada vez más infinitos.

En la actualidad, con un portátil se pueden conseguir resultados inimaginables por una productora hace tan sólo 10 años. “La combinación del cine con el

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

vídeo y los medios digitales están posibilitando el dominio de la imagen en movimiento, del tiempo real, de la interrelación y de la producción virtual, con lo que ello comporta de salto cualitativo en el conocimiento de nuestro entorno político y cultural” (Bonet, 2000; 15).

Josu Rekalde habla de que el movimiento de las prácticas artísticas en vídeo quizás sea “el último impulso que parte de las vanguardias artísticas” y que la tecnología digital podría suponer una revolución para los medios situando al arte en una posición difícil de ubicar en la que la distribución es inmediata, sin intermediación y donde la creación se convierte en colectiva y añade “las estructuras artísticas siguen ancladas en el objeto estético encerrado entre paredes y resguardado por guardas de seguridad y altas pólizas de seguros. La idea de la modernidad en la que el arte podía transformar el mundo ha girado 360 grados hacia la realidad y es el mundo el que estás transformando el arte” (Rekalde, 2010; 96).

La Alta Definición (HD)

HD ha pasado de ser un término ignorado en una expresión aceptada y repetida por toda la sociedad en general. Las pantallas planas ya no son tan novedosas y es un bien que todos deben tener en el hogar, lo mismo que una tableta o un smartphone.

El HD ya no sólo es algo que se refiere al video sino que sigue una tendencia actual. “El video de alta definición, las televisiones, las cámaras y los aparatos de grabación están comenzando a ser apreciados por comerciantes al por menor, por locutores de radio, cineastas independientes e incluso de cine. Todavía más emocionante es el ritmo extremadamente rápido en el que se dan los avances en fabricación de equipos de producción, edición y efectos, y , probablemente, aún lo es más, el hecho de que, para conseguir un desarrollo continuo, los productos del consumidor son cada vez de mejor calidad y precio” (E. Browne, 2007; 3).

En la actualidad se puede grabar a máxima calidad con cámaras réflex denominadas DSLR (denominadas así cuando incluyen la posibilidad de grabar vídeo). La oferta y la variedad de estas cámaras es impresionante, y se adapta

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

a todos los bolsillos y necesidades tecnológicas. Las DSRL han revolucionado la forma de crear y entender el vídeo, lo acercan a la fotografía y al cine tanto en estética como en calidad. Este tipo de cámaras son capaces de grabar en formato 4K y se prevé que en breve se pueda conseguir calidad de 8K, calidad máxima que permite el ojo humano. Estas cámaras y su extensa oferta rompen los límites entre el profesional, el aficionado y el *prosumer*. La calidad no diferencia el rol entre profesionales artistas y consumidores de a pié, lo hacen la intencionalidad de la obra y los contenidos que se crean con la ayuda de la tecnología. Frente a esta revolución-evolución tecnológica la opinión de los diferentes creadores es muy diferente y hay diversos puntos de vista: “A mí me gusta ver como los que decían haces vídeo porque no eras profesional y ahora utilizan cámaras en HD para las producciones cinematográficas. Es un absurdo reducirlo a una cuestión de resolución o definición de imagen. Siempre he pensado que es una cuestión de actitud antes que de formato” (Ninou, 2010; 101).

Superados ya los métodos de edición de montaje lineal, cuyas formas más comunes de montaje en cinta de vídeo son conocidas como montaje por corte y A/B Roll se ha evolucionado a la técnica de montaje no lineal, cuya característica es que nos permite “romper la linealidad que nos impone el montaje en vídeo tradicional. Nos da una libertad absoluta para ensayar, jugar con las diferentes combinaciones o alterar el orden de los planos de la secuencia, sin depender de la naturaleza física del medio” (Castillo, 2009; 344) Cada vez es más común que los ordenadores, tabletas e incluso los móviles proporcionen programas y aplicaciones de edición de vídeo. Este tipo de facilidades tecnológicas provocan, una vez más, que el vídeo ya no sea un soporte exclusivo para los profesionales y, además, con muy poco tiempo se pueden conseguir resultados muy aceptables. Lo mismo ocurre con la postproducción en video entendiendo postproducción como “el conjunto de procesos necesarios para el perfecto acabado de un programa. Aunque para ser precisos el propio montaje ya es postproducción, este término se suele aplicar a las operaciones posteriores a éste, como la incorporación de efectos, rótulos, manipulaciones de color y la propia sonorización” (Castillo, 2009; 344).

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

La incorporación de las tecnologías actuales y destacando la infografía, abren puertas a nuevos conceptos y lenguajes, siendo aún experimental y cambiante, lo es de una forma constante y frenética y se enfrenta a la misma situación a la que se enfrentó en su tiempo el cine, la fotografía y el vídeo, a diferencia de que el vídeo consiguió institucionalizarse como práctica artística en menos de dos décadas y la infografía lo está haciendo en apenas una.

Conclusiones

-La tecnología en vídeo permite niveles de experimentación y rectificación de la obra inimaginables, los límites, entre la tecnología y la experimentación, son cada vez más infinitos.

-Pero, por otra parte, a lo largo de los años, la evolución de la tecnología del vídeo se ha adaptado a las necesidades que iban surgiendo en los usuarios, pero ahora, dada la velocidad y el cambio tecnológico constante no queda tan claro si la tecnología, en muchos aspectos (destacando la calidad y los formatos, que unos sustituyen a otros de forma inmediata) se adapta al usuario o ahora es el usuario quién se adapta a la tecnología y surge la siguiente cuestión: ¿quién adapta y adopta a quién?

-La tecnología del vídeo se implementa de una forma generalizada por todos los usuarios del vídeo como soporte, la calidad ya no es una diferencia entre los usuarios del vídeo como soporte si no el propósito con el que se utiliza este formato.

-A nivel técnico la tecnología analógica ha sido sepultada por la digital, conviven de una forma extraña y si se mantiene este formato es por la amortización de equipos o por motivos estéticos y expresivos.

Como última conclusión habría que hacer una reflexión si esta evolución de la tecnología de una forma tan rápida es realmente necesaria en la creación en vídeo o simplemente es una batalla de los fabricantes para la adopción de

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

formatos, tecnologías y la adopción de necesidades creadas o, más bien, impuestas.

“El tiempo real no es el tiempo de la eternidad, los soportes tecnológicos no son soportes de la inmortalidad con los que sueñan los transhumanistas. El tiempo real, el tiempo de los objetos tecnológicos es el tiempo más efímero que ha existido. Es el tiempo de la finitud por excelencia, el tiempo de lo obsoleto. Los objetos tecnológicos duran menos, no porque mueran, desaparezcan, sino porque se quedan obsoletos” (Molinuevo, 2006; 110).

Referencias Bibliográficas

Bartolomé, A. R. (2003): Tecnologías en la era de la globalización.

Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación. ISSN 1134-3478, Nº21.

Recuperado el 5 de noviembre de 2015 de:

<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=21&articulo=21-2003-06>

Bonet. E. (2000): Movimiento Aparente. Valencia: Concell General del Consorci de Museus de la Comunidad Valenciana.

Brea, J.L. (2002): La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (pos)artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Consorcio Salamanca.

Browne, S. E. (2007): Postproducción en Alta Definición. Guipúzcoa: Escuela de Cine y Vídeo.

Castillo, J.M. (2009): Televisión, realización y lenguaje audiovisual. Madrid: Instituto de RTVE.

Martin, S. (2006): Videoarte. Alemania: Taschen.

La pantalla insomne – 2ª edición (ampliada)

Universidad de La Laguna – abril de 2016

Molinuevo, J.L. (2006): La Vida en Tiempo real. La crisis de las utopías digitales. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.

Pérez Ornia, J.L. (1991): El Arte en Vídeo. Introducción a la historia del video experimental. Barcelona. RTVE. Serbal.

Rodríguez, Fundación. VVAA. (2010): En torno a en torno al vídeo. Vitoria: Ayuntamiento de Vitoria.

Rush, M. (2002): Nuevas Expresiones Artísticas del Siglo XX. Barcelona: Destino.