

# TFG

---

## LA CARA B

Desvelando lo inadvertido.

Presentado por Edgar Frígola Bohigues

Tutor: Josep Prósper Ribes

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

La Cara B, siempre ha sido el lado oculto de todo vinilo que nunca se ha promocionado, esos temas que jamás nadie recuerda de ellos. Unas canciones que llevan el mismo trabajo que sus hermanas, pero que les toca el emplazamiento que nadie reconoce. Pese a todo forman parte de un tándem con su cara homóloga, la de las portadas y de letras grandes, la popular cara A. No olvidemos que jamás se publicó un disco por muy exitoso que fuese sin su ignorada y escondida cara B.

En este reportaje queremos hacer hincapié en el esfuerzo y dedicación de unos pocos para el goce y disfrute de la gran mayoría. Un trabajo conocido por todos pero a su vez escasamente reconocido. Queremos mostrar aquello que los *disc-jockeys* quieren que la gente sepa de ellos y que no se puede apreciar. Vamos a desvelar todo lo bueno y lo malo desde una visión tras los bastidores.

**Palabras clave:** DJ, DISCOTECA, PRODUCTOR, NOCHE, FIESTA, CABINA, MUSICA.

“La cara B”, has always been considered the hidden side of every vinyl that has never been promoted, those songs that nobody remembers them. Some of these songs have the same hard job as the others, but they have to remain in a place that is unrecognizable. Despite all of this, they belong to a tandem with its consequent counterpart face, the covers and the lyrics, all together with the popular face A. We do not have to forget that any successful disk that has been published has its hidden and ignored face B.

In this report, it is my purpose to emphasize the effort and the dedication that some people make in order to give people enjoyment. It is a job well-known for everybody but in turn it is scarcely recognized. It is my aim to show what DJs want people to know about them and what people is not able to appreciate about their profession. We want to reveal both positive and negative aspect behind the racks.

VISUALIZACIÓN online (YouTube) en FullHD:

[https://www.youtube.com/watch?v=15GM\\_TSH\\_tE](https://www.youtube.com/watch?v=15GM_TSH_tE)

También Disponible en el Anexo.

En primer lugar agradecer a Josep Prósper por haber sido el guía durante toda la realización de este proyecto como tutor.

Cabe mencionar también a Emmanuel Millán, Saúl Escribano y Miquel Bixquert por haber colaborado en la obtención de imágenes.

Agradecer también a Aitor Galán, Carl Mike, Chimo Bayo, Fernando Mínguez y Butze Effekt por la cesión de sus temas musicales para este reportaje.

La grabaciones no hubiesen sido posibles sin el permiso de Francesc Píris, Juan Andrés Rubio, Oscar Martínez, Andreu Piqueras, Rafa Bixquert y Gerardo Píris de la cesión de sus locales para la grabación.

Y cómo no olvidar, a todas aquellas personas que han aparecido realizando las declaraciones y cediendo su tiempo y su imagen para este proyecto, aunque algunos ya los hemos mencionado anteriormente. Queremos dar un especial reconocimiento a los *dj* que han hecho posible este reportaje: Oscar Martínez (Dj Kilo.vlc), J. Gaspar Pellicer, (Gaspar Pellicer), Gil Font (Dj Gil), Fernando Mínguez (Fercho Energy) y Aitor Galán.

Por último dar las gracias a todas aquellas personas que han servido de apoyo de cualquier tipo, han aportado sus consejos y opiniones o han sido de apoyo moral a lo largo de estos meses de trabajo.

## Índice:

1.INTRODUCCIÓN .....	5
2.OBJETIVOS Y METODOLOGIA .....	6
2.1. Objetivos .....	6
2.2. Metodología .....	7
2.2.1. Planificación.. .....	8
2.2.2. Herramientas .....	8
2.2.2.1. Cámaras .....	8
2.2.2.2. Ópticas .....	9
2.2.2.3. Accesorios .....	10
2.2.2.4. Software .....	11
2.3 Referentes .....	11
3. CUERPO .....	14
3.1. Preproducción .....	14
3.2. Grabación .....	16
3.3. Postproducción .....	19
3.4. Personajes .....	23
3.4.1. Dj Kilo.vlc .....	24
3.4.2. J. Gaspar Pellicer .....	25
3.4.3. Dj Gil .....	26
3.4.4. Fercho Energy .....	27
3.4.5. Aitor Galán .....	28
3.5. Estructura .....	30
3.6. Público .....	31
3.7. Permisos .....	31
4. CONCLUSIONES .....	32
5. BIBLIOGRAFIA .....	37

# 1. INTRODUCCIÓN

Desde siempre me ha gustado escuchar música, despertando en mi adolescencia interés por la electrónica en sus diferentes vertientes y estilos que han ido evolucionando a lo largo de los años. Con el tiempo me decidí llevar más allá mi afición, introduciéndome en el mundo de los *Disc-jockeys*, más conocidos por sus siglas *dj*. Mi pasatiempo fue *in crescendo* hasta el punto que hace algunos años se me brindó la posibilidad de poder llevar a cabo mi afición delante de un público de forma eventual. Hasta la fecha he pasado por diversos pubs y discotecas, he realizado diversidad de fiestas y eventos para distintos públicos. Actualmente estoy en un pub de mi localidad donde los fines de semana intento esforzarme para que el público disfrute.

Con el paso del tiempo nos percatamos que una afición se convierte en un trabajo que requiere dedicación y constancia. Una tarea que precisa de una entrega que la gente no logra apreciar. Si a esto le unimos la faceta muchas veces peyorativa de todo lo ligado al “mundo de la noche” y el ocio nocturno, nos encontramos una realidad desvirtuada. Por este motivo nació la inquietud de transmitir cuál es la verdadera percepción desde un punto de vista interno, una realidad oculta que decidimos denominar “la Cara B, desvelando lo inadvertido”.

Para alcanzar nuestro objetivo, decidimos hacer valer los conocimientos audiovisuales adquiridos en el Grado de Bellas Artes, los que más nos han despertado interés en el paso por la Facultad. Desde nuestro punto de vista pensamos que el ámbito audiovisual es en el que mejor y más agusto nos desenvolvemos en nuestro trabajo y conseguimos expresarnos mejor.

Por ello, partiendo de nuestra inquietud anteriormente citada, y de que poseemos conocimientos audiovisuales, nos animamos a plasmar nuestro trabajo a través de un reportaje audiovisual.

Para la realización, nos citamos con diversas personas que ejercen la profesión de *dj*. Cada uno de ellos presentaba una serie de particularidades que les hacía interesantes por sus diversas vivencias y formas de ver el mundo donde se mueven.

Como límites e inconvenientes, se nos presentaron algunas pequeñas trabas a la hora de grabar en el interior de los locales a los que acudimos, como consecuencia de nuestras limitaciones técnicas.

A continuación les presentamos el resultado de nuestro trabajo realizado durante meses de búsqueda de situaciones concretas que mostrasen nuestros objetivos.

Queremos resaltar que no nos hacemos necesariamente identificados con las opiniones manifestadas en el reportaje, por los personajes.



Imagen 1: Edgar Frígola, 2014  
En proceso de grabación del reportaje

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

Nuestro objetivo principal es realizar un reportaje audiovisual que muestre una realidad que no puede ser visualizada por el público. Para ello desarrollaremos una serie de puntos que nos gustaría mostrar, además de la información que podamos obtener con el transcurso de nuestra investigación.

- El tema que se quiere plasmar a lo largo del documental que realizaremos es, fundamentalmente, la realidad que se vive en el interior de una cabina de *disc-jockey*, es decir, todo el trabajo, esfuerzo y tiempo invertido a lo largo de cada sesión en un pub, discoteca, club, festival, o cualquier otro similar.
- Además, a nivel general queremos exhibir toda la labor que transcurre muchísimo antes que abran puertas los locales de cara al público.
- Otro elemento que queremos mostrar, además del propio transcurso del espectáculo, es el esfuerzo y dedicación para poder afrontar un espectáculo. Todas las horas previas de preparación en casa a nivel técnico, intentando alcanzar una destreza y unas aptitudes para presentarse delante de un público.
- Otros aspectos que queremos investigar son las trabas que una persona que se inicia en este campo, puede encontrarse o que le impide el acceso a nivel profesional, más allá de dedicarse como mero pasatiempo en su casa.
- El poder llevar a cabo esta actividad requiere un desembolso económico inicial que deber ser realizado antes de poder llevar al terreno laboral y remunerado.
- Como continuación del punto anterior, habríamos de hacer especial hincapié en la obtención de la materia prima de toda sesión de un *dj*, la música.
- De la misma forma, mostrar toda la evolución de las técnicas, estilos, modos de trabajo, herramientas y el todo lo que envuelve a este sector.
- A nivel contextual y general, otro objetivo es mostrar la situación actual del mundo de los *dj*, como ha evolucionado hasta nuestros días y como se plantea a nivel de futuro.
- Otro factor a tener en cuenta es la inversión de días festivos en el transcurso de la actividad y como afecta al desarrollo social. Es decir, la falta de tiempo libre durante los fines de semana donde la gente de a pié dispone de más tiempo libre.

- A nivel más personal nos gustaría mostrar cómo ven desde el escenario o cabina al público, lo mejor y lo peor de sus experiencias.
- A nivel metodológico buscamos crear un documental creativo donde los propios personajes cuenten la historia. No apareciendo ningún reportero, ni voz en off que acompañe las imágenes.
- A nivel estético no pretendemos realizar un video efectista ni espectacular, sino todo lo contrario ceñirnos a la realidad y sin postproducciones exuberantes.

## 2.2. METODOLOGÍA

Según Francés escribe en su libro, “todo guión de documentales implica una investigación previa y conocimiento de los documentos o las partes de la realidad que pretendemos relatar”.<sup>1</sup> Partiendo de la base que llevamos años en este ámbito, tenemos suficiente información como para poder llevar a cabo el guión.

En nuestro reportaje no va a aparecer ningún reportero, ni tampoco una voz en off, es decir un locutor que no aparece en imágenes. Pretendemos que la historia la cuenten los propios personajes. Nuestro guión responderá a los objetivos que hemos enumerado en el anterior apartado mediante una serie de preguntas que realizaremos a los personajes por una parte y, la toma de imágenes en los locales. Principalmente nuestro guión será estrictamente técnico.

En el guión vamos a destacar dos escenarios muy distintos que tendremos que planificar de forma muy diferente. Por una parte, las entrevistas en las que acudiremos con una preparación para tanto para la toma de imágenes como para obtención de las declaraciones mediante una serie de preguntas. En cambio, las tomadas durante las sesiones, lo haremos con cierto desconocimiento y abiertos a una mayor improvisación.

En la parte de preproducción primero contactaremos con los personajes para proponerles nuestra oferta de aparecer en el reportaje y poder acordar las fechas tanto para las entrevistas como las fiestas a las que acudiremos a grabar. De la misma forma deberemos cerciorarnos con anterioridad, de poder obtener los permisos necesarios con el fin de poder realizar las grabaciones pertinentes dentro de los locales.

Debemos tener en cuenta nuestra capacidad de obtención de resultados para poder alcanzar los objetivos citados anteriormente. Es obvio que todos los meses los locales de ocio no tiene la misma afluencia, ni la gente tiene la misma predisposición a salir de marcha, siendo en la época estival la temporada idónea para poder filmar. Por este motivo nos vemos

---

<sup>1</sup> FRANCÉS, M. *La producción de documentales en la era digital*, p 33

condicionados irremediablemente a establecer un plan de grabación muy ligado a las costumbres que nos acarrearán un largo periodo de grabación.

Para ello deberemos realizar una planificación de trabajo durante los próximos meses.

### 2.2.1. Planificación

Agosto-Septiembre: Empezaremos a desarrollar las ideas y a crear nuestro concepto de reportaje. Realizaremos una recopilación de videos y bibliografía referente para nuestro trabajo, por una parte a nivel conceptual del tema a tratar como a nivel técnico. Montaremos un plan de grabación con un guión y una programación de lo que queremos grabar y cómo. También tenemos que tener en cuenta las fiestas para poder ir a filmar.

Octubre-Noviembre: Comenzaremos a contactar con los seleccionados y a realizar entrevistas. Durante este periodo nos centraremos en las entrevistas por la poca asistencia de público a los locales debido a las fechas.

Diciembre: Partiendo de la base que es un mes con abundantes fiestas como cenas de amigos, empresa, navidades etc.; lo utilizaremos para realizar la grabación sobre todo de *Dj Gil* y la fiesta universitaria Moar, de *Fercho Energy*.

Febrero-Marzo: Es una temporada con bajas asistencias a los locales, emplearemos para realizar entrevistas. Durante este periodo empezaremos a realizar pruebas de montaje.

Abril: Con la llegada de la pascua volveremos a tener cierto repunte de asistencia que aprovecharemos para poder realizar alguna grabación de carácter "recurso".

Mayo-Junio: Con los exámenes finales, dejaremos el proyecto de grabación para poder empezar la memoria escrita.

Julio-Agosto: Empezará el periodo estival, con ello la llegada del buen tiempo y una mayor afluencia a las fiestas y eventos. Grabaremos el chiringuito de playa Aloha con Dj Kilo, el pub New Pixel con Gaspar Pellicer, y el festival Medusa Sunbeach con Aitor Galán. Acabaremos de montar el video y terminaremos la memoria.

### 2.2.2. Herramientas

#### 2.2.2.1. Cámaras

*Canon EOS 550d* : Será nuestra herramienta principal para la grabación de imágenes. Esta Cámara réflex cuenta con unas características principales que describiremos a continuación.

Cuenta con un Sensor CMOS APS-C de 18 MP, con el procesador DIGIC 4 de la casa Canon. Es un elemento importante debido a las condiciones de poca luz a que vamos a someter nuestras grabaciones. La sensibilidad a la luz es muy importante para que no llegue a producir el odioso ruido. Dispone de ISO 100-6400, H:12800 (forzado, modo que nunca utilizaremos). Por lógica a cuanto más resolución grabemos, mejores resultados tendremos y, con



Imagen 2: Canon EOS 550d. Cámara Réflex



Imagen 3: Go Pro Hero III. Cámara deportiva



Imagen 4: Tamron 18-200mm f3.5-6.5 Di-II XR. Teleobjetivo



Imagen 5: Canon 55mm f/1.8 II. Objetivo luminoso

mayor espacio de trabajo para la postproducción. Para ello tenemos la posibilidad de grabar en Vídeos Full HD (1920 x 1080p 25fps). Tendremos la capacidad de grabar a 50fps, para realizar planos a cámara lenta, aunque perderemos tamaño de imagen y cantidad de luz. Por último podemos hacer uso de su sistema de medición iFCL para enfoques rápidos aunque perderemos control y maniobrabilidad en el momento del control de la grabación. La cámara posee una entrada de conexión para micrófono externo. La utilizaremos para conectar un micro de solapa para las entrevistas. Un factor negativo de esta cámara es el factor de recorte, al no ser *full frame* perderemos cierto campo de grabación. Los objetivos tendrán una tendencia a ser menos angulares, además tendrán menos capacidad de captar luz.

*Go Pro hero III (White edition)*: Cámara deportiva muy de moda en nuestros días. Sus principales características son, su reducido tamaño y una carcasa protectora que la hace sumergible. Pese a su reducido tamaño graba hasta 1920 x 1080p a 30fps. Tiene un objetivo fijo que graba a 170°, consiguiendo unos planos angulares bastante acusados y provechosos. Así mismo tiene una distancia mínima de enfoque bastante pequeña y una baja profundidad de campo. Otro factor a tener en cuenta es la cantidad de accesorios disponibles para esta cámara. Por el contrario debemos decir que su reducido tamaño hace que disponga obviamente de un reducido sensor. Por eso deberemos tener en cuenta que su capacidad de captar la luz es mucho menor que una réflex.

#### 2.2.2.2. Ópticas

Los objetivos son parte inherente de las cámaras réflex. Por las cuales podemos darles distintos usos y funciones.

*Tamron 18-200 mm f3.5-6.3 Di-II XR*. Por su naturaleza de gran variabilidad de zoom es muy versátil y útil para diferentes tomas. Por ese motivo utilizaremos este objetivo polivalente por defecto para entrevistas y planos diversos.

*Canon 55mm f/1.8 II*. Objetivo muy útil para condiciones de muy baja luz por su capacidad de abertura de diafragma. Además de crear unas profundidades de campo muy acusadas, que nos servirán de mucha utilidad en ciertos planos. Por el contrario el hecho de tener un zoom fijo limita mucho la capacidad de movilidad.

*Samyang 8mm f/3.5 UMC Ojo de pez CS II*. Es un gran angular, como su propio nombre indica es conocido como ojo de pez. Su capacidad de grabación de 180° nos da la posibilidad de realizar amplios planos en localizaciones muy pequeñas con poco margen de movimiento. Esto es



Imagen 6 Samyang 8mm f/3.5 UMC Gran angular.

esencial teniendo en cuenta que nos vamos a desenvolver en pequeñas cabinas o a pie de pista, abarrotadas de gente, con una distancia mínima de enfoque de 0,3 m. Se hace imprescindible para este proyecto. Así mismo su efecto como hemos nombrado anteriormente de ojo de pez, le hace un aliado muy especial en la captura de planos muy efectistas. Como obstáculo cabe citar que el enfoque de este objetivo siempre es manual, al igual que la abertura de diafragma. Esto hace limitar mucho las capacidades del cuerpo de la cámara, dejando nula la opción de video automático para planos improvisados y rápidos.

### 2.2.2.3 Accesorios

No todo son cámaras para la captación de imágenes. Deberemos contar con elementos de ayuda imprescindibles.

*Trípodes:* Elemento esencial para planos fijos. Utilizado tanto en entrevistas como grabaciones de campo. También como soporte para la antorcha.



Imagen 7: Antorcha de LEDs

*Antorcha:* Elemento indispensable en grabaciones de interiores. Disponemos de una con 320 LEDs regulable produciendo una potente luz fría que nos servirá de apoyo. Para las grabaciones en locales y en pista nos hemos fabricado un reductor casero, fabricado con cartulina negra para poder quitar intensidad, aun estando al mínimo de su potencia. Los motivos para quitar luz pueden parecer incomprensibles pero vamos a detallarlos. Por una parte para no deslumbrar a los *dj* durante su trabajo. Por otra parte porque a nadie le gusta que le iluminen cuando está de fiesta, haciendo que la gente se desmotive instantáneamente. Por último, el hecho de aportar una luz externa hace que la atmosfera se pierda, restando realismo que queremos mostrar. Otro elemento que fabricamos fue un pequeño soporte con un lápiz de colores pegado con pegamento a la parte superior para que se sujetase la antorcha encima de cualquier superficie sin necesita de trípode, simplemente dejándola al revés de su posición natural.



Imagen 8: sujeción Go Pro para la cabeza.

*Sujeción Go Pro.* Complemento lo adquirimos para realizar planos subjetivos desde la cabeza.

*Micrófono de solapa.* Pequeño micrófono para poder captar mejor las declaraciones.



Imagen 9: Temporizador de cocina

*Temporizador de cocina:* Utilizado para realizar panorámicas horizontales con la *Go pro*. Es un truco que consiste en poner la cámara encima mientras el mecanismo gira sobre su propio eje muy poco a poco. El giro que produce el reloj hace que la cámara grabe en horizontal durante un largo periodo de tiempo, creando un efecto de *time-lapse* (Plano de los créditos finales).

#### 2.2.2.4 Software

Principalmente hemos utilizado tres programas para componer este trabajo.

*Adobe Premiere Pro CC* (2013). Es una aplicación de edición de video a tiempo real. Este programa ha ocupado la parte principal de todo el proyecto. Ha sido el encargado del ensamblaje y montaje de todos los planos, locuciones, audios y música.

*Adobe After Effects CC* (2013): Es una aplicación que tiene forma de estudio destinado para la creación o aplicación en una composición, así como realización de gráficos profesionales en movimiento. Esta herramienta la hemos utilizado para la realización de efectos tales como el rótulo inicial que forma el título del reportaje o las cabeceras de cada personaje. De este modo hemos creado como unas “mini-portadas” dentro del reportaje entre personaje y personaje.

*Camtasia*: Es una aplicación muy conocida entre los creadores de videotutoriales. Lo hemos utilizado para realizar un plano de captura de pantalla en modo video.

### 2.3. REFERENTES

Existen muchos tipos de reportajes en nuestros días y de distinta índole. La temática elegida viene siendo marcada por una temática social, pues mostramos un aspecto de la vida de un colectivo.

Los referentes audiovisuales que hemos intentado seguir tanto a nivel estético como temático son los utilizados en los reportajes de la revista VICE<sup>2</sup>. Esta publicación gratuita y virtual, se financia a través de la publicidad. Enfocada hacia a un público juvenil universitario, trata temas de la sociedad contemporánea, el arte contemporáneo independiente o la cultura juvenil entre otros. Intenta abarcar temas tabús o polémicos adopta posiciones



Imagen 10: Reportaje Vice. 2014. Video sobre el Estado Islámico realizado por la revista.

<sup>2</sup> <http://www.vice.com/es/> [consulta 19-01-2015]

irónicas sobre temas como sexo, drogas, asuntos sociales a nivel internacional. En España existe una delegación desde 2006 donde tienen sus propias publicaciones a nivel nacional.

Su estilo es bastante directo y espontáneo buscando siempre captar la imagen que se suele omitir en otro tipo de documentales.

A nivel nacional podemos encontrar programas de temática similar aunque el tratamiento suele ser más morboso y retorcido buscando el sensacionalismo de cada tema planteado. Estos programas son abundantes en las parrillas televisivas de la *Cuatro*, con “Callejeros”, “21 días” o “Conexión Samanta”, o de *Lasexta* con programas como el “Policías en acción”, “Palabra de gitano”

Su temática suele abarcar diversos asuntos sociales o narrativos, donde siempre despiertan el interés del espectador por su carácter curioso o chismoso. A nivel formal, suelen tener una voz en off o un presentador que nos guía a través de la historia.

Existen documentales relacionados con el ocio nocturno de los años 90 y posteriores que hacen un flashback desde la actualidad con la famosa “Ruta del bakalao”. No tienen el mismo objetivo que nosotros, aunque si va muy relacionado con el mundo de los *dj*. Especialmente tenemos que tener como referencia al reportaje 72h de Juan Carlos García y Oscar Montón (2008), galardonado con distintos reconocimientos. Este video posee una estructura muy interesante para la aparición de distintos personajes con la finalidad de aportar sus puntos de vista de forma dinámica. Cabe destacar la aparición de distintos personajes de diversos ámbitos, como de los negocios, *dj* y cultura como Pistolo Eliza, Francis Montesinos, Enrique Bunbury, o José M<sup>a</sup> Sanz “Loquillo”.

Citamos algunos ejemplos ordenados cronológicamente:

- La ruta del bakalao. Hasta que el cuerpo aguante. Canal+ (1993).  
<https://www.youtube.com/watch?v=zu9a0tVwQVM>
- Ruta Destroy. Danzad malditos RTVE (1994)  
<https://www.youtube.com/watch?v=zu9a0tVwQVM>
- Ruta del bakalao. Antena 3 (1995)  
[https://www.youtube.com/watch?v=ld7HK\\_pyynw](https://www.youtube.com/watch?v=ld7HK_pyynw)
- Línea 900 - Qué ha sido de la Ruta del Bakalao. RTVE (2005)  
<https://www.youtube.com/watch?v=yinbagukfA8>
- 72h. Documental de Juan Carlos García y Oscar Montón (2008).  
<https://www.youtube.com/watch?v=mCo6Brzq8Yc>
- Las cenizas de la Ruta Destroy. El mundo. (2010)  
[https://www.youtube.com/watch?v=1pwxwJQ\\_P4k](https://www.youtube.com/watch?v=1pwxwJQ_P4k)

Existe otros ejemplos a tomar como referencia, donde cuentan un poco el lado más cotidiano de los *dj*. En este caso se busca una faceta comercial y publicitaria.

A-Trak: At Home With

<https://www.youtube.com/watch?v=IBMsQGCMaH8>

Kostrok Life ep. 1

<https://www.youtube.com/watch?v=hKvuzlgjHbQ>

Kostrok Life ep. 2

<https://www.youtube.com/watch?v=xH8ovKycg5A>

Como referentes cinematográficos podemos destacar la película *Proyecto x* (Project X) de Nima Nourizadeh, 2012. Esta película basada en una fiesta convocada por unos jóvenes que buscan la popularidad en su ciudad. La visión del espectador es una película rodada de forma que simula una grabación casera cámara en mano, al estilo de otra película similar llamada *El proyecto de la bluja de Blair* (The Blair Witch Project) dirigida por Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999.

Otros referentes audiovisual que podemos tomar como referencia en el cine realista es *Las playas de Agnès* (Les plages d'Agnès) de Agnès Varda, 2008. *El sol del mebrillo*, de Victor Erice, 1992. *Tren de Sombras* de José Luís Guerín, 1997 como cine experimental realizando falsos documentales.

Por nuestra parte intentaremos representar la realidad con un enfoque más artístico y creativo pero sin buscar adulterar la realidad, ni añadir elementos efectistas externos.

Utilizaremos nuestros conocimientos creativos para poder ir más allá de la narración de la historia. Buscaremos hacer partícipes al espectador de las vivencias que se cuentan y que las experimente como si realmente hubiese estado en el momento y lugar de los acontecimientos.

Nosotros por nuestra parte suprimiremos todo conductor y dejaremos que la historia se cuente por sí misma.

## 3. CUERPO DE LA MEMORIA

### 3.1. PREPRODUCCIÓN

El tema elegido como hemos citado anteriormente es mostrar aspectos de un *dj* que el público desconoce, o no aprecia. Pretendemos romper mitos tópicos y prejuicios mediante las declaraciones de distintos tipos de *dj*, con sus peculiaridades, e intentar desvelar una realidad oculta.

La técnica audiovisual para explicar aquello que queremos contar ha sido el reportaje audiovisual. Para Jaime Barroso:

“En definitiva, el proceso de la elaboración audiovisual –realización– presenta y demanda una doble consideración. Por una parte, un cúmulo de actuaciones y operaciones conducentes a la materialización de las imágenes y su concatenación secuencial, que tiene un fuerte carácter instrumental, y de actuaciones condicionadas por los medios materiales y el conocimiento o habilidad de quienes los operan (técnicas). De otra parte, un carácter artístico y creativo, en el sentido de que la ejecución técnica requiere una concepción previa, una imagen mental de la representación y del uso de la técnica capaz de materializarlo y que, además, en muchas ocasiones va acompañado de una voluntad estética en el sentido más puro de voluntad de crear belleza.”<sup>3</sup>

Según Mariano Cebrián:

“La noticia como género es una manera de reflejar la realidad escuetamente sin juicios de valor y con el máximo grado de objetividad posible (...) El reportaje se define por la profundidad con la que trata los temas y por la originalidad con que los presenta.”<sup>4</sup>

Nuestro reportaje documental se ha llevado a cabo de forma que intentamos unir los conocimientos adquiridos durante la carrera a nivel técnico con las asignaturas audiovisuales como: Realización de reportajes audiovisuales, postproducción digital y efectos especiales, Realización de relatos de ficción o Tecnologías de la imagen II, con el fin de lograr un trabajo creativo que muestre la información que queremos plasmar.

Hemos tratado de crear un estilo propio de documental. Partiendo como base nuestros conocimientos artísticos y creativos vamos a intentar reflejar la realidad lo más fielmente posible. Grabaremos planos premeditados, pero confiaremos a nuestra creatividad el carácter espontáneo de la grabación, en cierta manera para evitar caer en guiones que puedan verse anulados por la situación azarosa. Acudimos a las acciones, y lo captamos de forma que más se adecue a nuestros intereses. No nos encontramos en un plató de grabación, sino en un contexto muy heterogéneo y sin la finalidad propia de ser filmado. De esta forma queremos captar la atmosfera del entorno lo más

<sup>3</sup> BARROSO, J. *Realización de géneros televisivos*, p. 27

<sup>4</sup> CEBRIAN HERREROS. *Géneros Informativos audiovisuales*, p. 120 y 148

fielmente posible sin la intención de buscar la morbosidad ni los tópicos que suelen mostrar los videos que tratan esta temática. Por ejemplo: si vamos a una fiesta, toda la gente no está bailando, ni la gente que baila va a estar continuamente haciéndolo de un modo desenfrenado, nuestra idea es poder introducir todos los momentos posibles.

A nivel personal hemos permanecido al margen, adoptando un papel de reportero. De esta forma intentamos mantener la idiosincrasia del reportaje de intentar reflejar la realidad y no cierta autobiografía. Tampoco se ha querido realizar una entrevista clásica para no coartar la libertad de los personajes que aparecen en el reportaje. Tan solo marcaremos unas directrices como columna vertebral, y a partir de ahí, cada uno de ellos hablará según su parecer partiendo de la base de mostrar lo relevante de su trabajo y lo que la gente desconoce.

Para poder plasmar y poder comparar los distintos tipos de opinión, hemos realizado una lista de preguntas para establecer un nexo entre todas las declaraciones de cada personaje, aunque durante la entrevista podríamos improvisar alguna más personal que pudiese beneficiarnos. A continuación detallamos:

- *Nombre personal y artístico*
- *Cuenta de ti lo que quieras mostrar. Breve biografía*
- *¿Cómo definirías tu estilo? ¿Cuál es el que más te gusta?*
- *¿A qué te dedicas? Estudios, trabajo (que no sea dj).*
- *¿En qué consiste tu trabajo? Cuéntanos un poco tu día a día*
- *¿Cómo te preparas?*
- *¿Qué te gustaría contar que la gente desconoce de tu trabajo? Trabajo, facetas, aspectos, elementos, situaciones, anécdotas.*
- *¿Qué tipo de público te has encontrado? ¿Cuál es el público ideal?*
- *Diferencia entre antes y ahora. ¿Cómo ha sido la evolución?*
- *¿Cómo ves el futuro?*
- *Cosas que te gustan/disgustan.*
- *¿Qué dirías a alguien que está empezando?*
- *¿Qué es ser un buen dj?*
- *¿Cómo se valora un dj a nivel económico?*
- *¿Cómo está la situación actual económicamente?*

Otro elemento a destacar como parte sustancial de la captación de la realidad del reportaje es que en ningún momento se ha dramatizado ninguna situación. Absolutamente todas las imágenes serán tomadas en el momento, con los problemas que ello conlleva.

En lo referente a la planificación de las plantas de cámara y guión técnico hemos tenido en cuenta que nuestro proyecto se engloba dentro de dos espacios muy diferentes. Para empezar las entrevistas, donde extraeremos las declaraciones que formaran la información verbal. Las situaremos dentro

de un ámbito estable y manejable. Contamos con una luz favorable y pudimos repetir las tomas. Tenemos capacidad de reacción para poder corregir errores, similares a una grabación cinematográfica.

Los planos que hemos programado en esta parte han sido en primer lugar con trípode y, empleando planos medios para la información personal como presentaciones y datos personales. Los planos los hemos ido cerrando hacia primeros planos para las opiniones personales.

Para las grabaciones durante las sesiones, sabemos que no vamos a poder planificar con detalle los planos. Así que decidimos realizar una lista de tomas que queríamos obtener:

- Planos estáticos del *dj* y en movimiento.
- Planos generales a planos detalle de sus acciones.
- Planos de la cabina al público y viceversa.
- Planos publico bailando. Individuales y colectivos.
- Planos recurso. Luces, herramientas de trabajo, expresiones caras, gente trabajando dentro del local etc.

### 3.2. GRABACIÓN

Uno de los aspectos más esenciales que se quiere hacer llevar al espectador es la realidad. Como aparece en el libro el lenguaje cinematográfico: “Las películas realistas muestran lo que aparece en pantalla como natural. Un aspecto clave para conseguirlo es hacer que parezca algo directo, sin intermediarios...”<sup>5</sup>



Imagen 11: Aitor Galán. 2014. Instantánea tomada durante sus declaraciones

<sup>5</sup> EDGAR-HUNT, R; MARLAND J; RAWLE S. *El lenguaje cinematográfico*, p. 103

Se ha querido mostrar la situación lo más verosímil posible. Desde nuestro parecer, el hecho de intentar mostrar la parte más personal e íntima de un *dj* requería un tratamiento de la imagen más informal y sutil, sin descuidar el nivel técnico.

Durante las sesiones nos encontramos con un entorno hostil. Los motivos son los siguientes:

- Baja luminosidad que han afectado a la calidad de imagen, con la aparición de ruido.
- Nos vemos ante la imposibilidad de poder realizar un guion donde se reflejen de forma precisa los planos y movimientos de cámara.
- La cámara puede ser un inconveniente para poder grabar con naturalidad al mismo público.
- Los acontecimientos son a tiempo real, es decir no podemos repetir las acciones.
- En el caso de las localizaciones con láseres, debimos ir con cuidado de no enfocar directamente pues pueden dañar el sensor de nuestra cámara.

Tratamos de crear gran cantidad de planos de cámara en mano para darle un aspecto más doméstico a la grabación, e intentar emular ese tono subjetivo de los planos con la finalidad de trasladar al espectador al lugar y momento de la grabación. Otro elemento que hemos recurrido en el momento de la grabación es la utilización de desenfocos manuales.

Debemos hacer especial hincapié en que hemos grabado en espacios que no hemos creado nosotros para la grabación. Esto supone unos problemas que nos van a plantear una serie de retos, técnicos, creativos y experimentales que muchas veces vamos a tener que solventar sobre la marcha e improvisar mucho más de lo esperado y deseable.

Según Guy Gauthier:

“El fotógrafo es un ojo disponible, dispuesto a todo, operando allí donde se encuentra, sin preocuparse de construir alrededor una escena a la italiana. Puede avanzar, retroceder, tomar al personaje de cerca, de lejos, fragmentar el espacio según su conveniencia, privilegiando el instante enigmático”.<sup>6</sup>

Obviamente nunca se sabe las condiciones de la pista como pueden estar con anterioridad, la predisposición, la cantidad de gente. Tampoco podemos saber cómo van a responder nuestras herramientas a las pocas condiciones de luz. Dependiendo de la sala, del momento en la noche o simplemente el color de los focos en un preciso momento.

Las reacciones del público con la presencia de nuestra cámara muchas veces no ha sido la más deseada rompiendo la naturalidad, motivos tales

---

<sup>6</sup> GAUTHIER, G. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, p. 86

como vergüenza y por tanto aparecen protegiendo su identidad, o por otro lado la sobreactuación y ganas de protagonismo.

Las cabinas suelen ser espacios reducidos, por tanto buscamos los planos que mejor se adecuen al espacio y a la capacidad de poder encuadrar y sacar el máximo provecho. Utilizamos el plano master general para poder grabar el público desde la cabina. Por otro lado nos introducimos dentro de la pista cámara en mano para poder sacar planos de personas, de sus caras, gestos y acciones. De la misma forma grabamos al *dj* desde este punto de vista, es decir como lo vería un visitante. Durante estas filmaciones adoptamos un estilo de grabación más informal para contrarrestar con las grabaciones de las entrevistas. Los planos sugieren una rapidez y rudeza en los movimientos que buscamos contrarrestar con los de la entrevista mucho más pausados y suaves.

Para la realización de este reportaje tuvimos que grabar mucha cantidad de material con el fin de poder extraer los segundos más interesantes para ser reproducidos. Los motivos son principalmente porque cuando se baja a pie de pista a grabar, encendemos la cámara en busca de ese momento concreto que nos puede servir para nuestro proyecto, quedando mucho metraje poco aprovechable por la información que nos aporta. También el hecho de grabar en entornos desfavorables supone que muchos planos hayamos de desecharlos por los motivos más técnicos como descuadres, baja luz y sobre todo desenfoques.

Las ópticas empleadas para la ocasión podemos englobarlos en dos géneros. Los grandes angulares, tanto en la *réflex* como en la *Go pro*, que nos hacen poder captar imágenes en los espacios muy pequeños por un lado e intentar emular el campo de visión de una persona. Por otro lado, hemos utilizado el teleobjetivo con lente variable para el resto de planos dejando el objetivo fijo apartado por su naturaleza de zoom fijo, que nos restaba versatilidad y maniobrabilidad.

Las imágenes son todas tomadas exclusivamente para el reportaje exceptuando un fragmento del videoclip *Fercho Energy - Ela Fica Louca feat Taiann Andrey & Samu Herrero* en el minuto 12:15 o 14:52

Hemos recurrido a unas fotografías de archivo cedidas por Dj Gil de los años 80 que aparecen en el reportaje en los minutos: 06:03, 06:29, 06:33 y 06:55.

La información verbal ha sido exclusivamente la aportada por los personajes. Nos hemos limitado a realizar una serie de preguntas guía para que ellos nos mostrasen su percepción del tema tratado. Esto nos ha llevado a conseguir disparidad de declaraciones dependiendo de la experiencia personal y las vivencias de cada uno de ellos. Como consecuencia de llevar a cabo esta metodología nos han aparecido tres tipos de situaciones. La primera es que nos hayan proporcionado la información que buscábamos o esperábamos. Por otra parte, que nos hayan añadido información que nos haya servido o por el contrario no podamos añadir. Por último puede darse

el caso de no haber conseguido extraer declaraciones consistentes o, se hayan omitido temas escurridizos.

Por lo que corresponde a temas técnicos, como hemos citado anteriormente, hemos tenido verdaderos problemas de diversa índole para poder realizar el reportaje. En primer lugar, poder grabar en bajas condiciones de luz como son los locales ha sido una verdadera odisea. Conseguir planos con una luminosidad decente dentro de nuestros recursos técnicos. Nos hemos hecho servir de una antorcha para poder aportar luz extra, pero por otro lado esta herramienta aporta su lado negativo: en primer lugar porque rompe totalmente con la atmosfera de la situación. Es decir, si nos encontramos en plena pista anulamos la proyección de los focos de colores sobre el público y; en segundo lugar el hecho de irrumpir a pie de pista con un haz de luz continua y luminosa provoca la desnaturalización del público asistente a la sala que actúa acorde a la intromisión de la cámara. Para ello debimos adoptar en un reductor de luz en la antorcha para causar el menor impacto posible. Seguidamente debemos llevar una actitud más propia de público, que de cámara. De esta manera podemos incorporarnos entre la gente sin que supongamos un extraño. Es decir, nuestra postura ha de ser jovial y desenvuelta en el medio para poder pasar desapercibido, en contra de la imagen formal de cámara, descontextualizado de la situación, absorto con los mandos de su máquina.

Para poder grabar planos lo más naturales posibles hemos hecho uso de la *Go Pro*, una pequeña cámara que nos puede servir como "cámara oculta". Esta herramienta cabe en la palma de la mano y mucho más discreta que la réflex.

El nerviosismo de los personajes ha jugado en nuestra contra, por problemas de dicción, vocalización o en tonos muy bajos.

### 3.3. POSTPRODUCCIÓN

El montaje que vamos a realizar viene ligado al concepto de igualdad pero a su vez con distintos matices que las diferencias entre sí. El reportaje contiene unos bloques diferenciados por personajes que forman un video con ciclos repetitivos. La idea es representar que todos los *dj* son iguales, con la misma función y objetivos pero a su vez todos son diferentes. Forman un conjunto heterogéneo de personas que se dedican a la misma actividad pero cada uno tiene sus peculiaridades, características y especializaciones. Podemos observar a priori dos tipos de *dj*. Los que lo combinan como un hobby o trabajo de secundario y, los que por otra parte lo realizan como primera actividad. Por otra parte tenemos *dj* que se mueven desde un rango más local a nacionales o internacionales. También con conocimientos musicales adquiridos académicamente, que trabajan por cuenta propia como empresarios o como trabajadores asalariados.

Partiendo de este concepto de equiparación de todos los sujetos llevamos a cabo la misma estrategia. Realizamos las entrevistas que formarían principalmente la información verbal que aparecería en audio. Además de planos que nos sirvieron de apoyo para cambiar de tema durante las declaraciones.

El material grabado durante las sesiones nos serviría de referencia visual para las locuciones. Por una parte, buscamos crear una simbiosis entre el video y el audio en todo momento. Por otro lado, intentamos contrastar las locuciones que se realizan en un tono calmado con las imágenes más activas e intensas que las de la entrevista.

Dentro de la estructura de los bloques incorporamos al final de cada entrevista un pequeño fragmento donde cambiamos el ritmo visual para intentar romper la regularidad. El elemento que modificamos es el tiempo, acelerándolo o desacelerándolo. Respecto al audio, finalizamos las declaraciones subiendo el volumen de la música.

Como mencionamos en los objetivos, suprimimos todo tipo de introducción o locución en off para darle más relevancia a las declaraciones de los personajes. De esta forma se intenta dar fluidez y naturalidad a la historia.

Para las cabeceras, las creamos con *After Effects*, pues nos proporcionaba mayor fluidez de creatividad a nivel visual. El juego de herramientas del programa que empleamos fue, principalmente los efectos de texto, estabilización VFX para crear un movimiento más suave de cámara y la corrección de color *Color finesse 3*, combinando con los distintos modos de imagen.



Imagen 12: *La Cara B*. Cabecera principal

Para la cabecera principal del reportaje podemos observar imágenes, texto, música y locuciones. El texto está compuesto por dos partes, la primera "LA CARA" y la segunda "B" ambas tienen colores y efectos de visualización distintos pero ambos al ritmo de la música. La composición de

los colores no es casual, en el documental *72h* de Juan Carlos García y Oscar Montón y la película *Proyecto X* observamos esta misma composición de colores. Las imágenes aparecen de forma encadenada dentro de las letras hasta apropiarse de toda la pantalla. Hemos recurrido a imágenes efectistas, planos cortos y muy enérgicos para crear expectación al inicio del reportaje. La música elegida es la canción *Aitor Galán – OMGWFTBBQ* que se repite al final del reportaje a modo de *leitmotiv*. A su vez aparecen locuciones a modo de titulares escogidos de cada personaje como sumario. Un sumario “es un conjunto de elipsis que consiste en realizar un resumen de una parte de la historia a traves de una serie de fragmentos de corta duración.”<sup>7</sup> Para una mejor audición de estas intervenciones nos hemos visto obligados a realizar ciertos ajustes por un lado de *reverb* y *delay* para poder enlazarlos mejor con la música y por otro, mejorar la calidad.

Dependiendo de cada personaje incorporamos planos en movimiento, planos de seguimiento, barridos panorámicos, verticales o gestos del propio personaje.

El audio de las locuciones ha sido encabalgado encima de las cabeceras. En relación a la imagen hemos realizado un fundido encadenado. La finalidad es aportar continuidad.

Añadimos unos destellos luminosos de colores para acentuar el cambio de personaje. En los rótulos aparecen dos tipos de efectos, los nombres aparecen desde el centro a los extremos, en cambio, el subtítulo emula la escritura obre una pantalla.

Seguidamente vamos a describir los tipos de planos para las cabeceras de cada personaje.

Dj kilo: hemos realizado un barrido panorámico de izquierda a derecha con cierto picado con cámara en mano.

J. Gaspar Pellicer: desarrollamos un plano similar al anterior personaje con la diferencia que este ha realizado un movimiento girándose.

Dj Gil: confeccionamos un plano de travelling cámara en mano de avance y retroceso, en ligero picado, combinado con un movimiento del personaje.

Fercho Energy: en esta ocasión no realizamos ningún movimiento de cámara, sino esta estaba fija sobre un trípode mientras el personaje se giraba sobre su eje.

Aitor Galán: permaneció quieto mientras la cámara sobre un trípode realizaba un barrido en vertical.

Al final, encontramos un plano de seguimiento del *dj* saliendo del escenario que forma un paralelismo, con la función de representar que se termina el espectáculo. La imagen se vuelve menos contrastada y, con tendencia a oscuros con la finalidad de poder resaltar una vez más el título. A continuación, fundido a negro cuando, aparece otra vez la canción con efecto de flash en negro al ritmo de la música y vuelve a aparecer una imagen de la

---

<sup>7</sup> CANET, F; PRÓSPER, J. *Narrativa Audiovisual*, p. 256

cabina con el *dj* recogiendo la cámara y tapando con su mano el objetivo volviendo a aparecer un fundido a negro, a continuación flash blanco como punto y final que da lugar a los créditos.

El plano final de los créditos es una grabación a cámara rápida, conocido como *time-lapse*. El *time-lapse* es un efecto de cámara rápida realizado con fotografías. En nuestro caso lo haremos colocando nuestra cámara sobre el reloj de cocina que gira sobre su propio eje realizando un movimiento panorámico. Esto proporciona una sensación de tiempo irreal. Para grabarlo, colocamos la cámara *Go Pro* durante un periodo de unos 15 minutos aproximadamente encima del reloj de cocina gira a una velocidad muy lenta y unos pocos grados. Posteriormente en la postproducción aceleramos un 900% y nos produce ese efecto contradictorio de movimiento de cámara lento con imágenes muy rápidas dentro del plano.

Por lo que respecta a la incorporación de planos con efectos externos propios a la postproducción, exclusivamente se ha añadido en la introducción, en las cabeceras de cada personaje y al final, limitándonos a pequeños retoques de luz y estabilización de planos durante el resto de la grabación.

Por otro lado tampoco buscamos caer en el formato audiovisual muy de moda actualmente como los *videoflayers* o *aftermovie*. Son piezas cortas de video, de máxima duración de un tema musical con un acompañamiento musical con la sucesión de muchas imágenes. Como por ejemplo: “MOAR - Sábado 8 @ LE PREMIER” grabado por nosotros el pasado año.<sup>8</sup>

Los motivos son, por una parte porque no pretendemos reflejar la “fiesta” sino otros aspectos, con un contenido más íntimo, aunque sí nos apoyaremos en imágenes referenciales. Las transiciones realizadas a lo largo del reportaje han sido de cuatro tipos:

- Corte, la más común.
- Encadenado, para realizar cambios más suaves por ejemplo en los minutos 02:58 o 03:04. El uso de este tipo de transición nos ayuda a crear una elipsis de tiempo o para unir dos planos muy distintos
- Fundidos tanto a negro como a blanco. Por ejemplo los minutos 02:09 o 12:49. El uso de este tipo de transición de fundido a negro lo utilizamos por una parte para finalizar un fragmento y dar paso a otro o en el caso del blanco para resaltar el plano inmediatamente posterior a modo de flash, por ejemplo en el minuto 18:26.
- Por efecto, lo realizamos de forma estroboscópica para acentuar la imagen. Es decir el espectador capta destellos que hacen cambiar el ritmo de la visualización como por ejemplo en los minutos 14:05 o 18:22.

<sup>8</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=PebzbJU2ff0> [Consulta 6-5-2014]

Por lo que respecta al audio buscamos adaptar los compases a los cortes entre video y audio de locuciones para evitar romper el ritmo y musicalidad.

Los temas elegidos para la el montaje han sido elegidos por diversos motivos. En el caso de los productores se ha elegido algún tema propio, en los demás personajes se ha buscado un tema ligado a su trayectoria musical o personalidad.

Los temas que aparecen por orden cronológico son los siguientes:

- Aitor Galán – Get it up! (Entrevista Aitor Galán)
- Carl Mike – I am the party (Entrevista Dj Kilo.vlc)
- Butze Effekt & Jesus 2.0 – Chill out mukke (Entrevista J. Gaspar Pellicer)
- Chimo Bayo – La tia Enriqueta (Entrevista Dj Gil)
- Fercho Energy ft. Taiann Andrey & Samu Herrero – Ela fica louca (Entrevista Fercho Energy)
- Aitor Galán – OMGWFTBBQ (Cabecera entrada y final.)

Como hemos citado anteriormente la postproducción que queremos realizar será la mínima para evitar contaminar las tomas. Pese a todo es inconcebible pensar en una creación audiovisual en la actualidad que no contenga una pequeña edición para adecuarse al trabajo en general tanto en luz como en etalonaje digital aunque sea inconcebible para el espectador. El uso de distintas ópticas o de cámaras hace que debemos neutralizar las diferencias entre ambas. Por ejemplo, las cámaras réflex de *Canon* tienden a obtener buen rango dinámico de color aunque derive a cálidos, en cambio la *Go Pro*, tiene un rango dinámico menor, deriva a tonos fríos y poco contrastados. Los distintos espacios también influyen, como el color, la luz o la textura de la imagen. Esto supone que debemos retocar para eliminar factores negativos como el ruido en los planos muy oscuros. Para ello hemos utilizado los controles de efectos tanto del *Premire Pro* como corrección de color, o curvas RGB. En *After Effects* utilizamos el *ColorFinesse 3*.

Hemos introducido algún fragmento sonoro diegético propio de la grabación como por ejemplo minuto 3,39' o 14,53'.

### 3.4. PERSONAJES

Cada personaje ha sido elegido por distintos motivos, cada uno con unas características diferentes.

### 3.4.1. Dj Kilo.vlc



Imagen 13: Dj Kilo.vlc 2014.

Su nombre real es Oscar Martínez (Sueca, 1985) Licenciado en Administración y dirección de empresa, es *disc-jockey* desde el año 1999. Desde entonces no ha parado de pinchar en diferentes fiestas, festivales y tener residencias en diferentes discotecas y pubs. Tiene un largo recorrido como *dj* de discomóviles siendo titular de una empresa de eventos y conjuntamente con otros socios de una discoteca de su localidad llamada *Superpop*.

El principal interés que despierta este pinchadiscos se basa en su larga experiencia como *dj* de eventos. Es decir, es un profesional todoterreno como él mismo se denomina. Se dedica a realizar fiestas de todo tipo y se adapta al público al que se dirige. Tiene un amplio repertorio de música y equipo propio para realizar eventos como bodas o de más gran calibre como macro-discomóviles.

Otro punto importante a tener en cuenta, es que además de ser *dj*, es empresario, lo cual le hace tener una doble visión del negocio del mundo de ocio nocturno bastante personal. Los *dj* suelen ser trabajadores en caso de ser residentes, o autónomos que realizan sus espectáculos contratados por los empresarios. Este a su vez desempeña ese doble papel de *dj* y a su vez empresario

Imagen 14: *Dj Kilo.vlc.* 2014.  
Momento de su actuación en Aloha  
Olivos. Playa de Cullera



### 3.4.2. J. Gaspar Pellicer

Imagen 15: *Gaspar Pellicer.* 2014



J. Gaspar Pellicer (Cullera, 1984) Maestro de primaria de música y profesor de percusión. Tiene el título superior de percusión y además tiene un programa de radio. Es *dj* desde hace años pasando por diversas residencias en locales míticos de Cullera. Actualmente es *dj* oficial del grupo *Cocoloco*, compaginando dicha actividad con la residencia en el chiringuito *Aloha Olivos* de la playa Cullera.

Tiene un programa llamado *La Bahía* en la emisora de radio local *BlueRadio* (90.2 FM / blueradio.fm.es), donde repasa la actualidad musical presentando cada sábado a media tarde una lista con todos los éxitos del momento. Además incorporan una sección especial donde rescata temas pasados. El programa se cuelga posteriormente en la red para poder escucharlo o descargarse directamente.

Como hemos dicho, ha cursado los estudios oficiales de música, especializándose en percusión. Estas competencias las aplica creando shows de percusión en directo. Estos espectáculos consisten en crear acompañamientos improvisados al ritmo de la música.

La razón de haberlo escogido principalmente se debe a nuestra voluntad de romper los tópicos de que los *dj* son personas que no entienden de música o son pseudo-músicos. En el mismo mundo de la música son considerados como parásitos o intrusos.

También nos sedujo la labor que desempeña en el mundo de la comunicación radiofónica derivado de su trabajo como pinchadiscos.



Imagen 16: Gaspar Pellicer. 2014. Grabando programa de Radio en su estudio.

### 3.4.3. Dj Gil



Imagen 17: Dj Gil. 2014.

Gil Font (Cullera, 1961). Trabaja de publicista, *dj* veterano, lleva 36 años dentro de la cabina. Es una persona que ha vivido de primera mano toda la evolución de la música de baile. Hablar con él es como abrir una enciclopedia musical y posee un gran número de canciones en sus archivos personales.

Ha sido propietario, entre otros de un famoso local de Cullera llamado Pallisa durante 22 años. Conoce como nadie el mundo de la noche y sus cambios a lo largo de los años, puesto que lleva vinculado a este oficio varias décadas.

Representa la experiencia, se ha codeado con los *dj*'s valencianos que más han despuntado y pocos saben cómo él leer una pista para hacer que la gente disfrute.



Imagen 18: *Dj Gil*. 2014.  
"Pinchando" en 30&pico. Cullera

#### 3.4.4. *Fercho Energy*



Imagen 19: *Fercho Energy*. 2014.

Fernando Minguez (Valencia, 1987) *Dj* y productor con residencia en las discotecas más conocidas de Valencia como son *Noise*, *Mya*, *l'Umbracle*, *High*

*Cube* o *Lepremiere*. Tiene además residencia veraniega en Mallorca en el *Mallorca Rocks hotel* y en *Tumbalea*.

Está empezando a despuntar a nivel nacional con sus famosas fiestas Moar. Unos shows que constan, además de su sesión, de unas puestas en escena de espectáculos de performances e interacciones con el público, con la ayuda de sus colegas a pie de pista a modo de animación. Consta por otra parte con la actuación en directo de un saxo de la mano de Samu Herrero que pone la guinda a un espectáculo muy fresco.

Por otra parte tiene su faceta de productor donde este año ha sacado su segundo tema en colaboración con dos artistas más como Taiann Andrey como vocal y Samu Herrero como saxofonista, en el tema *Ela fica louca*<sup>9</sup>.



Imagen 20: Fercho Energy. 2014.  
Produciendo en su estudio

### 3.4.5. Aitor Galán

Aitor Galán (Cullera, 1985) *Dj* profesional y productor. Empezó como *dj* mientras compaginaba su afición por la producción hasta llegar en la actualidad a haber producido decenas de temas propios y remixes oficiales de otros artistas.

Tiene residencia en la famosa terraza *Bora-Bora* en Ibiza, de la mano de la promotora *Baccanali* que realiza fiestas a escala nacional e internacional. Ha participado en multitud de festivales como *Neptulandia*, *Medusa Sunbeach*, *Scream Halloween festival* y además de haber visitado las principales salas a nivel nacional y míticas como Pacha Ibiza. También ha visitado discotecas fuera de nuestras fronteras en Marruecos o Mónaco.

<sup>9</sup>videoclip <https://www.youtube.com/watch?v=6qFCHxL-DCU> [20-01-2015]



Imagen 21: Aitor Galán. 2014.

De todos los personajes entrevistados es el único que puede decirse que es *dj* profesional y que su fuente de ingresos proviene de prestar sus servicios en espectáculos que realiza ante el público. Para él ser *dj* no es un hobby o un segundo trabajo, es su forma de vida.

Este personaje ha sido al que más tiempo se le ha dedicado en el reportaje por diversos motivos. Es el que más diversidad de experiencias nos puede aportar debido a su extenso y afamado recorrido. Por otra parte ha sido el que mayor diversidad de localizaciones nos ha permitido acceder a grabar, desde su estudio, hasta por el local donde ha impartido clases de producción musical. Por otro lado encontramos las visitas a *NewPixel* y la actuación en el festival *Medusa Sunbeach*.

En este caso, hemos empleado el *Get it up!*<sup>10</sup> durante su entrevista. Como conclusión final (de su entrevista) y créditos hemos recurrido al mismo tema que ha abierto el reportaje en la cabecera del reportaje, el *OMGWFTBBQ*.



Imagen 22: Aitor Galán. 2014.  
Durante su actuación en el *Medusa Sunbeach*.

<sup>10</sup> videoclip <https://www.youtube.com/watch?v=8Qpul2vyC6k> [consulta 18-02-2015]

### 3.5. ESTRUCTURA

Esta producción está compuesta por varias partes, la primera con una introducción a modo presentación con un rótulo y un sumario. Como hemos visto viene estructurado el título se disipa con una sucesión de imágenes muy coloridas y artificiosas que se van sucediendo mediante modos de capa y encadenados. Por otra parte encontramos un audio a modo de sumario con algunos fragmentos de las declaraciones. Como base musical aparece un fragmento del tema *OMGWTFBBQ* en el momento anterior al clímax para crear esa expectación que se busca en toda música de electrónica.

A continuación vienen las entrevistas, con una estructura narrativa lineal intercalada, es decir “el relato a pesar de ser lineal, se intercalan secuencias que de algún modo se separan del plano de la realidad en que discurre la historia”<sup>11</sup> Está compuesto por 5 bloques, cada uno correspondiente a cada personaje. Como hemos mencionado la idea es equipararlos realizando un montaje similar pero tratando de mostrar sus facetas diferentes. Cada entrevista viene presentada por una cabecera individualizada a la que sigue una breve presentación de cada personaje con un plano fijo de la entrevista. Inmediatamente comienzan las locuciones con sus respectivas imágenes tomadas durante sus actuaciones. El orden que se muestran no sigue un orden cronológico estricto. Incluso alguno hace referencia a otro personaje.

Ya hemos mencionado anteriormente que las distintas partes vienen compuestas por dos elementos diferenciados. Por una parte las entrevistas propiamente dichas con planos más estáticos y angulaciones neutras. Las declaraciones se sustentan con las imágenes grabadas en su gran mayoría con cámara en mano con movimientos rápidos y angulaciones variables.

Otro aspecto que contrastan es el color, hemos intentado en su mayor medida que el etalonaje digital de las distintas partes variase según la situación. Por ejemplo, si en la entrevista encontramos una tonalidad fría, durante las grabaciones de campo vamos a buscar una tonalidad mayormente cálida.

Finalizamos el reportaje sin realizar ninguna conclusión al respecto. Nuestra voluntad es ofrecer información y evitaremos realizar juicios de opinión o a nivel personal. Por último añadimos un plano en contrapicado donde el personaje coge la cámara poniendo su mano sobre el objetivo creando un fundido a negro. La idea de incorporar este fragmento es el realizar una metáfora uniendo el concepto de terminar el reportaje con el recoger las herramientas, en este caso la cámara.

Mediante un fundido a blanco muy rápido a modo de destello damos paso a los créditos.

---

<sup>11</sup> GARCÍA, J. *Narrativa Audiovisual*, p. 25

### 3.6. PÚBLICO

Entendiendo que todo el mundo alguna vez en su vida ha podido pisar un pub, discoteca, sala de fiestas, o evento similar, puede tener los conocimientos suficientes para poder entender el reportaje. No tiene un enfoque específico para un público en especial. La idea es poder llegar a un amplio espectro para poder hacer así visible el apartado no visible de esta profesión.

Por otra parte puede resultar más interesante hacia jóvenes que les gustaría dedicarse a este mundo o simplemente gente que puede sentir curiosidad.

### 3.7. PERMISOS

Los recintos los que vamos a grabar son obviamente privados y no se puede grabar sin tener previamente una autorización de los mismos para poder grabar en su interior. Por lo tanto:

- Disponemos de permisos para grabar distintas localizaciones para realizar las entrevistas

- Para la grabación del festival (Medusa Sunbeach festival) acudimos como fotógrafo personal del *dj* (Aitor Galán), acreditando previamente bajo nombre y D.N.I. para poder acceder al escenario.

- Lo mismo para la grabación de la fiesta Moar donde grabamos a Fercho Energy.

- El chiringuito al aire libre (Aloha Olivos), al encontrarse en terreno público no nos hace falta una autorización expresa, aún así grabamos bajo responsabilidad del *dj* i previo consentimiento del propietario.

- Disponemos de todos los permisos para las grabaciones en los interiores de los locales (New Pixel, 30&pico).

- Se prestan para las declaraciones Oscar Martínez (*dj* y empresario), J. Gaspar Pellicer (*dj*, profesor de música y locutor de radio), Gil Font (*dj* veterano), Fernando Mínguez (*dj* y productor) y Aitor Galán (*dj* y productor).

- Incorporamos unos segundos en el minuto 6:59 de unas imágenes tomadas en la exposición de Ídolos del Pop, realizada en el MUVIM en 2013. Para ello tuvimos que pedir permiso verbal a los miembros de seguridad de la sala.

Hoy en día con las leyes de protección intelectual que existen y las políticas de los portales de internet hay que tener cuidado para no caer en problemas legales o simplemente te borren el proyecto de la red.

Existen buscadores automáticos que rastrean las melodías para poder interceptar las irregularidades que se cometen, con la apropiación sin consentimiento de las producciones musicales.

En el tema de audio, disponemos también del consentimiento de todos los productores que han cedido sus temas para este reportaje.

\*Adjunto en el anexo.

## 4. CONCLUSIONES

Como dijimos al comienzo de esta memoria, el proyecto realizado ha sido un reportaje audiovisual con el objetivo de relevar unas inquietudes personales plasmadas de forma creativa mediante los conocimientos artísticos y técnicos aprendidos durante el Grado de Bellas artes.

Nuestro proyecto de final de grado ha dado como resultado un reportaje de una duración de 18 minutos en el cual se expone la visión del mundo de los *dj*, un total de cinco personajes. Cada uno de ellos aporta su particular modo de ver los aspectos escondidos que desearía mostrar al público, sobre el modo de trabajar y ámbito en que se desenvuelve.

Una vez concluido nuestro proyecto vamos a proceder a analizar los resultados obtenidos:

- Hemos plasmado ciertos aspectos de una realidad que no se muestra a la luz debido a sus singularidades más personales e individuales.
- A nivel informativo nos mantuvimos al margen de toda opinión mostrada e intentar ser lo más imparciales posibles.
- Por otro lado debemos aceptar que el simple montaje del reportaje ya incluye una subjetividad. En el ensamblaje de las declaraciones recortamos y suprimimos elementos o fracciones de los datos aportados en función de nuestros objetivos.
- Por lo que respecta a las imágenes expuestas, responde a los objetivos de mostrar la realidad de la atmosfera donde se desarrollan las acciones. Para ello, hemos aportado nuestra visión más creativa con el objetivo de ir más allá de exponer planos descriptivos como en una noticia, sino que hemos querido sumar un valor añadido como es la incorporación de enfoques no tan formales y determinados que intentan aportar una sensación de espontaneidad al espectador. La idea ha sido crear en todo momento un plano subjetivo, con la idea de tele transportar a quien visualice el reportaje al lugar, como si estuviese viéndolo en primera persona. Con estos conceptos creamos una forma personal de relatar una realidad, portando una información objetiva pero de manera particular.
- Nos hemos desvinculado de programas televisivos, *docureality* que suelen abundar en las parrillas televisivas en busca del morbo y el sensacionalismo, ofreciendo información sesgada. Tampoco hemos recreado secuencias prefabricadas para crear situaciones.
- Por lo que respecta a la postproducción, mantuvimos el tono realista de los planos grabados. Los retoques realizados se han basado únicamente en retoques de luz, en algunas transiciones y

en la realización de rótulos para la presentación del documental y del reportaje.

- Los objetivos conceptuales (desde las opiniones de los personajes) que hemos podido mostrar son:
  - Dificultad para compaginar nuestro tiempo de ocio con el de la gente que no se mueve en este ámbito. Crea cierto aislamiento social.
  - Romper los estereotipos y prejuicios, ha sido uno de los caballos de batalla en este reportaje. El trabajo que supone un empleo de tiempo y dedicación fuera de las horas de trabajo, fuera de la cabina, que no se suelen reconocer. Como un dijo un personaje: “no todo es fiesta y alcohol”.
  - La visión *dj* vs público y su relación. Aspectos como que espera el público y, qué requisitos requiere una persona para poder desarrollar esta tarea.
  - Se ha mostrado el panorama actual, con una clasificación de los tipos de *dj*.
- En cambio ha habido aspectos que no hemos podido mostrar, ya que ningún personaje ha abarcado el tema. En especial todo lo relacionado con temas contractuales y económicos. Este asunto ha sido tabú en todas las entrevistas y nadie ha abarcado el tema por iniciativa propia:
  - Las técnicas, estilos musicales, herramientas de trabajo y todo lo que envuelve al sector.
  - No hemos obtenido ninguna declaración interesante lo correspondiente a temas económicos, han sido temas complicados e incómodos.
  - Tampoco se ha mostrado nada del desembolso inicial ni los utensilios necesarios para iniciarse.
  - Cómo se plantea el futuro.
- Por otro lado ha habido temas que se han tocado, pero con poca profundidad.
  - La obtención de la música, cómo se hace, de dónde se consigue.
  - La evolución musical, tipos de música, estilos, modas, técnicas, materiales.
  - Qué debe hacer una persona para dedicarse a este oficio, como aptitudes o requisitos.
- Como resultado, nos hemos adentrado en aspectos que no teníamos pensado entrar con especial interés, como:
  - La producción, una escena paralela al mundo de los *dj* que cada vez se complementan de forma que llegan a fusionarse mostrando la evolución de la música y la forma

de adquisición ha cambiado hasta la fecha. También la forma de trabajar con ella ha sido un punto que se ha tenido en cuenta.

- Para concluir, no hemos conseguido abarcar más aspectos teniendo que sintetizar al máximo nuestra temática por falta de tiempo para poder hacer un reportaje que aporte información sin que tenga una apariencia de tratar los temas de forma demasiado superflua.



Imagen 23: Fiesta Moar. 2014.

Una vez evaluados los objetivos vamos a realizar una valoración y cómo podríamos replantearnos el proyecto para salvar los aspectos negativos de los resultados.

Después de haber realizado el video, los temas que han sido tratados pueden parecer un tanto redundantes y sin profundidad.

Como hemos dicho con anterioridad no hemos intervenido en las declaraciones, ni manipulado las mismas, intentando hacer un ejercicio de realismo. Es decir, nos hemos ceñido a realizar las preguntas. Con ello podemos interpretar que deberíamos haber reformulado las preguntas o tal vez haber realizado un cuestionario más cerrado.

Se ha creado un reportaje atemporal, evitando preguntas que hagan referencia al presente inmediato. Esto ha desembocado en la búsqueda de cuestiones demasiado amplias y ambiguas que no llegan a producir aspectos concretos. De la misma manera, algunas preguntas han mermado la posibilidad de abrir nuevos hilos de información.

Otro elemento que ha influido es que los entrevistados son sabedores que nosotros conocemos todo lo que envuelve al *dj*, propiciando unas contestaciones demasiado poco desarrolladas. Es decir, inconscientemente pueden realizar respuestas más resumidas y suprimir ideas y conceptos que las que podrían dar a una persona ajena.

Con el fin de enfatizar los temas o abarcar más, tuvimos que haber realizado más entrevistas a más personajes aunque nos hubiésemos encontrado con los mismos obstáculos que los citados anteriormente.

Como ejercicio de análisis propio del trabajo, debemos decir que el pertenecer al gremio de *dj* supone por una parte un adelanto en la preproducción, ya que no debemos indagar e investigar previamente para poder empezar a plantear el proyecto, pero a su vez es un arma de doble filo. El buscar la objetividad se plantea como todo un reto que es difícil de conseguir. Inconscientemente, partiendo desde el momento de la formulación de las preguntas, la elección de las declaraciones y el mismo montaje, supone una intromisión del subconsciente que puede condicionar la objetividad del relato.

Hemos buscado un realismo, intentando acercarnos al naturalismo, “movimiento que busca situar a las personas en el centro de la historia y mostrarlas como víctimas de sus impulsos naturales”<sup>12</sup>. Aunque después de haberlo montado puede que algunos personajes deriven hacia un realismo más heroico o incluso sucio en ciertos momentos.

El hecho de mantener la realidad, supone que nos tengamos que desvincular de todo elemento efectista que podría ayudarnos a sostener visualmente el reportaje. Actualmente está muy de moda utilizar efectos visuales como *glitch*, texturas, efectos luminosos, *flares* o emular el 3D, creando ese tipo de distorsión de capas azules y verdes. Desde nuestro punto de vista son fórmulas que pueden funcionar muy bien en videos cortos de carácter videoclip, pero que distraerían y se desligarían de las entrevistas. Además supondría crear una tensión innecesaria que en exceso, podría saturar, teniendo en cuenta la duración del video.

De la misma forma que en el apartado de postproducción, hemos retocado el color para dar un tono más real. Nos encontramos ante la



Imagen 23: Plano detalle mesa de mezclas en Medusa Sunbeach. 2014.

<sup>12</sup> EDGAR-HUNT, R; MARLAND J; RAWLE S. *Op Cit*, p.104

encrucijada de añadir efectos, que a diferencia de los citados anteriormente de carácter distorsionador, añaden una apariencia verídica, al igual que las películas, hacen la producción más creíble. Estas modificaciones se descartaron por el mero hecho que en las producciones cinematográficas prácticamente todo suele estar todo bajo control, y por tanto se realiza una preproducción adecuada para la postproducción.

Un aspecto a tener en cuenta que ha jugado mucho en nuestra contra es el hecho que “yo”, Edgar Frígola, realizador del TFG. Trabajo de *dj*, eso dificulta el disponer de tiempo para poder realizar las grabaciones, ya que cuando los personajes pinchan yo también trabajo. Para solucionarlo hemos tenido que aprovechar fechas conjuntas o jugar con los horarios de actuación para poder salir a pista a grabar o asistir a los eventos.

Con este trabajo audiovisual hemos querido plasmar de la mejor manera posible, haciendo gala de los conocimientos aprendidos estos años, todos aquellos aspectos e inquietudes que los *dj* no podemos mostrar al público con el hecho de darle al *play*.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- BARNOUW, E. *El documental, historia y estilo*. Barcelona, Gedisa, 1996.
- BARROSO GARCÍA, J. *Realización de documentales y reportajes*. Madrid, Síntesis, 2009.
- BARROSO GARCÍA, J. *Realización audiovisual*. Madrid, Síntesis, 2008.
- BETTETINI, G. *La conversación audiovisual*. Madrid, Cátedra, 1996.
- CANET F; PRÓSPER J. *Narrativa audiovisual, estrategia y recursos*. Madrid, Síntesis, 2009.
- CEBRIAN HERREROS, M. *Géneros Informativos audiovisuales*. Madrid, Ciencia 3, 1992.
- CHANG, J. *Edición y montaje cinematográficos*. Barcelona. Blume, 2012.
- EDGAR-HUNT, R; MARLAND, J; RAWLE, S. *El lenguaje cinematográfico*. Barcelona, Parramón 2011.
- FRANCÉS DOMÈNEC, M. *Producción de documentales en la era digital*. Madrid, Cátedra, 2003.
- GARCÍA JIMÉNEZ, *Narrativa audiovisual*. Madrid, Cátedra, 1996.
- GARCÍA PARAMO, A. *Los papeles de la tele*. Sevilla. Algaida, 2007.
- GAUTHIER, G. *Veinte lecciones sobre imagen y sonido*. Madrid. Cátedra, 1986.
- MCKEE, R. *El guión*. Madrid. Alba Editorial, 2012.
- NICHOLS, B. *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona. Paidós ibérica, 1997.
- PROSPER RIBES, J; C. J. LOPEZ CATALÁN. *Elaboración de noticias y reportajes audiovisuales*. Valencia. Fundación Universidad San Pablo, 1998.
- YORKE, I. *Principios básicos del reportaje televisivo*. Madrid, Radio televisión española (RTVE), 1991.

## ARTÍCULOS:

CUEVAS ÁLVAREZ, E; RAVENTÓS MERCADÉ, C.; TORREGROSA PUIG, M. El docudrama contemporáneo. Rasgos configuradores. (2012). En: *Universitat Ramon Llull*. Barcelona, núm. 29, ISSN 1138-3305.

FRANCÉS DOMÈNEC, M. El documental en la multidifusión digital: ante una nueva dimensión comunicativa (2013). En: *Fundación Telefónica* ISSN: 0213-084X.

## AUDIOVISUALES:

DRAKE, M; BACALL, M. (dir). *Proyect x (Proyecto X)* [película]. EEUU: WB, 2012

ERICE, V. (dir) *El sol del Membrillo* [documental]. España: Igeldo PC, 1992.

GUERÍN, JL. (dir). *Tren de Sombras* [película]. España: Grup Cinema-Art, 1997

MYRICK, D; SANCHEZ E. (dir) *The Blair witch Project (El proyecto de la bruja de Blair)* [película]. EEUU: Artisan Entertainment, 1999.

VARDA, A. (dir.) *Les plages d'Agnès (Las playas de Agnès)* [documental]. Francia: Ciné Tamaris, 2008.

## PLATAFORMA ONLINE

72h... y valencia fue la ciudad En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 9-09-2012. [consulta 09-02-2015],  
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mCo6Brzq8Yc>

A-Trak: At Home With. En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 16-04-2014. [consulta 09-02-2015],  
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IBMsQGCMaH8>

Fercho Energy - Ela Fica Louca feat Taiann Andrey & Samu Herrero. En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 15-07-2014. [consulta: 1-09-2014],  
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=6qFCHxL-DCU>

Kostrok Life ep. 1 En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 22-07-2013. [consulta 09-02-2015],  
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hKvuzlgjHbQ>

Kostrok Life ep. 2 En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 09-09-2013. [consulta 09-02-2015],  
Disponibile en: <https://www.youtube.com/watch?v=xH8ovKycg5A>

La ruta del bakalao. Hasta que el cuerpo aguante. Canal+ 1993. En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 25-09-2012. [consulta 10-02-2015],  
Disponibile en: <https://www.youtube.com/watch?v=zu9a0tVwQVM>

La Ruta del bakalao 1995 (Antena 3) En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 21-04-2010. [consulta 10-02-2015],  
Disponibile en: [https://www.youtube.com/watch?v=ld7HK\\_pyyw](https://www.youtube.com/watch?v=ld7HK_pyyw)

Las cenizas de la Ruta Destroy. En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 17-05-2010. [consulta 09-02-2015],  
Disponibile en: [https://www.youtube.com/watch?v=1pwxwJQ\\_P4k](https://www.youtube.com/watch?v=1pwxwJQ_P4k)

Línea 900 - Qué ha sido de la Ruta del Bakalao.) En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 17-01-2008. [consulta 10-02-2015],  
Disponibile en: <https://www.youtube.com/watch?v=yinbagukfA8>

MOAR - Sábado 8 @ LE PREMIER. En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 25-3-2014. [consulta 6-5-2014],  
Disponibile en: <https://www.youtube.com/watch?v=PebzbJU2ff0>

The Islamic State (Full Length). En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 14-08-2014. [consulta 5-09-2014].  
Disponibile en: <https://www.youtube.com/watch?v=AUjHb4C7b94>

Video Ruta Destroy Danzad malditos TV1 1994 En: *YouTube*. San Bruno (US): YouTube, 15-12-201. [consulta 10-02-2015]  
Disponibile en: <https://www.youtube.com/watch?v=nVOUNtw14-o>