

Artículo de Investigación

# La génesis del vídeo y su debut innovador en la creación audiovisual

## The genesis of video and its innovative debut in audiovisual creation.

Francisco José Gómez: Universidad Rey Juan Carlos, España.  
[franciscoj.gomez@urjc.es](mailto:franciscoj.gomez@urjc.es)

Fecha de Recepción: 17/07/2024

Fecha de Aceptación: 23/07/2024

Fecha de Publicación: 18/08/2024

### Cómo citar el artículo:

Gómez Díaz, F. J. (2024). La génesis del vídeo y su debut innovador en la creación audiovisual. [The genesis of video and its innovative debut in audiovisual creation]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-15. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-479>

### Resumen:

**Introducción:** la investigación proporciona una visión integral y reflexiva sobre el nacimiento y la evolución del vídeo durante su primera etapa de desarrollo. Se estudia su impacto en la producción y consumo de contenido audiovisual, además, se destaca cómo esta tecnología revolucionaria no solo simplificó los procesos de grabación y edición, sino que también democratizó el acceso a la creación visual. **Metodología:** el estudio adopta un enfoque metodológico integral que abarca elementos exploratorios, descriptivos, explicativos y se compromete con una revisión exhaustiva del material disponible, que incluye aspectos técnicos, históricos, socioculturales y sus implicaciones en la creación audiovisual. **Resultados y Discusión:** el artículo explica cómo los magnetoscopios portátiles a precios asequibles ampliaron las posibilidades de producción y distribución de contenido, permitiendo que una variedad más amplia de creadores participara en la narración visual. Además, se destaca cómo la televisión y el vídeo se han convertido en herramientas esenciales en diversos campos, trascendiendo las fronteras del entretenimiento para abarcar la medicina, la educación y la seguridad. **Conclusiones:** la adopción generalizada del vídeo ha transformado tanto la práctica como la percepción de la producción audiovisual, convirtiéndose en una poderosa herramienta para la expresión artística y la narración visual, cuyo impacto perdura en la sociedad contemporánea.

**Palabras clave:** Vídeo; tecnología audiovisual; televisión; creación; videoarte; grabación; magnetoscopio; edición de vídeo.

**Abstract:**

**Introduction:** The research provides a comprehensive and reflective overview of the birth and evolution of video during its first decade of development. Its impact on the production and consumption of audiovisual content is studied. **Methodology:** the study adopts a comprehensive methodological approach that encompasses exploratory, descriptive, explanatory elements and engages in an exhaustive review of the available material, including technical, historical, socio-cultural aspects and their implications for audiovisual creation. **Results and discussions:** the article explains how affordable portable video recorders expanded the possibilities for content production and distribution, allowing a wider variety of creators to participate in visual storytelling. It also highlights how television and video have become essential tools in a number of key fields in society, transcending the boundaries of entertainment to encompass medicine, education and security. **Conclusions:** The widespread adoption of video has transformed both the practice and perception of audiovisual production, becoming a powerful tool for artistic expression and visual storytelling, whose impact endures in contemporary society.

**Keywords:** Video; audiovisual technology; television; creation; video art; video shooting; video tape recorder; video editing.

## 1. Introducción

### 1.1. El magnetoscopio: una respuesta tecnológica a las necesidades de la industria televisiva

La necesidad imperante en el ámbito televisivo de contar con un medio para la producción de imágenes, equiparable a la fotografía y el cine, condujo al nacimiento del magnetoscopio. En 1951 se inicia la investigación dirigida al desarrollo de esta tecnología, liderada por la empresa AMPEX. A diferencia de sus predecesores, cuya producción de imágenes se basaba en procesos químicos, el magnetoscopio operaba mecánicamente utilizando una cinta de dos pulgadas en blanco y negro. Su concepción se fundamentaba en la intención de liberar a las cadenas de televisión de dos limitaciones fundamentales: la dependencia del directo y los extensos procedimientos de revelado inherentes al proceso fotoquímico (Bartolomé, 1991).

La televisión estadounidense fue pionera en la adopción del magnetoscopio: el 30 de noviembre de 1956 empleó esta tecnología en la transmisión de noticias con un retraso de tres horas entre Nueva York y la Costa Oeste de los Estados Unidos, marcando así la presentación oficial del primer magnetoscopio, sucediendo al magnetófono. Este acontecimiento tuvo lugar durante la emisión del programa informativo televisivo *Douglas Edward and the News* de la cadena CBS. La necesidad imperante en la industria televisiva estadounidense radicaba en la búsqueda de un soporte audiovisual que ofreciera una solución más eficiente que el cine, así como abordar los desafíos derivados de las diferencias horarias entre las dos costas del país (Palacio, 1987) La televisión se enfrentaba no solo a la tarea de producir programas y contenidos, sino también la de emitirlos en diferido, una necesidad particularmente destacada en los Estados Unidos, dadas las vastas distancias y los considerables desfases horarios entre regiones. Este desafío culminó con la aparición del magnetoscopio, marcando el cierre de una era inicial de la televisión caracterizada por las transmisiones en directo y la dependencia de soportes cinematográficos (Pérez, 1991).

Tras esta fase, la televisión experimentó un notable crecimiento a nivel global, coincidiendo con los esfuerzos de reconstrucción mundial posterior a la guerra, y se consolidó como el medio de comunicación más influyente en la historia de la humanidad. Además, el desarrollo continuo del medio televisivo sigue en curso tanto en el ámbito tecnológico como en el de la

producción de contenidos.

El objetivo de esta investigación es estudiar el nacimiento del vídeo en su primera etapa, específicamente durante su surgimiento, y desarrollar una investigación sobre su aplicación a la creación audiovisual a través del uso de las tecnologías emergentes de esa época. Para ello, se plantean varios objetivos específicos: investigar si el vídeo generó nuevas formas expresivas dentro de la narrativa audiovisual; demostrar si estas prácticas en vídeo pueden considerarse como un formato artístico en sí mismo, con características propias que las definen y diferencian de otros medios para, finalmente, sacar conclusiones válidas para ilustrar y analizar los cambios ocurridos en la creación audiovisual que se produjo durante el período inicial en el que se centra la investigación.

La hipótesis central es que el vídeo como soporte constituye una representación audiovisual y una forma expresiva en sí mismo. Se plantea que la ruptura de las normas narrativas tradicionales que comenzó con el uso del vídeo en su primera etapa provocó la creación de nuevas formas de expresión audiovisual, redefiniendo los paradigmas existentes.

## 2. Metodología

La presente investigación se adhiere a un enfoque integral que amalgama elementos exploratorios, descriptivos y explicativos. Primero, se realizó una investigación exploratoria para identificar los elementos clave de la génesis del vídeo como una necesidad técnica para el medio televisivo. Luego, se efectuó un análisis descriptivo para caracterizar las particularidades históricas y culturales de la producción, distribución y recepción de contenidos de vídeo en la década de 1960. Finalmente, se utilizó un enfoque explicativo para comprender las dinámicas y factores que influyeron en la evolución del videoarte y su influjo en la televisión.

El estudio también analiza los principales hitos artísticos y su influencia en la transformación del lenguaje audiovisual y artístico. La exhaustiva revisión del material disponible abarca aspectos técnicos, históricos, socioculturales y el impacto en la creación audiovisual. Conecta con las premisas de los estudios visuales que buscan proporcionar un sentido más completo al añadir el significado adicional del significante cultural, como respalda Mirzoeff (2003). Además, destaca las premisas de Abril (2007) de observar las condiciones histórico-culturales de producción, distribución y consumo-recepción de los textos visuales. Por tanto, se considera el contexto espacial, social y económico de la investigación, aportando un análisis más completo e incluyendo el valor del significante cultural.

## 3. Resultados y Discusión

El vídeo ha generado una revolución en el ámbito de la imagen al simplificar tanto la grabación como el intercambio de programas (Martínez, 2003) de efectos especiales, sino que también ha agilizado considerablemente el flujo de trabajo en comparación con el soporte cinematográfico. Este autor sostiene que el uso generalizado del vídeo ha dado lugar a dos consecuencias notables. En primer lugar, ha introducido un nuevo ritmo de trabajo, en el que la grabación magnética ocupa un papel central. En segundo lugar, ha promovido lo que Dolls (2010) describe como una reinterpretación de las propias transmisiones televisivas caracterizadas por una definición de imagen superior y una mayor atracción por el color. Cabría destacar que las emisiones televisivas más avanzadas durante el período de 1952 a 1956 anticipan el esquema prototípico de la televisión contemporánea.

### **3.1. Explorando las fronteras del desarrollo tecnológico: el camino hacia el vídeo**

El vídeo se distingue del uso tradicional televisivo y se populariza notablemente durante la década de los sesenta. En 1964, Sony y Philips introducen al mercado los primeros magnetoscopios portátiles en cintas de media pulgada, a precios accesibles para el consumidor promedio en términos de tecnología de consumo. Estas cintas precursoras de los casetes de vídeo, comercializados a mediados de los años setenta, consolidarían al vídeo como un medio de acceso generalizado. Este avance significaría que la producción y conservación de imágenes ya no sería exclusiva del ámbito televisivo. En 1965, se lanzó al mercado el primer magnetoscopio en Estados Unidos, con un coste aproximado de 1.900 dólares, siendo veinte veces más económico que un grabador profesional utilizado en televisión. Es con la disponibilidad de estos equipos donde, como se detallará más adelante, se podría argumentar que comienza la historia del videoarte. A semejanza de la evolución experimentada por la televisión, el desarrollo del vídeo es notablemente acelerado. Los equipos se fabrican cada vez en dimensiones más reducidas, más manejables, portátiles y de operatividad más sencilla. Además, ofrecen prestaciones mejoradas y una calidad superior. Sin embargo, existe una distinción significativa entre el vídeo y la televisión, como señala Pérez (1991), quien observa que el término vídeo parece marcar una diferencia fundamental y frente a la dominación impersonalizada de la televisión, el vídeo promueve una tecnología de visión en primera persona, estableciendo así la televisión subjetiva como un concepto distintivo.

La influencia de la televisión y el vídeo se ha expandido de manera vertiginosa, convirtiéndolos en elementos omnipresentes y ubicuos en la vida contemporánea (Pérez, 1991). Además de su función principal en la creación de contenidos informativos y de entretenimiento estas tecnologías han adquirido una importancia vital en una amplia gama de campos, incluidos la vigilancia, la seguridad, la medicina y la educación. Estos instrumentos, derivados de la investigación espacial y militar, han sido adaptados para satisfacer necesidades generales. Por ende, el *video-tape-recorder* encuentra aplicación en la investigación, la medicina y la enseñanza, entre otras áreas donde la memoria de eventos o acciones resulta fundamentalmente útil. Asimismo, tanto el circuito cerrado como la televisión se han vuelto ubicuos, extendiéndose a diversos entornos y situaciones (Dolls, 2010).

### **3.2. Explorando el Vídeo como Medio Artístico a Nivel Internacional: Aspectos Sociales y Políticos**

El videoarte emerge en un contexto íntimamente vinculado a la televisión, aunque adopta una posición de oposición, aliándose con los movimientos artísticos contraculturales, cuyo objetivo es desafiar las estructuras del sistema del arte, así como las políticas y estructuras sociales, mediante la exploración y ampliación de sus posibilidades. Este medio, al mismo tiempo que se revela como una forma de expresión artística, se define como un arte mediático, lo que contribuye a su fuerza y vigencia en el panorama cultural contemporáneo (Gras, 2012).

La adopción de la tecnología del vídeo por parte de los artistas surge en la década de los sesenta, en un periodo marcado por una efervescencia particularmente intensa en la escena artística internacional. Durante este tiempo, diversos movimientos artísticos se dedicaron a destacar las tensiones inherentes a la vida cotidiana y a desafiar los límites establecidos por la tradición en cuanto a la relación entre el artista, el público y la experiencia social. La utilización de materiales de consumo común, la exploración de categorías estéticas desde perspectivas cotidianas, la subversión de los aspectos clásicos de la percepción, la incorporación del público en el texto artístico y la intervención física y moral del artista en el significado de la obra, entre otros, representaron elementos de una transformación radical en los lenguajes artísticos contemporáneos. Es comprensible, por tanto, que la televisión, como objeto cotidiano y

símbolo paradigmático de la sociedad post-industrial, haya captado considerablemente la atención en los ámbitos del arte en la sociedad de la información (Echevarría, 1987).

La aparición del vídeo como medio de expresión y creación surge de la iniciativa de una serie de artistas que emplean este formato o lo incorporan de alguna manera en la elaboración de su obra, aprovechando la tecnología electrónica de la imagen con fines artísticos. Este fenómeno del videoarte surge en un contexto de transformaciones sociales y económicas, coincidiendo con el auge de las telecomunicaciones y la era espacial. Según Pérez (1991), el videoarte emerge en una época marcada por la conquista del espacio y la proliferación de los satélites de comunicación, siendo el epicentro de una década cuya cultura visual está dominada por la televisión, sucediendo setenta años después de la invención del cine.

El vídeo se posiciona como un medio de creación posterior a la fotografía, el cine y la televisión, ofreciendo a la obra una cualidad de inmediatez y la capacidad de simultaneidad entre la producción y la reproducción. En términos generales, se puede afirmar que el videoarte surge en un contexto internacional complejo, caracterizado por una serie de movimientos sociales que influyeron significativamente en el devenir de la sociedad. Esta década se distingue por la emergencia de movimientos anti-bélicos, estudiantiles y de liberación sexual, que contribuyeron a moldear el desarrollo cultural y social de la época. El nacimiento del videoarte coincide con una época de profundos cambios sociales y políticos, donde la necesidad de transformar la sociedad y desafiar el orden establecido por las secuelas de la guerra se hace evidente a nivel global. Pérez (1991) resalta la influencia de diversos líderes políticos cuyas acciones condujeron a cambios fundamentales, tanto en el ámbito social como político, marcando hitos significativos en la historia de la humanidad. Entre estos líderes se encuentran figuras como Patrice Lumumba, quien se convirtió en el primer ministro de la República Democrática del Congo tras la independencia del país de Bélgica; Mao Zedong y su revolución cultural en China; Fidel Castro en Cuba; Ho Chi Minh en Vietnam; y el Che Guevara, quien se convirtió en un símbolo de la revolución y fue asesinado, al igual que Martin Luther King.

Baigorri (2004), al igual que Pérez, identifica el cambio político como un factor determinante en las transformaciones sociales de la década de 1960, pero también destaca el papel del factor religioso. Según la autora, uno de los elementos que contribuyeron al cambio de mentalidad durante este periodo, en contraste con la generación anterior, fue la influencia ejercida tanto por el poder político como por el religioso en una sociedad que Baigorri describe como ingenua, resultado directo de la herencia de la década de 1950, la cual había sido caracterizada por una excesiva credulidad y la necesidad de encontrar figuras heroicas en las cuales depositar su fe. El poder religioso experimentó un notable prestigio bajo el pontificado de Juan XXIII, quien lideró iniciativas de renovación y modernización dentro de la Iglesia. Sin embargo, este carismático y reformador Papa falleció prematuramente, siendo sucedido en 1963 por Pablo VI, un líder de naturaleza dura e intransigente, cuya orientación conservadora no solo detuvo los proyectos progresistas de su predecesor, sino que también marcó un retroceso evidente en la política vaticana.

Según Marchán (2010), en relación con la iconografía y las unidades temáticas del arte de la imagen popular, se establece una conexión directa con la sociedad de masas y de consumo ya que las imágenes icónicas se agrupan en unidades simbólicas compactas, características de cada sociedad y están intrínsecamente ligadas a la práctica de los sujetos históricos, principalmente bajo la influencia de lo que denomina "coca-colonización" (2010, p. 42). Dentro del arte de los años 60, Marchán sostiene que la semiótica connotativa se desarrolla como un elemento definitorio de la época, predominando sobre cualquier otra tendencia, y todas las técnicas sintácticas pasan a estar al servicio de esta corriente. El movimiento *pop art*, en particular, opera con símbolos cuyos iconos ya han sido previamente agrupados en unidades

temáticas. Adopta una técnica que se asemeja a la propaganda, donde el primer paso consiste en la formación de imágenes que se generan simplemente con la mención del producto. Durante la década de 1960, se critica la tendencia a reproducir símbolos que resultan directamente de la información y las imágenes plásticas difundidas por los medios de comunicación. Las temáticas abordadas en este periodo están inevitablemente condicionadas por la aceptación de las estructuras lingüísticas de transmisión y los contenidos simbólicos presentes en los respectivos medios de comunicación. La cultura pop, en particular, introdujo lo que Marchán (2010) describe como equivalentes icónicos de situaciones simbólicas colectivas, también denominados ingredientes simbólicos de los *mass-media*. Esta influencia masiva de los medios de comunicación en la configuración de la cultura visual y simbólica de la sociedad es una característica distintiva de la época.

En el contexto de agitación social, protesta y reacción generalizada, el videoarte emergió como una respuesta directa a los medios de comunicación establecidos y a las estéticas convencionales dominantes. La introducción del vídeo en el ámbito del arte contemporáneo estuvo influenciada por tres factores estrechamente vinculados a las vanguardias históricas: el interés en las posibilidades creativas ofrecidas por los nuevos medios tecnológicos, la disposición interdisciplinaria en el ámbito artístico y el compromiso con la situación social y política de su tiempo (Baigorri, 1997).

Durante la década de 1960, las empresas televisivas manifestaron una marcada inclinación hacia lo comercial, lo que generó una reacción por parte de los artistas frente a este fenómeno. Tanto los grupos de control de los medios como numerosos artistas percibieron a la televisión como una amenaza. Se observaba cómo los estadounidenses dedicaban hasta siete horas diarias a ver la televisión, lo que contribuía al surgimiento de una sociedad de consumo, impulsada principalmente por la publicidad que sustentaba este medio. En este contexto, marcado por los movimientos sociales y una mayor conciencia respecto a los problemas sociales y políticos, el videoarte encuentra su génesis. Las críticas de McLuhan hacia los medios de comunicación y la publicidad se alinean con las posturas defendidas por los artistas de la década de 1960 dentro de este contexto específico (Rush, 2002). Según McLuhan (1971) en la cultura oficial contemporánea se observa un esfuerzo por imponer a los nuevos medios la función tradicionalmente desempeñada por los medios convencionales. La actualidad se caracteriza por un momento desafiante, marcado por un choque de proporciones significativas entre dos tecnologías de gran envergadura. Al enfrentar los avances tecnológicos, se tiende a aplicar los mismos marcos psicológicos y respuestas sensoriales utilizados previamente con los medios tradicionales. Este conflicto emerge de manera natural durante los períodos de transición.

La introducción del vídeo en formato de pequeño tamaño y la comercialización del *Portapak* a finales de la década de 1960 fueron percibidas por algunos como un medio alternativo y reactivador. Según Bonet (2010), en aquellos momentos de efervescencia cultural como la era de la contracultura, el Festival de Woodstock y las protestas de mayo del 68, el vídeo fue recibido como una forma de contrarrestar el centralismo, el estancamiento y el control informativo asociados con la televisión convencional.

Durante la década de 1960, el vídeo emergió como una herramienta que cuestionaba no solo los paradigmas artísticos establecidos, sino también el sistema del arte en su conjunto, así como la sociedad del espectáculo y las convenciones de la vida cotidiana. Según Gras (2012), en sus primeras etapas, el vídeo estuvo intrínsecamente ligado a la televisión, aprovechando el poder de la imagen producida y transmitida por este medio, y su influencia en la cultura de masas. Por su parte, Pérez (1991) identifica cinco puntos fundamentales que caracterizaron el panorama artístico del vídeo desde sus inicios y que se mantuvieron durante los primeros 25

años de producción de videoarte. Estos puntos incluyen un uso alternativo a la televisión convencional, una vinculación explícita con las vanguardias artísticas y las artes visuales, la apertura multidisciplinaria del medio a artistas de diversas áreas, el mecenazgo de fundaciones y museos, y el interés de algunos artistas por la imagen televisiva como base para establecer las prácticas del vídeo. Dolls (2010) señala que el interés de ciertos artistas por la imagen televisiva, en gran medida debido a su formación en el campo de las artes visuales, sentó las bases de trabajo del vídeo, que eventualmente ofrecería una alternativa a la televisión convencional. Sin embargo, por el momento, los grabadores de vídeo permanecían en manos de técnicos de televisión, quienes los utilizaban exclusivamente con fines televisivos.

Desde la década de 1960, las artes plásticas, incluyendo el vídeo, abandonaron el informalismo introspectivo característico de la década anterior, así como las últimas manifestaciones poéticas que respondían a modelos romántico-idealistas del siglo XIX. Las nuevas corrientes reflejaron un resumen de propuestas surgidas en la década de 1920, especialmente a través del constructivismo, mientras que, simultáneamente, las convenciones visuales y gramáticas iconográficas de la era de la imagen influyeron en las artes plásticas, fomentando un resurgimiento de tendencias representativas que habían sido desplazadas de la vanguardia en la década anterior (Marchán, 2010).

La estética del videoarte, aunque sea considerablemente libre, demanda al creador un punto de partida artístico análogo a cualquier otra empresa estética. Es crucial distinguir entre el vídeo como forma de arte y su uso en documentales, reportajes informativos u otros contextos específicos. Rush (2002) argumenta que el arte y el talento son conceptos distintos, aunque relacionados, que nos ayudan a discernir entre lo que constituye arte y lo que no. Si bien una técnica talentosa puede emplearse en la televisión comercial, la publicidad, entre otros, ello no implica necesariamente que se trate de arte. El arte radica en la intención del artista de crear o concebir algo sin la limitación de otro propósito. Por ejemplo, los videógrafos activistas pueden ser técnicamente talentosos, pero su intención no es meramente crear expresiones corporales, sino más bien ofrecer una alternativa a los reportajes informativos tradicionales.

Baigorri (1997) sostiene que los artistas que exploraron las posibilidades artísticas del vídeo a fines de los años sesenta lo hicieron de manera similar a como los artistas vanguardistas utilizaron los avances tecnológicos de sus respectivas épocas, como la fotografía, la radio y el cine. Esta continuidad se refleja en la diversidad de producciones artísticas, que abarcan desde obras plásticas hasta formas de activismo social, performance, poesía, música y más. Tanto las vanguardias como el videoarte compartieron principios teóricos, pero se manifestaron de manera diferente: los artistas de los años sesenta reformularon muchas de las ideas exploradas por las primeras vanguardias, como la perspectiva múltiple de los cubistas, la noción de aleatoriedad de los surrealistas y la provocación de los dadaístas.

### ***3. 3. El Surgimiento Global del Videoarte: Raíces y Expansión***

En el período inicial del videoarte, se observan dos enfoques predominantes: los documentales realizados por activistas, asociados al periodismo alternativo, y los vídeos considerados como expresiones artísticas en sí mismos (Rush, 2002). Los documentales de activistas, ligados al periodismo alternativo, empleaban el vídeo como medio para relatar los hechos de manera más directa y sin las restricciones comerciales presentes en los medios de comunicación convencionales. Esta forma de periodismo alternativo surgía como respuesta a la supuesta manipulación de la información por parte de los medios tradicionales.

Por otro lado, los vídeos artísticos se caracterizaban por utilizar el medio para crear obras de arte autónomas y expresivas. Entre los documentales políticos producidos por lo que se ha denominado creadores guerrilleros, destacan las obras de Les Levine y Frank Gillette. Levine fue uno de los primeros artistas en utilizar el equipo de media pulgada desde su lanzamiento en 1965. A través de su obra *Vagabond*, Levine retrató la vida de las personas sin hogar en el distrito neoyorkino de Lower East Side. Posteriormente, Gillette realizó un documental sobre los *hippies* en la plaza Saint Marks, ubicada en el mismo distrito de Nueva York. Ambos artistas adoptaron un estilo documental basado en la improvisación y prescindieron de elementos de realización artística. Con la irrupción de los primeros dispositivos de grabación portátiles, los entusiastas del vídeo tenían la oportunidad de capturar escenas de la calle grabando a personas inadaptadas de comunas liberales, personas sin hogar y rebeldes urbanos, de forma espontánea y sin filtros, justo en su entorno. Principalmente en Estados Unidos e Inglaterra, surgieron colectivos de vídeo como Videofreex, Raindance Corporation, Paper Tiger Television (Nueva York), Ant Farm (San Francisco) y TVX (Gran Bretaña). Destaca entre ellos el grupo Videofreex, dedicado a documentar la contracultura y ofrecer una narrativa alternativa utilizando la tecnología televisiva, considerada como el medio dominante más poderoso (Baigorri, 2004).

Estos colectivos compartían una fascinación e influencia derivada del *Cinema Verité* francés, surgido una década antes, y los primeros artistas del vídeo adoptaron un estilo que llamó la atención de los medios convencionales al grabar la información directamente en el lugar de los hechos. Ejemplos como TVTV y Top Value Television ilustran claramente esta tendencia de producir contenidos alternativos en reacción al paradigma de producción de los medios establecidos. El vídeo ofrecía una oportunidad para desafiar la autoridad de los medios tradicionales al sustituir las representaciones negativas de las protestas y la rebelión juvenil por una representación televisiva que refleje los valores y la realidad de la contracultura. Se realizaron múltiples esfuerzos por obtener tiempo de emisión en televisión para las producciones sociales y políticas grabadas por estos grupos alternativos (Wyver, 2009). En 1972, varios miembros de TVTV, equipados con múltiples Portapak, se infiltraron en el Congreso para entrevistar a políticos y periodistas, cuestionando las debilidades de la política estadounidense y los medios de comunicación tradicionales. Este enfoque de guerrilla y su estilo fueron posteriormente adoptados por las cadenas de televisión convencionales, que reconocieron su valor como entretenimiento. De hecho, muchas de estas cámaras de televisión guerrilleras y sus técnicas de entrevista fueron absorbidas por las cadenas, e incluso algunos de estos guerrilleros del vídeo fueron contratados por las cadenas de televisión, como fue el caso del artista y productor Jon Alpert, quien se unió a los informativos de la cadena NBC (Rush, 2002).

Desde una perspectiva estrictamente artística, existe una controversia significativa debido a la falta de documentación sobre los orígenes del videoarte como fenómeno en sí mismo. La teoría más aceptada atribuye este surgimiento a Nam June Paik, quien utilizó los fondos de su beca de estudios musicales de la Fundación Rockefeller para adquirir un magnetoscopio portátil Sony Portapak. Según esta teoría, este evento marca un hito crucial en la historia del videoarte y afirma que el 4 de octubre de 1965, el mismo día que adquirió la cámara, Paik grabó y presentó lo que se considera la primera obra de videoarte del mundo. Esta obra documentó la visita del Papa Pablo VI a la catedral de San Patricio y el artista filmó el acontecimiento desde un taxi (Bonet, 2000). Sin embargo, es importante señalar que esta afirmación carece de evidencia documental sólida. A pesar de ello, esta teoría prevalece en el discurso sobre el origen del videoarte y las supuestas imágenes grabadas por Paik fueron exhibidas esa misma noche en el Café à Go Go, un local frecuentado por artistas en la calle Bleecker Street del Greenwich Village de Nueva York. La exhibición, conocida como *Electronic Video Recorder* (una combinación de televisión electrónica y grabadora de cinta de vídeo) formó parte de una serie



de eventos organizados por el grupo Fluxus, particularmente por Robert Watts y George Brecht, en las llamadas *Monday Night Letter*. La muestra atrajo a cerca de treinta personas en las sesiones del 4 y el 11 de octubre, entre ellos destacados nombres como el coreógrafo Merce Cunningham y el músico John Cage (Pérez, 1991). Aunque las imágenes tenían un carácter principalmente documental, fueron reconocidas como expresiones artísticas debido al contexto de su autor, conocido por su asociación con la performance y la música. Para Paik, la captura de imágenes no era meramente un acto documental, sino una expresión estética personal, distinta y única (Rush, 2002). Esta exhibición y, según Pérez (1991), se concibió como un prólogo de la exposición más extensa que Paik inauguró un mes después en la galería Bonino de Nueva York.

La narrativa en torno a los orígenes del videoarte incluye la controversia de que Nam June Paik compra la primera grabadora de vídeo portátil de media pulgada disponible comercialmente en los Estados Unidos, una Sony Portapak (Meigh-Andrew, 2006) y la supuesta proyección (detallada anteriormente) ha consolidado la reputación de Paik como el padre fundador del videoarte. Sin embargo, algunos artistas e historiadores sugieren que el Sony Portapak no estuvo disponible en el mercado hasta 1968, lo que genera incertidumbre sobre los detalles técnicos y sus fechas precisas. A pesar de estas discrepancias, para Meigh-Andrews queda claro que, independientemente del equipo técnico utilizado por Paik, sí que exhibió su primera cinta de vídeo en Nueva York en octubre de 1965.

Para muchos críticos e investigadores del videoarte, estos eventos iniciales, junto con la disponibilidad de equipos de grabación de vídeo asequibles, marcaron un punto de inflexión crítico y utópico en el desarrollo de una nueva forma de arte. En los pocos años posteriores a su introducción, el grabador de vídeo portátil tuvo un impacto considerable, empoderando a los artistas, tanto individualmente como en grupos políticamente activos, para desafiar el monopolio del sistema de transmisión de televisión unidireccional (Meigh-Andrews, 2006).

La introducción del grabador y reproductor de cintas de vídeo en 1965 abrió el potencial para la creación de producciones alternativas, al proporcionar herramientas accesibles para los artistas de forma individual. Sin embargo, el corpus del videoarte posterior a 1965 fue significativamente influido por el trabajo de artistas que ya habían adoptado la televisión como icono e instrumento en los años anteriores. Por lo tanto, el vídeo se convirtió rápidamente en un medio atractivo para artistas como Dan Graham, Bruce Nauman, Joan Jonas y John Baldesari, quienes apreciaban su capacidad para transmitir imágenes de forma instantánea, así como su relativa accesibilidad económica (Rush, 2002).

Para alcanzar su autonomía y constituirse como un objeto y una práctica independientes, el vídeo tuvo que liberarse de las ataduras con la televisión institucional. Como expresa Olhagaray (2002), el vídeo se integró en la cultura de la subversión, convirtiéndose en un instrumento de exploración y experimentación para artistas visuales, quienes lo utilizaron para satisfacer el insaciable espíritu creativo que busca revisar y reinventar los lenguajes establecidos. La inmediatez se erige como una característica distintiva y fundamental para los artistas que se preocupan por la captura del tiempo y el instante. El medio del vídeo permite grabar y reproducir sin requerir la misma manipulación necesaria en el cine. Resulta notable la manera en que los artistas emplean reproductores de vídeo de manera simultánea, como lo hace Paik, con el propósito de recrear los estímulos visuales que atraen la atención del ojo humano. Además, el vídeo ofrece una dimensión de intimidad que, en general, no es alcanzable con el cine, como señala Rush (2002).

Acconci y Neuman son ejemplos paradigmáticos de artistas que emplearon el vídeo para registrar sus gestos y explorar la representación de sus propios cuerpos durante el proceso creativo. No obstante, el uso innovador de la televisión como medio artístico se remonta a 1963, cuando Paik experimentó con este formato en la galería Parnass de Wuppertal, en Alemania. En esta exhibición, Paik llenó una sala con televisores con el objetivo de perturbar la relación convencional entre el espectador y el televisor. A pesar de que los televisores mostraban la misma emisión, las imágenes se encontraban alteradas de diversas maneras, distorsionadas para producir formas abstractas e incluso manipuladas en cuanto a las señales de audio (Meigh-Andrews, 2006). En un movimiento paralelo, Vostell también incorporó monitores en sus obras durante el mismo periodo, lo que implicó una recontextualización y descontextualización del uso del monitor, liberándolo del ámbito doméstico al que estaba asociado tradicionalmente. Estas acciones contribuyeron a emancipar, en cierta medida, la televisión del control comercial convencional. Desde sus inicios hasta mediados de los años ochenta, la crítica hacia la televisión fue una constante en el videoarte (Rush, 2002).

### ***3.4. Experimentación Tecnológica: Innovación y Creatividad en el Arte del Vídeo***

La compañía Sony, pionera en este campo, introdujo al mercado en 1967 la primera grabadora de vídeo analógica de media pulgada. Esta innovación consistía en una unidad portátil compuesta por una cámara y una grabadora, aunque estas eran entidades separadas. Posteriormente, en 1968, Sony Corporation lanzó al mercado estadounidense la Portapak de media pulgada, la cual no llegaría al mercado europeo hasta el año siguiente. De manera independiente a las iniciativas comerciales, Eric Siegel desarrolló el sintetizador de imagen Processing Chrominance Synthesizer (PCS), mientras que Nauman, según algunas fuentes, vendió la primera cinta de videoarte a un coleccionista europeo tras una exposición en la Nicolas Wilder Gallery de Los Ángeles (Dolls, 2010).

Durante este mismo periodo, Golard documentó en vídeo las revueltas estudiantiles de París y presentó las cintas posteriormente en una librería de la ciudad. No obstante, en sus etapas iniciales, la tecnología del vídeo presentaba una notable falta de estabilidad y los diferentes modelos y máquinas disponibles eran incompatibles entre sí. Como señala Meigh-Andrews (2006), las cintas grabadas en una máquina de una marca específica no podían reproducirse en máquinas de otras marcas, lo que evidenciaba los desafíos técnicos y de estandarización inherentes al medio en sus primeras etapas de desarrollo. Pero en 1969, Sony introduce las U-Matic LB como resultado de investigaciones exhaustivas destinadas a encontrar un sistema compacto y confiable para el registro de señales de vídeo en banda magnética (Martínez, 2003). El formato U-Matic de tres cuartos de pulgada (3/4") emergió como el estándar predominante para usos semi-profesionales en televisión, videoeducación, vídeo científico y videoarte (Mercader, 2010). El surgimiento de los sistemas de vídeo separados refleja un momento de mayor desarrollo tecnológico, donde se optimizan los rendimientos gracias a la evolución tecnológica (Martínez, 2003). Durante estos primeros años de desarrollo del vídeo, los artistas muestran una marcada pasión por la tecnología, que los impulsa a analizar, explorar e investigar las posibilidades de la electrónica, lo que les permite descubrir nuevas perspectivas de expresión (Dolls, 2010). El vídeo exhibe una dependencia única de los avances tecnológicos en el sector, distinguiéndose así de otros medios artísticos. Uno de los cambios más significativos desde la llegada del videoarte ha sido la transición de la imagen analógica a la producción digital, un avance técnico que, sin embargo, a menudo plantea desafíos de comprensión para el espectador del arte (Martin, 2006). La relación entre la técnica y la imagen se delineó claramente en los primeros años de la historia del vídeo.

En 1969, Nam June Paik colaboró con el técnico Shuya Abe, Ed Emshwiller, Steina y Woody Wasulka, así como con Eric Siegel, en el desarrollo de diversos sintetizadores que permitían la manipulación directa de imágenes. Siegel, en particular, diseñó un sintetizador capaz de transformar la imagen de vídeo en formas caleidoscópicas, lo que marcó un hito en la evolución del lenguaje electrónico. El sintetizador ideado por Siegel consiste en un dispositivo que modifica la escala de grises de una señal de vídeo, proveniente de una unidad de reproducción de vídeo grabadora portátil, y la transforma en una tonalidad en color sobre la pantalla de un televisor. Este dispositivo, catalogado como generador de efectos de vídeo, procesa las imágenes captadas por una cámara de televisión portátil durante la grabación en tiempo real, lo que resulta en una transformación de las imágenes conforme se transmiten desde la cámara hacia la grabadora de cinta de vídeo. La cinta de vídeo en color *Psychedelevision* creada por Siegel y su equipo casero, fue exhibida en la galería Howard Wise de Nueva York en mayo de 1969. Esta obra fue aclamada como igualmente creativa que las producciones presentadas por artistas establecidos, y según los críticos, se destacó como la pieza más sobresaliente de toda la muestra (Youngblood, 1970).

El trabajo realizado por estos pioneros resulta de gran relevancia, ya que, además de explorar el potencial del vídeo como medio de expresión creativa, lograron desarrollar una serie de dispositivos accesibles para la manipulación de imágenes, contribuyendo así a la promoción de una práctica alternativa en el ámbito del vídeo (Meigh-Andrews, 2006). Por otro lado, el matrimonio Vasulka, mediante sus diversos experimentos con dispositivos electrónicos, logró una transformación significativa de la imagen, que aparecía en el monitor con una resolución de 288 líneas, convirtiéndola en imágenes sintéticas que exhibían una superficie de energía variable. Las imágenes generadas a través de los sintetizadores mostraban predominantemente una tendencia hacia la abstracción, lo que permitía una reflexión sobre el medio electrónico en sí mismo y el proceso de creación de imágenes que se desarrollaba dentro de los dispositivos (Martin, 2006).

La emergencia de los sintetizadores de imagen constituye un elemento crucial en la evolución del videoarte, ya que implica la transición de los artistas hacia roles de usuarios, generadores y productores de tecnología. A lo largo de los años, las investigaciones en el ámbito de la imagen continuaron avanzando, lo que permitió a los artistas, y más tarde también a los técnicos de televisión, aprovechar las capacidades creativas proporcionadas por las tecnologías emergentes. Este fenómeno conllevó una serie de consecuencias beneficiosas, siendo la más destacada la eliminación de la tradicional prioridad otorgada al contenido sobre la imagen en los programas televisivos (Dolls, 2010).

Durante este período, las contribuciones más significativas se centraron en el ámbito del *video-recorder*, abarcando diversos aspectos como los distintos soportes sobre los que se podía operar, la introducción del color, los vídeo-sintetizadores, el vídeo-proyector, el vídeo-casete, entre otros. Este avance marcó un salto hacia el futuro de tal magnitud que, incluso en la actualidad, continúa sin haber sido completamente asimilado ni implementado en todas sus dimensiones (Dolls, 2010).

Para muchos críticos e historiadores del videoarte, los eventos que marcaron su génesis, junto con la disponibilidad y el costo asequible de los *video-recorder* portátiles, representaron momentos utópicos y cruciales en el desarrollo de una nueva forma de expresión artística (Meigh-Andrews, 2006). A pesar de su corta existencia en ese momento, el *video-recorder* portátil tuvo un impacto significativo, capacitando a artistas políticamente comprometidos, tanto individualmente como en grupos, para desafiar el monopolio corporativo del sistema de emisión televisiva unidireccional y, al final de la década de 1960, este nuevo medio se había establecido firmemente en el panorama artístico, aunque la disponibilidad del equipo de vídeo

llegó algo más tarde a los mercados europeos. La tecnología del vídeo analógico posibilitaba la modificación e incluso la generación sintética del material visual: durante la recepción de los impulsos eléctricos en el dispositivo, la escritura de las líneas de la imagen podía ser dilatada, comprimida o manipulada mediante la introducción de impulsos adicionales (Martin, 2006).

### **3.5 Explorando la intersección entre videoarte y televisión en la década de 1960 a escala internacional. VT is not TV**

Las cintas de vídeo, a pesar de su procesamiento a través de un mismo sistema, no constituyen televisión. En la producción de cintas sinestésicas, la teletransportación de la información audiovisual no es el foco central; más bien, se explotan rigurosamente las propiedades únicas del VT por su potencial gráfico. Es crucial establecer una distinción significativa entre las cintas de vídeo sinestésicas y el cine videográfico: los artistas del VT no aspiran a convertir su obra en cine (Youngblood, 1970). Dentro del ámbito del vídeo como movimiento artístico, se busca delimitar su especificidad desde una perspectiva tanto artística como sociopolítica. El videoarte, las galerías especializadas, las exposiciones de vídeo y las *video performances* pueden combinarse de diversas maneras con el vídeo de guerrilla, el vídeo político y el vídeo sociológico. Como característica compartida por las distintas obras artísticas que emergen durante esta fase inicial del videoarte, se observa una inclinación hacia la resistencia a los medios de comunicación, particularmente hacia la televisión. Además, promueven la creación de productos personales que ofrecen un testimonio alternativo y personal de un momento específico, contribuyendo así a la transformación del receptor en emisor (Dolls, 2010).

Durante la década de los años 60, tanto en Estados Unidos como en Europa, se llevaron a cabo varios intentos para promover el desarrollo del videoarte a través de algunos canales de televisión, los cuales proporcionaron a los artistas acceso a sus instalaciones y al equipo profesional necesario. Una de las primeras iniciativas fue impulsada por la televisión pública de Boston en 1967, cuando la Rockefeller Foundation otorgó una subvención a la WGBG-TV Boston con el propósito de dar soporte y estimular la creatividad artística en la televisión (Dolls, 2010). Bajo la dirección de Fred Barzyk, el programa *Artists in Residence* brindó la oportunidad a los videoartistas Nam June Paik, Allan Kaprow, Otto Piene, James Seawright, Tomas Tadlock y Aldo Tambellini de producir el programa *El medio es el medio* en 1969, el cual llegó a ser emitido a nivel nacional. Esta iniciativa se consideró como la muestra más completa que había experimentado hasta entonces la incipiente práctica del videoarte (Rush, 2002).

En mayo de 1968, Robert Zagone, de la cadena pública de televisión de San Francisco (KQED), dirigió dos segmentos de media hora de duración de *West Pole*, en los que se presentaba un concierto de rock de *The Sons of Champlin*. Según un artículo de la revista *Rolling Stone*, el espectáculo fue descrito como algo más psicodélico que las películas *underground*. Esta incursión en un medio tan común y público como la televisión se consideró una fuente de experiencias visuales virtuales sin precedentes, lo que marcó el inicio de nuevos conocimientos socio-técnicos a raíz de las técnicas presentadas en *West Pole* (Youngblood, 1970). En su obra *Videospace* (1968), Zagone logró recrear un estado de sensación de sueño mediante la superposición de imágenes de un bailarín a través de varias cámaras y la aplicación de técnicas de desintegración de imágenes y *feedback*. Esta pieza fue descrita como una versión contemporánea y animada del cronógrafo de Muybridge (Rush, 2002).

En Europa, Ture Sjölander, Lars Weck y Bengt Modin crearon *Monument* (1967) un programa experimental de televisión que integraba diversos formatos y soportes, incluyendo fotografías en diapositivas, imágenes de vídeo y cintas de vídeo. Este proyecto se caracterizaba por un proceso que provocaba distorsiones en las imágenes durante la transmisión desde la cinta al

televisor (Rush, 2002). En la producción de *Monument* se implementaron distorsiones en las imágenes durante el proceso de transformación real del material original en señales de vídeo, lo que resultaba en la generación de señales electromagnéticas alteradas durante el escaneo. Este procedimiento guarda similitudes con los métodos empleados por Nam June Paik y otros artistas, aunque con la distinción de que el grupo sueco aplicó estas técnicas en una fase inicial de la tecnología del vídeo, incluso antes de que existieran señales de información o cintas de vídeo (Youngblood, 1970).

## 5. Conclusiones

-El surgimiento del magnetoscopio marcó un hito significativo en la evolución del arte audiovisual, permitiendo que la televisión superara las limitaciones del directo y los procesos fotoquímicos. Esta innovación facilitó una nueva era de producción y emisión diferida, fomentando tanto el avance tecnológico como la transformación estética de la televisión.

-El ascenso del vídeo como medio desafió las convenciones tecnológicas, artísticas y sociales desde su introducción comercial en los años sesenta. Emergió como una alternativa a la televisión convencional y se vinculó estrechamente con movimientos artísticos contraculturales, explorando nuevas formas de expresión y ampliando las fronteras del arte y la creación visual.

-Los cambios políticos y sociales de la época jugaron un papel crucial en el desarrollo y la popularización del videoarte como forma de resistencia y crítica a las estructuras establecidas. Esta intersección entre arte y tecnología fomentó la creación de obras que cuestionaban las normas culturales y artísticas predominantes.

-El videoarte mostró una notable diversificación de enfoques, desde documentales de activistas hasta expresiones artísticas autónomas. Grupos como Videofreex y TVTV desafiaron el paradigma de los medios establecidos documentando la contracultura, mientras artistas como Nam June Paik exploraron el potencial estético del medio.

-La década de 1960 fue testigo de importantes innovaciones tecnológicas, como la introducción de la grabadora de vídeo analógica de media pulgada y los sintetizadores de imagen, que fueron cruciales para el desarrollo del videoarte. A pesar de los desafíos técnicos iniciales, el videoarte continuó evolucionando gracias a la pasión de los artistas por la tecnología.

-A nivel internacional, el videoarte comenzó a integrarse con la televisión, dando lugar a programas experimentales que combinaban diversos formatos y técnicas visuales. Iniciativas como *Artists in Residence* en Boston y segmentos como *West Pole* en San Francisco proporcionaron a los videoartistas una plataforma para difundir sus obras a una audiencia más amplia. En Europa se exploraron nuevas posibilidades del videoarte al integrar distintos formatos y provocar distorsiones en las imágenes durante el proceso de transmisión. Estos experimentos tempranos sentaron las bases para el desarrollo futuro del videoarte como un medio de expresión artística distintivo y provocador.

En resumen, se destaca la importancia del magnetoscopio en la evolución del arte audiovisual, así como la diversidad de enfoques y la influencia del contexto social y político en el desarrollo del videoarte en la década de 1960. La adopción generalizada del vídeo transformó significativamente la práctica y la percepción de la producción audiovisual, catalizando cambios en la concepción y consumo de los medios visuales. Desde sus inicios como una solución tecnológica para las limitaciones de la transmisión televisiva en tiempo real, el vídeo se convirtió en una herramienta poderosa para la expresión artística y la narración visual, cuyo

impacto perdura hasta nuestros días.

## 6. Referencias

- Abril, G. (2008). *Análisis crítico de textos visuales: Mirar lo que nos mira*. Síntesis.
- Baigorri, L. (1997). *El vídeo y las vanguardias históricas*. Universitat de Barcelona.
- Baigorri, L. (2004). *Vídeo, primera etapa: el vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Asociación Cultural Brumaria.
- Bartolomé, A. R. (1991). *El vídeo. Enseñar vídeo, enseñar con el vídeo*. Gustavo Gili.
- Bonet, E. (2000). *Movimiento Aparente*. Concell General del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.
- Bonet, E. (2010). Alter video. En Bonet et al. *En torno al vídeo* (pp. 90-131). Ayuntamiento de Vitoria/Universidad del País Vasco.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=494442>
- Dolls, J. (2010). Historial del audiovisual magnético televisivo. En Bonet et al. *En torno al vídeo* (pp. 56-75). Ayuntamiento de Vitoria/Universidad del País Vasco.
- Echevarría, G. (1987). El arte y el vídeo. En, M. Palacio. *La imagen sublime. Vídeo de creación en España (1970-1987)*. (p. 25). Ministerio de Cultura - Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS).
- Gras, M. (ed.) (2012). *Narrativas Digitales y Tecnologías de la Imagen*. Casa Asia y Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Marchán, S. (2010). *Del Arte Objetual al Arte de Concepto*. AKAL.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Taschen.
- Martínez Abadía, J. (2003). *Introducción a la tecnología audiovisual: televisión, vídeo, radio*. Paidós.
- McLuhan, M (1971). *Medium is the Massage*. Penguin Publishers.
- Meigh-Andrews, C. (2006). *A History of Video Art: The Development of Form and Function*. Oxford International Publishers.
- Mercader, A. (2010). La tecnología vídeo. En Bonet et al. *En torno al vídeo* (p. 22). Ayuntamiento de Vitoria/Universidad del País Vasco.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Paidós.
- Olhagaray, N. (2002). *Del videoarte al net-art*. LOM Ediciones.
- Palacio, M. (1987). *La imagen sublime. Vídeo de creación en España (1970-1987)*. Ministerio de Cultura - Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS).
- Pérez, J. R. (1991). *El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental*. Serbal.

Rush, M. (2002). *Nuevas expresiones artísticas del siglo XX*. Destino.

Wyver, J. (2009). TV against TV: Videoart on Television. En S. Comer (Ed). *Film and Video Art*. (p. 125). Tate Publishing.

Youngblood, G. (1970). *Expanded cinema*. Clarke, Irwin & Company Limited.

## CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

**Financiación:** Esta investigación no ha recibido financiación pública ni privada.

**Conflicto de intereses:** El autor declara no tener ningún conflicto de intereses.

### AUTOR

**Francisco José Gómez Díaz**  
Universidad Rey Juan Carlos.

Profesor de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid que imparte docencia en asignaturas relacionadas con tecnologías audiovisuales y el diseño gráfico. Doctor en Comunicación Audiovisual (UCM), máster en Cine, TV y Medios interactivos (URJC) y licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas (UCM). Miembro del grupo de investigación Museum I+D+C (Laboratorio de Cultura Digital y Museografía Hipermedia) de la Universidad Complutense de Madrid. Además del desarrollo de producciones propias independientes en soporte de vídeo, mantiene colaboraciones con diferentes artistas (como Eva Lootz) y cuenta con una dilatada experiencia como consultor en comunicación y publicidad especializado en redes sociales y tecnologías de la información.

[franciscoj.gomez@urjc.es](mailto:franciscoj.gomez@urjc.es)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-0432-2720>

**Dialnet:** <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=4289341>