



Inmaculada Gordillo. La hibridación en las Nuevas Formas dramáticas
y espectaculares del siglo XXI
ICONO 14 Nº 10 2008

Nº 10 – REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS – ISSN: 1697 - 8293

LA HIBRIDACIÓN EN LAS NUEVAS FORMAS DRAMÁTICAS Y ESPECTACULARES DEL SIGLO XXI

Inmaculada Gordillo

*Profesora de Narrativa Audiovisual. Departamento de Comunicación Audiovisual,
Publicidad y Literatura. Universidad de Sevilla.*

Resumen

Las representaciones dramáticas y espectaculares del siglo XXI no pueden circunscribirse a una sala de teatro tradicional, ni aislarse completamente de otros modos de representación que han ido naciendo cuando el mundo del teatro ya gozaba de una madurez y una resistencia invulnerable. Por ello este artículo pretende rastrear otras formas espectaculares que en la era de la informática permiten seguir hablando de conceptos tan usados por el teatro tradicional como puesta en escena, directo, intercomunicación con el público, simulacro, ensayo e interpretación. Aunque para su desarrollo, la mayor parte de las veces, no exista ni telón ni patio de butacas.

Palabras clave

Espectáculo; hibridación; hipermediación; Second life; discjokey; videojockey;

Abstract

The spectacular dramatic representations of century XXI cannot be confined to a room of traditional theatre, nor be isolated completely of other ways of representation that have been being born when the world of the theatre or enjoyed a maturity and a invulnerable resistance. For that reason this research tries to track other spectacular forms that in the virtual era allow to continue speaking of concepts used by the traditional theatre like putting in scene, direct, intercommunication, public... Although for its development, most of the times, does not exist stalls.

Key Words

Spectacle; hybridization; hypermediation; *Second life*; discjokey; videojockey;

Introducción

Si la revolución posmoderna en el campo de la narrativa audiovisual ha supuesto profundos cambios tanto en los modos de contar como en las temáticas, cabría esperar que el mundo de la representación teatral viviera una evolución paralela. O no tanto, si pensamos que la Posmodernidad

se caracteriza por una aceptación desprejuiciada de lo plural, por una tendencia a desjerarquizar los diferentes estilos o personalidades separándose de la actitud unitaria de la Modernidad. Lo posmoderno resulta ecléctico desde el momento en que muchas tendencias conviven en un plano igualitario, aunque cada una se desarrolle de forma específica: “el mapa cultural es como un mosaico abstracto donde cada tesela se enorgullece de su forma y color sin preocupaciones excesivas por comprobar el propio papel en el efecto de conjunto” (Ramírez, 1986, 19).

Objetivos

El presente artículo trata de rastrear las diversas modalidades espectaculares del siglo XXI como consecuencia de la evolución de la dramaturgia teatral y del concepto de espectáculo a partir de la posmodernidad. La influencia de las nuevas tecnologías, la aportación elementos culturales y expresiones juveniles ligadas a la música y la influencia de la televisión “en directo”, diseñarán nuevos modos de producción y recepción espectacular.

Se tratará de demostrar que, en cualquier caso, lo espectacular en el mundo de representación no se circunscribe solamente a las artes escénicas, es decir, a las distintas manifestaciones artísticas desarrolladas sobre un escenario (teatro, danza, musical, ópera, conciertos, etc.), sino que en la era de la informática, el componente espectacular -unido o no al dramático- se conecta inevitablemente al de las nuevas tecnologías. Tampoco lo escénico se limita actualmente al escenario de un recinto en el que entran en contacto el mundo de la puesta en escena con el público real (sala teatral, estadio, plaza de toros, corral de comedias, etc.), organizando un conjunto de significados que sobrepasa los estrechos límites de estos escenarios.

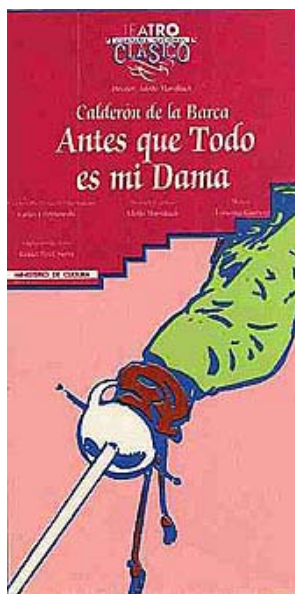
El teatro se alía con la radio, la televisión, el cine e internet

El teatro de la segunda mitad del siglo XX buscó algunos senderos de innovación en cuestiones formales con obras que rompían la cuarta pared, que mezclaban el cine o el vídeo, la música, la danza y la literatura, y que incorporaban a la escenografía pantallas gigantes, efectos especiales y globos de discoteca.

La llegada y el triunfo del cine fue un revulsivo importante para el mundo teatral: “nada fue igual para muchas cosas, y entre ellas el teatro, a partir del invento del cinematógrafo” (Heras, 2002: 25). A lo largo del siglo XX surge una especie de acercamiento entre el teatro y el cine, un intento de mestizaje pues los directores teatrales intentan alcanzar ciertos códigos fílmicos para aplicarlos de alguna manera a la puesta en escena teatral. Y aunque cine y teatro son dos modos de representación con códigos, lenguaje y modos de recepción diferentes, existen muchos espectáculos que intentan una hibridación de formas incluyendo elementos de vídeo o de cine como complementos escenográficos.

Por citar algunos ejemplos en la escena española, cabría recordar la adaptación que Rafael Pérez Sierra realizó en 1987 de la obra de Pedro Calderón de la Barca, *Antes que todo es mi dama*, interpretada por la Compañía Nacional de Teatro Clásico y dirigida por Adolfo Marsillach. En la adaptación se fusionaban de forma magistral el teatro y el cine pues la obra mostraba el rodaje de una mediocre película en los años treinta, cuyo argumento era el de la obra de Calderón, interpretada por unos mediocres actores, en un juego con estructura en abismo en el que el teatro estaba dentro del cine que, a su vez, se mostraba dentro del teatro. La representación empezaba con los preparativos de la película, con los últimos cambios del guión y con la presentación de los personajes tanto de la comedia calderoniana como del mundo del cine, ajenos éstos a la obra

original. Una vez que empezaba el rodaje, al comenzar la obra teatral que rueda el equipo de cine, los personajes que hacen de actores algunas veces interrumpen con sus observaciones y otras son interrumpidos por lo que se supone que es el personal técnico de la película; los ruidos son elaborados por un sonidista desde un palco y los músicos, desde otro palco, ponen sus características melodías de fondo. El montaje teatral termina con una proyección acelerada, y fundida sobre la acción real representada por los actores, de lo que podría ser el final de la película, con carreras, puertas, amenazas y sustos.



Cartel del montaje del CDN dirigido por Marsillach

También los espectáculos teatrales de la compañía catalana La Cubana muestran claramente la ruptura de fronteras y la hibridación de modos de representación: en *Cegada de amor* (1994, con idea y dirección de Jordi Millán) se establecían elementos cinematográficos dentro de la puesta en escena, por lo que, en ocasiones, el espectador de teatro se convertía en espectador de cine y, en otras, cine y teatro se fusionaban con una imbricación total. Definida por la compañía como una aventura híbrida “cinematograficoteatral”¹, el espectáculo está basado en la proyección de un filme

¹ Puede verse <http://www.lacubana.es/>

protagonizado por la incombustible niña-prodigio -a pesar de sus 60 años- Estrellita Verdiales. Pero el público teatral se revuelve ante algunos momentos de la película y, en un homenaje a *La rosa púrpura del Cairo* (Woody Allen, 1985), los personajes empiezan a salir de la pantalla y a hablar con el público. El éxito de *Cegada de amor* fue enorme, y durante sus cinco años en cartel se superaron las 1.300 representaciones y el millón de espectadores. Entre los numerosos premios recibidos destaca el Max de las Artes Escénicas como Mejor Espectáculo de Teatro en 1998. El guión de la obra estaba firmado por Joaquín Oristrell, Fernando Colomo y José Corbacho, además de Jordi Millán.



Cartel de Cegada de amor

En *Mamá quiero ser famoso* (2004) el montaje de *La Cubana* incluía elementos del discurso televisivo y la sala teatral se convertía en un inmenso plató de televisión que funcionaba según los códigos de grabación de un programa con público en directo. No pretendían hacer ni una parodia de la televisión, ni de los que salen en este medio sino, sobre todo, conseguían una parodia de los que la ven, y de los son capaces de hacer cualquier cosa para salir en ella. El argumento desarrolla *Mummy*, *I wanna be famous*, un programa de televisión que la cadena británica CBN TV transmite en directo, hace ya treinta años, para toda Europa. Se retransmite desde un gran teatro convertido en plató televisivo y su objetivo es buscar nuevos famosos. La obra recorrió toda España del 2003 al 2006, aunque no superó ni en número de espectadores ni en éxito de crítica a *Cegada de amor*.

Pero no sólo algunas obras de *La Cubana* eran espectáculos que ampliaban los territorios tradicionales del teatro: también sus ruedas de prensa, en las que anunciaban los montajes eran

verdaderas *performances* callejeras, más cercanas incluso al concepto primitivo de teatro que muchas de sus representaciones².



El grupo La Cubana en Mamá, quiero ser famoso

En *Hoy: el diario de Adán y Eva de Mark Twain* escrita por los dos actores protagonistas, Miguel Ángel Solá y Blanca Oteyza, y por su director Manuel González Gil, el mundo de la radio, sobre todo, y el de la televisión, al final, se fusiona con los elementos puramente teatrales. La acción comienza en Argentina en el año 1958, en la última emisión de un programa radiofónico a cargo de Eloísa (escritora española) y de Dalmacio (actor uruguayo), en el que se adaptan para las ondas grandes obras de la literatura universal. Cuarenta años más tarde, en un programa de televisión, una presentadora entrevista al ya anciano actor uruguayo, que recuerda con nostalgia aquellos magníficos tiempos de radio en los que se enamoró de su compañera Eloísa.

² Hay una divertida anécdota en relación a la gira de *Cegada de amor* que se recoge en la página web de La Cubana. Antonio Valdivieso y Trini Gordillo (José Corvacho y Silvia Aleacar) son el director de la película y su madre -en una clara parodia de Pedro Almodóvar y su progenitora- que, según expresan, han nacido en Carmona. Durante la gira por Sevilla, el ayuntamiento de Carmona, en un gesto de buen humor, nombra a Antonio y a Trini hijos predilectos de la ciudad y toda la compañía se desplaza a Carmona en autocar. Allí los recibe el ayuntamiento en pleno, vestidos de gala y una banda de música al estilo de *Bienvenido Mister Marshall*. La sorpresa del alcalde fue que Antonio y Trini conocían perfectamente el pueblo, incluso a algunos vecinos. El alcalde asombrado, les preguntó si realmente eran de allí. En realidad Corvacho y Silvia habían visitado Carmona, el día anterior, sin disfraces para enterarse de todo (<http://www.lacubana.es/>).



Cartel de Hoy: El diario de Adán y Eva de Mark Twain

Así pues, el teatro es un espectáculo narrativo que evoluciona y asume, en un proceso de hibridaciones múltiples, los modos de representación que el progreso y la evolución técnica van aportando. Los avances tecnológicos han penetrado en todos los géneros en forma de innovaciones escenográficas y cada vez existen más producciones en el que el contenido teatral se apoya en efectos especiales. El teatro ya no se concibe como un hecho aislado de otras prácticas culturales como las nuevas tecnologías. Por ello, desde la información de la cartelera teatral hasta la elección y compra de localidades, el mundo de Internet se considera imprescindible para el suceso teatral. Pero se puede llegar más allá: la difusión de la representación teatral también encuentra un vehículo de carácter universal que dota al teatro de nuevas dimensiones en relación a la divulgación de las obras. En el reciente Festival Escena Contemporánea -VIII Festival Alternativo de las Artes Escénicas- celebrado en Madrid del 28 de enero al 24 de febrero, posee una espectacular página Web (<http://www.escenacontemporanea.com/>) que permite al *internauta* no solamente tener una información sobre la programación del Festival, sino que algunos de sus espectáculos pueden verse -al menos fragmentariamente- a través de la red.

Como opinan Boj y Díaz, “la incorporación de las nuevas tecnologías audiovisuales promete actualizar la escena teatral a las nuevas posibilidades expresivas ofertadas por ellas (...) ganando con ello nuevos recursos expresivos y capacidades, que sin duda atraerán a los espectadores y dinamizará

la situación actual de las artes escénicas” (2007: 3). A pesar de las grandes posibilidades que permite el concepto de realidad aumentada (“cualquier aumento de las capacidades perceptivas y de acción del ser humano”) y concretamente la integración de “entornos híbridos consistentes en la integración de elementos físicos (reales) y digitales (virtuales)” (Boj y Díaz, 2007: 5), todavía estos recursos no están demasiado explotados y no se sacan partido de las capacidades expresivas de los recursos digitales y multimedia que las nuevas tecnologías ofrecen. A pesar de todo, Boj y Díaz describen las posibilidades narrativas y de interacción de la realidad aumentada y el teatro a partir del proceso de creación de la obra *The Ultimate Commodity*, una adaptación de quince minutos de la obra homónima de Gopal Barathan³.

La hipermediación del espectáculo colectivo

Desde la sociología y la antropología se ha subrayado la disolución de ciertas formas de sociabilidad a causa del desarrollo de los medios de comunicación. Está claro que en la sociedad hipermediatizada el gusto por la sociabilidad y los intercambios humanos sin mediación no ha desaparecido por completo, y en el terreno de las opciones culturales prevalecen el gusto por los conciertos, los espectáculos deportivos, el teatro, la ópera, los festivales o los grandes eventos en vivo. Pero estas opciones de proximidad que generan efervescencias colectivas en directo conviven en la sociedad de la informática con nuevas formas efímeras que organizan estallidos de emoción populares, que se ligan más que a la experiencia directa, a la mediación técnica de los medios de

³ BOJ, Clara y DÍAZ, Diego (2007): “La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro” en *UNAM.MX. Revista Digital Universitaria*, volumen 8, número 6, México, UNAM, en http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun_art44.pdf, páginas 9 y ss.

comunicación. Si “en la actualidad, las grandes instituciones, el Estado, los partidos políticos y las Iglesias se muestran cada vez menos aptos para crear explosiones colectivas, (...) éstas se despliegan bajo el signo de la autoorganización, de la espontaneidad emocional, de la adhesión flexible, temporal, voluntaria” (Lipovetsky, 2003: 116). Si el espectáculo en directo observado desde el patio de butacas ha sido siempre, en su contemplación conjunta por parte de un público heterogéneo, un fenómeno que ha generado la participación afectiva y efectos de comunión emotiva de distinta índole, en el posmodernismo asistir al teatro o a la sala de conciertos no será ni el único ni el más frecuente de los modos para conseguir esos mismos resultados. Precisamente los medios de comunicación suministrarán los elementos provenientes de la realidad o de la ficción, de la pasividad o de la interactividad, para sentir las euforias colectivas:

En nuestros días los medios funcionan, al menos episódicamente, como catalizadores de concentraciones efervescentes, de afectos comunes, de participación emocional en vastos movimientos. Las nuevas exteriorizaciones colectivas de los sentimientos están ligadas, de cerca o de lejos, al impacto de los medios: no cabe hablar de emocionalismo colectivo sin hipermediatización de los acontecimientos (Lipovetsky, 2003: 117).

El teatro sale del escenario

Aunque el mundo real se diluya dentro de la sociedad de la información y el espectáculo, hay que tener en cuenta que esta conjunción no posee un carácter ni unívoco ni uniforme, sino que se trata de una inmensa acumulación de momentos mediados, de tal forma que todo lo que se vive de forma directa se desplaza hacia la representación, o, como expresa Morley, “la realidad se ha convertido en un espectáculo y el espectáculo se convierte en real” (1998: 103).

Partiendo de esta afirmación pueden aducirse numerosos casos que demuestran que en la sociedad de los medios de comunicación la realidad y la cotidianidad se ven condicionadas y convertidas en espectáculo. Sin embargo, en este artículo nos centraremos solamente en la espectacularización de la cotidianidad en programas-ojo del tipo *Gran Hermano* y en la simulación de la vida en el fenómeno mediático que constituye *Second Life*.

En el caso de *Gran Hermano* estamos dentro de los programas de “cuerpos vigilados”, donde la vida cotidiana se deforma y teatraliza hasta componer el espectáculo de la improvisación marcado por unas condiciones preestablecidas. En el programa, la productora organiza una gran puesta en escena en forma de amplia vivienda llena de cámaras, con unas determinadas reglas de convivencia, unas obligaciones y unas prohibiciones. En torno a este gran escenario se mueve un grupo de personas/actores que se interpretan a sí mismos, o a la imagen pública que pretenden reflejar. La interacción con el público es vital: de éste depende, en gran medida, los diversos “mutis por el foro” o expulsiones de la casa. A partir del macroespacio *Gran Hermano* se organizan diversos subprogramas televisivos: desde el repaso diario a la gran gala semanal, pasando por un debate en torno a las peripecias de la casa con periodistas del mundo rosa, famosos de tercera fila y exconcurantes de *Gran Hermano*. En todos ellos existe un elemento importante que diferencia este producto televisivo de cualquier espectáculo escénico, por la importancia que posee el montaje. Porque si el efecto cámara promueve la sensación de representación que los concursantes no terminan de perder del todo -como prueban sus constantes miradas vigilantes a las cámaras visibles, su manera de dirigirse al público y su conciencia continua de ser observados- la selección y ordenación de momentos que promueve la puesta en serie subvierte el sentido global del espectáculo, alejándolo de aquel que se basa, sobre todo, en elementos de puesta en escena.



Imagen de marca de los diversos programas que componen Gran Hermano

Sin embargo, el producto *Gran Hermano* (y otros derivados del formato holandés) posee un derivado que elimina -en gran medida- el proceso de montaje. Se trata del programa en directo durante las veinticuatro horas del día que ofrecen algunos canales de televisión, asistiendo a la espectacularización de la vida en la casa/escenario sin más elementos de montaje que la elección de la mirada/cámara que en cada momento se privilegia. Del mismo modo que, en ocasiones, la iluminación teatral señala el espacio escénico donde la acción requerirá toda la atención por parte del espectador eligiendo el fragmento y el sonido que en ese instante se desea destacar, la cámara pinchada en cada momento actuará como mediador que marque la mirada del telespectador.

Incluso podríamos ir más allá reflexionando en torno a las cámaras de videovigilancia que se establecen -esta vez como un verdadero Gran Hermano orwelliano- en las calles y edificios públicos de las urbes modernas: “la progresiva implantación de las cámaras de vigilancia en espacios públicos, privados, lugares de trabajo, consumo y ocio, convierte ya en “invisibles” estas máquinas de visión, dispuestas a conocer nuestros hábitos (...). Este “querer saber” convierte a la persona observada en personaje por efecto de la mirada ficcionante” (Fundación Rodríguez, 2007). Así, el personaje que actúa -involuntariamente- lo hace en la sucursal bancaria, en la calle, en la delegación de Hacienda o en el trabajo, por lo que los escenarios se organizan fuera de los platós televisivos o de los *sets* de rodaje tradicionalmente preparados.

Elementos de teatralidad encontramos, asimismo, en *Second Life* (<http://secondlife.com/>), un mundo virtual en 3D al que se accede a través de Internet a través de una amplia red de servidores.

Fue creado por Linden Lab y fundado por Philip Rosedale en 2003 a partir de la novela de ciencia ficción *Snow Crash*, de Neal Stephenson y del movimiento literario denominado Cyberpunk, donde los escenarios futuristas urbanos y degradados se funden con temáticas de aventuras en torno a la realidad virtual, a redes y piratas informáticos. En *Second Life* los usuarios son personas reales que simulan un personaje o avatar para relacionarse, interactuar, jugar, comunicarse e, incluso, hacer negocios. En ese mundo virtual -o metaverso- todo es modificable, es decir, se puede manipular cualquier elemento de la puesta en escena para diferenciarlo de la realidad, de tal manera que el usuario actúa en esa segunda vida como si fuese un actor, representando un papel que él elige según sus deseos, y que le permite interactuar, no con personas reales, sino con otros usuarios/actores que de igual modo se han construido una identidad y un aspecto separado de su propia realidad.



Imágenes del mundo virtual de Second Life

La actividad cultural -como cualquier otra actividad semejante a la de la vida real- también se desarrolla en *Second Life* de forma virtual, aunque esto no impide que conciertos, actuaciones, representaciones teatrales y otros espectáculos se organicen en este mundo paralelo, de tal modo que muchos artistas utilizan esta vía informática para publicitar y promocionar sus productos. En <http://www.mundosl.com/index.php/Second-Life-Espanol/Second-Life-y-el-Teatro.html> puede verse

un vídeo de la representación y una entrevista al grupo La Neurona Perdida, responsable de un montaje teatral en *Second Life*, basada en la obra *El mago de Oz*.



Imagen del montaje de La neurona perdida

Incluso la teatralidad de un mitin político es representada en *Second Life* de forma completamente coherente. Precisamente Gaspar Llamazares, coordinador de Izquierda Unida, tiene su propio personaje y la delegación del PP en Castilla-La Mancha cuenta con una oficina electoral, aunque habría que señalar que la primera política española en tener avatar y sede en este medio fue la candidata del PSOE a la alcaldía de Oviedo, Paloma Sainz. En febrero de 2008, Llamazares, Rajoy y Zapatero tuvieron un encuentro privado en *Second Life* para ultimar los detalles del debate electoral que celebrarán en la plataforma.

El mundo virtual creado por *Second Life* posee más de diez millones de habitantes y crece diariamente, aunque hay que reseñar que no es el único: a la plataforma de Rosedale le han salido numerosos competidores, entre los que se encuentran *There*, *Multiverse*, *Red Light Center*, *Entropía Universe*, *Active Worlds*, y la plataforma de código libre *Metaverse*.

Si Feuerbach, a mediados del siglo XIX, afirmó que en esa época se prefería la imagen al objeto, la copia al original, la representación a la realidad y la apariencia a la forma de ser, observando el fenómeno *Second Life* y sus variaciones puede concluirse que en el siglo XXI no puede estar más vigente esta afirmación.

Hibridaciones y experimentos entre lo real y lo virtual, a partir de aquí, parecen no tener límites. En Avilés, por ejemplo, *El Cafetón* es un local de copas que organiza sesiones nocturnas en torno a actuaciones teatrales y musicales, monólogos, y otras actividades culturales. En el año 2001 el fin de semana cultural se presentó en *Second Life*, convirtiéndose entonces en el primer local de España que abrió una sucursal en el mundo digital.

El componente espectacular en expresiones de cultura popular

Según Eagleton, en el posmodernismo encontramos un arte sin profundidad, descentrado, sin fundamentos, autorreflexivo, juguetón, derivado, ecléctico, pluralista que rompe las fronteras entre cultura “alta” y cultura “popular” tanto como entre el arte y la experimentación cotidiana (1997: 12). Y son -como tantas veces- los adolescentes y jóvenes los que buscan nuevos lenguajes de expresión y autoafirmación, o de entretenimiento y diversión. Y si las generaciones jóvenes no son, precisamente, las que con más asiduidad asisten al teatro entendido de forma convencional, no significa que éstas se posicionen en contra de lo espectacular. Desde la simulación del vídeo-juego hasta los grandes conciertos y macrofestivales son formas de expresión individuales y colectivas que llenan el ocio de los jóvenes de todos los países. Entre estas manifestaciones nos llama la atención el espectáculo en directo de carácter musical que se organiza en torno a la figura de los *discjockeys* (Dj o pinchadiscos). Estos artistas contemporáneos son los encargados de escoger, articular y mezclar la música, grabada en discos, en discotecas, fiestas, salas de conciertos, radio, etc. “Aunque la práctica empezó con discos de vinilo, puede llamarse DJ a quien ambienta con música mediante cualquier otro sistema de reproducción, o a través de secuenciadores electrónicos. Actualmente algunos Djs

utilizan sistemas de discos compactos”. El *discjokey* no es un mero seleccionador de música, sino que su actividad se despliega en torno a dos o más pistas o temas musicales ya grabados para variarlas, mezclarlas o modificarlas según su criterio y, en ocasiones, con apoyo de un material propio previamente grabado y acompañado por intervenciones en directo con el micrófono. De este modo despliega una expresividad física que acompaña a sus elecciones y creaciones musicales, bailando y moviéndose en una actividad frenética, que le lleva a buscar, quitar, escuchar, mover los discos elegidos, en un lugar visible para el público de la discoteca o la sala de conciertos. Existen competiciones y exhibiciones que introducen, en muchos casos, innovaciones que van generando toda una cultura de las posibilidades genéricas de este arte. Los grandes *discjockeys* son verdaderos artistas de la música para el público aficionado, y sus actuaciones son seguidas y admiradas como si de grandes solistas musicales se tratase. Una variedad del Dj es el *turntablism* o *DJing*, que consiste en crear o arreglar música mediante efectos de sonido y manipulación de las rutinas de rotación y lectura de los discos de vinilo sobre un plato giradiscos. Se trata de uno de los pilares básicos de la cultura *hip-hop* y uno de los orígenes de las técnicas de música *dance* actuales. Sus inicios son callejeros, en fiestas populares improvisadas en muchas ocasiones, aunque poco a poco ha pasado a las salas de fiestas y a los escenarios de conciertos. Su actividad, como la del Dj, es todo un espectáculo para los seguidores de este tipo de artistas populares. También es esencial el componente espectacular de los llamados Vj. El *videojockey* es un artista creador, con importantes conocimientos técnicos e informáticos, que genera sesiones visuales en directo mezclando vídeos con música o con otros elementos espectaculares. Su actividad puede considerarse una actuación en directo, con mayor o menor grado de improvisación, única e irrepetible por las condiciones de hacerlo delante de un público que puede influir en su ejecución artística. Su origen es indeterminado pero su evolución viene marcada por el progreso técnico y las nuevas tecnologías: para algunos nace en las salas de baile alrededor de la década de los ochenta, cuando el *videojockey* mezclaba sus *loops* de vídeo al ritmo de la música mezclada por el *discjockeys*. Otros los relacionan con algunos

creadores de la Factory de Andy Warhol (Sedeño, 2006: 101). En sus inicios la forma de hacerlo era mediante la utilización de reproductores de VHS, mesas de edición *broadcast* y pesados proyectores de vídeo. Pero con la evolución de las nuevas tecnologías y la aparición de la informática portátil este movimiento ha protagonizado una gran expansión, a partir de 1984 con el lanzamiento en Estados Unidos del GUI (Graphical User Interface) de Apple Macintosh, el primer entorno gráfico que permitió el tratamiento de imágenes complejas en las pantallas de ordenador (Jiménez, 2008: 49). Según Sedeño, “existen muchas bandas que están utilizando el concepto de videojockey para realizar una representación encima del escenario. Por ejemplo, el grupo Massive Attack prefiere el concepto de videoartista (mucho más global y completo) con la intención de trabajar en la formación de una idea de compromiso político y cultural a través de los visuales proyectados en sus conciertos” (2005: 1).



Actuación en directo de un discjockey experto en turntablism y un videojockey, pertenecientes al grupo Coldcut

Conclusiones

El mundo del teatro a finales del siglo XX y principios del XXI vive un proceso de cambios y evoluciones que conviven con las representaciones clásicas de teatro concebido tradicionalmente. Estos cambios son coherentes con el mundo inestable y mutable de la posmodernidad y con el de la hipermediación e hiperinformación de la hipermodernidad, y atraviesan terrenos diversos. Desde la hibridación de las formas teatrales dentro de la escena con medios ajenos a ellas como el cine, la televisión, la radio, internet y las nuevas tecnologías, hasta la organización de actividades artísticas espectaculares fuera del teatro como la de los *discjokeys* y *videojockeys*. Además, lo espectacular y algunos elementos propios de la teatralidad se inmiscuyen en productos que no tienen ya nada que ver con los mecanismos de proximidad que implica el teatro tradicional, inmiscuyéndose dentro de otros medios como la televisión (con los *realities* de “cuerpos vigilados” del tipo *Gran Hermano*) o el mundo de Internet (dentro del metaverso *Second Life*).

BIBLIOGRAFÍA

- BOJ, Clara y DÍAZ, Diego (2007): “La hibridación a escena: realidad aumentada y teatro” en *UNAM.MX. Revista Digital Universitaria*, volumen 8, número 6, México, UNAM, en http://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun_art44.pdf consultado el 10.2.2008.
- EAGLETON, Terry (1997): *Las ilusiones del posmodernismo*, Barcelona, Paidós.
- FERNÁNDEZ DE LIS, Patricia (2006). “Mi otra vida virtual” en http://www.elpais.com/articulo/portada/vida/virtual/elpepuespval/20060806elpepspor_4/Tes consultado el 9.2.2008.

- FUNDACIÓN RODRÍGUEZ, (2007): *Panel de control. Interruptores críticos para una sociedad vigilada* en http://www.zemos98.org/paneldecontrol/libro/05_LaVideovigilanciaComoGenero_FundacionRodriguez.pdf consultado el 9.2.2008.
- HERAS, Guillermo (2002): “Mestizajes y contaminaciones del lenguaje cinematográfico con el teatral” en ROMERA CASTILLO, José (ed.): “Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX”, Madrid, Visor.
- JIMÉNEZ, Pedro (2008): “Perfiles de la cultura VJ” en *Cámara lenta. Revista de cine y otros audiovisuales*, Sevilla.
- LIPOVESTKY, Gilles (2003): *Metamorfosis de la cultura liberal. Ética, medios de comunicación, empresa*, Barcelona, Anagrama, 2002.
- MORLEY, David (1998): “El posmodernismo: una guía básica” en CURRAN, James, MORLEY, David, WALKERDINE, Valerie (comp.): *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*, Barcelona, Paidós.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1986): “Catecismo breve de la (post)modernidad” en TONO MARTÍNEZ, José (coord.): *La polémica de la posmodernidad*, Madrid, Ediciones Libertarias.
- SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María (2005): “El fenómeno de los videojockeys” en *Revista Área abierta*, nº 12, <http://www.ucm.es/info/cavp1/Area%20Abierta/12%20Area%20Abierta/articulos/sedeno.pdf>, consultado el 12.2.2008.
- SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María (2006): “Nuevas performances de la música popular: los videojockeys” en *Razón y palabra*, nº 49 (V Bienal Iberoamericana de la Comunicación), <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n49/bienal/Mesa%2011/AnaSede%20FloEspa%20F1a.pdf>, consultado el 12.2.2008.

- WEB http://es.wikipedia.org/wiki/Disc_jockey consultado el 9.2.2008.
- WEB http://es.wikipedia.org/wiki/Second_life consultada el 9.2.2008.
- WEB <http://es.wikipedia.org/wiki/Vj> consultado el 9.2.2008.
- WEB
<http://slurl.com/secondlife/Spanish%20Orientation/128/230/1/?title=Spanish%20Orientation&msg=Visita%20la%20comunidad%20oficial%20espa%F1ola%20en%20Second%20Life>
consultado el 9.2.2008.
- WEB <http://teatroclasico.mcu.es/es/compania/montaje.asp?by=anyo&id=%7B317DE863-EC38-433A-9333-E791DD8ED7FC%7D> consultado el 8.2.2008.
- WEB <http://www.escenacontemporanea.com/> consultado el 8.2.2008.
- WEB [Twww.lacubana.es](http://www.lacubana.es) consultado el 8.2.2008.