

“This is the modern world. Nuevas formas de llamar la atención”.

TRABAJO FIN DE GRADO – Facultad de Bellas Artes – Universidad de Málaga
José Manuel Alonso Jiménez

(Tutor: José María Alonso Calero)



ÍNDICE.

1. Idea y proyecto.

- Palabras clave. 3
- Resumen. 3
- Aclaraciones previas a la investigación. 3
- Introducción y planteamiento. 3
- Definición del conflicto. 4
- Estrategia y formato. 4
- Estilo. 4
- Sinopsis. 5
- Objetivos. 5

2. Investigación conceptual.

- Alter ego. 6
- Falso documental. 9
- Hip-hop y apropiación. 16

3. Investigación práctica.

- Metodología. 22
 - Resumen. 22
 - Capítulo I. Barras. 22
 - Capítulo II. Guion. 22
 - Capítulo III. Apropiación. 23
 - Capítulo IV. Producción y finalización. 23
- Corpus de la investigación: piezas. 24
 - Barras. 24
 - Guion. 31
 - *Mixtape*. 39
 - Tráiler. 40

4. Cronograma. 42

5. Presupuesto. 43

6. Bibliografía. 44

7. Ficha técnica. 46

1. IDEA Y PROYECTO.

Palabras clave.

Falso documental, alter ego, hip-hop, anonimato, apropiación.

Resumen.

“This is the modern world. Nuevas formas de llamar la atención” es un falso documental creado a partir de la apropiación de imágenes y secuencias tomadas de películas, documentales y vídeos particulares con el objetivo de crear nuevos contextos e historias a partir de ellos. En este proyecto se plantean una serie de acontecimientos que han sucedido en la ciudad de Málaga, donde una *mixtape* (conjunto de canciones) invade la ciudad poco antes de las elecciones generales de 2015. Fagocitándose en su meta lenguaje creado sobre sí mismo se muestran: montajes dentro el propio montaje, reportajes dentro de otros reportajes o personajes dentro de otros personajes; que entretengan una historia irónica, en loop y evolutiva; todo dentro de unos entornos y medios comunes que son la ciudad y el grafiti.

Aclaraciones previas a la investigación.

Este trabajo de investigación está planteado y redactado desde tres pronombres personales distintos: “yo”, cuando se hace referencia a la investigación propia del autor, “nosotros”, cuando se plantean las investigaciones y las conclusiones del proyecto, y “él”, en el marco más amplio del documento, presente cuando se habla de las referencias conceptuales, contextos y planteamientos literarios y procesuales de la historia y el personaje.

Introducción y planteamiento.

Este proyecto surge de una serie de incursiones en el mundo del hip-hop y el documental. El ámbito de producción artística de este proyecto está enfocado en la lírica de la música del hip-hop, ya que yo mismo como creador amateur escribo “barras” que luego interpreto acompañadas de *beats* (instrumentales) hechos por mí o recopilados de internet. Las barras, en el mundo del hip-hop, hacen referencia a los versos de una canción. Dichas barras, acaban siendo pequeñas historias que, sin embargo, se hacen demasiado largas para ser canciones, situación que se define como narrativa lírica. Además, incorporo mi interés por el cine, sobre todo el cine de acción, el cine dramático con toques irónicos y satíricos, y los documentales y *mockumentaries*; todo ello me ha hecho llevar a cabo este proyecto que engloba aspectos propios de esos géneros como lo son la sátira y el empleo de elementos ficticios que evocan realismo. Igualmente, el grafiti forma protagonismo en una gran parte del proyecto, siendo el núcleo desde donde se desarrolla la acción.

Todo este interés por el cine documental y *mockumentary* me lleva a fijarme en el tipo de recursos que forman parte de estos medios, como son las entrevistas, la fina sátira que desarrollan o el juego con la realidad y la ficción. Para este proyecto, recurro a la acción de recopilar una serie de escenas de películas del género que, manipuladas a mi antojo, las doten de un sentido distinto, al estar entretejidas con otras escenas ajenas entre sí. Esa forma de trabajar es muy común en el hip-hop, y recibe el nombre de *sampling*. En la música hip-hop (rap y dj’s), samplear consiste en manipular un fragmento de una canción ya existente, para así darle una perspectiva diferente, cambiándole elementos musicales

como el *pitch* (más grave o más agudo), los b.p.m. (más rápido o más lento) y el timbre (refiriéndose a las notas musicales). En el caso de las tomas recuperadas del cine, las escenas se incorporan y funcionan de una manera similar al original, y se les dota de un sentido diferente gracias al contexto de la historia que se expone.

Esta estrategia de “samplear” o apropiación parcial más cercana a la cultura del *remix* que, en términos de Lev Manovich en *The Language of New Media* (Manovich, 2001), escribe: *Este proceso de "re-mezcla" comienza con la posmodernidad, adquiere una forma planetaria con la globalización y alcanza su punto máximo con los nuevos medios* (Manovich, 2001); otorga un plus a la ficción documental, ya que, al obtener imágenes reconocibles de otras películas o documentales, la historia toma veracidad y, a la vez, incertidumbre.

Definición del conflicto.

Con este formato de falso documental vemos la historia de un personaje que investiga sobre su propio caso, y la aparición de una serie de canciones que se distribuyen por la ciudad, creando el caos; el hecho de que el propio investigador sea el causante, no se nos revela hasta el final del documental. Toda su investigación se basa en un montaje hecho por él mismo, pero a través de otra personalidad ficticia, un alter ego, para mantener su trabajo en el anonimato. A través de su alter ego muestra su arte obteniendo fama y repercusión, de la que no puede disfrutar ya que no es reconocido como el creador que hay detrás de su alter ego. El documental muestra la investigación y recopilación de documentos de otro grupo de reporteros ajenos al montaje del personaje, que se interesan también por el suceso.

Estrategia y formato.

Falso documental.

McGuffin.

Apropiación.

Estilo.

Recurso a escenas con un lenguaje ambiguo, de ambientación confusa, con diálogos largos y ridículos, recurrentes en la carrera de cineastas como Quentin Tarantino que, en palabras de Manuela Moretti en *Quentin Tarantino* (Brown & Basterds, 2013) dice:

“[...] las películas de Tarantino deben verse a la luz de dos premisas: la exasperación de la violencia como un elemento irónico e hiperbólico y el continuo guiño que Tarantino, un gran cineasta, lanza en las películas de explotación al cine de acción de Hong Kong, spaghetti-westerns, historias de detectives y la Nouvelle Vague francesa, a la que rinde homenaje pero al mismo tiempo la parodia.” (Brown & Basterds, 2013)

Incluso los hermanos Coen, que, en palabras de Javier Voces Fernández que en *La estructura videoclíptica y su inserción en el cine actual. El caso de El gran Lebowski* (Fernandez, 2012), dice:

“[...] De este modo, podría decirse que se educaron en la comedia, el género negro y también en el terror y el gore [...] Otro elemento nuclear, que articula el humorismo que define al filme, es la autoirrisión. Desde nuestro punto de vista, esta es la característica que motivará el surgimiento de situaciones, a menudo de naturaleza surrealista [...]” (Fernández, 2012).

También empleo escenas y fotografías de lugares escogidos por el protagonista para colocar sus canciones, imágenes manipuladas, recortes de periódicos y noticias televisadas que dotan a la historia de una supuesta veracidad. Planos secuencia del personaje principal, dotando de subjetividad a la imagen. Planos recurso, planos detalle y planos medios de personajes y de entrevistas. Acompañados a su vez de una música oscura, atmosférica y pesada, con referencias del hip-hop y Ennio Morricone. Ritmos que rondan los 90 bpm, con cajas, bombos y hi-hats fuertes, casi absorben la melodía y el bajo. Lírica seca, directa, aunque metafórica, tanto en la grabación del disco del protagonista como en la banda sonora del propio documental. Elementos surrealistas como el reproductor de música remoto, que dan pie a plantear si lo que vemos es real o no, sobre todo, en el caso de las tórtolas que llevan un reproductor remoto incorporado en su plumaje.

Sinopsis.

Año 2015, Málaga. Durante varios meses, unas canciones con voz grave y ritmos hip-hop, se escuchan por diferentes zonas de la ciudad poco antes de las elecciones generales. La policía reclina investigar sobre el asunto y se limita a cortar los reproductores de música. Sin embargo, un curioso reportero investiga por su cuenta lo que sucede. Todo este suceso es difundido por un grupo de reporteros que, años después del suceso, intentan esclarecer quién fue y qué pretendía con estas acciones.

Objetivos.

Plantear nuevos modos de representación.

Conectar modos de expresión como lo audiovisual, lo gráfico y lo sonoro.

Crear un contexto inventado para desarrollar una historia.

2. INVESTIGACIÓN CONCEPTUAL.

Alter ego.

A lo largo de toda la historia del arte, se ha llevado a cabo, de distintas maneras, la proyección de un alter ego. Un personaje imaginario que lleva a cabo una serie de acciones, ajenas al sujeto principal. El alter ego puede tener varias vertientes, según el tipo de sujeto que se interprete. Puede ser un cambio de género, propio del travestismo o el transformismo, como el caso de *Rose Selavy* (Duchamp, 1917). Puede también ser la interpretación de un ídolo o una idolatría, es decir, querer ser un personaje conocido, o crear un alter ego para ser miembro de una sociedad histórica; como ocurre con *Ghost Dog. The way of Samurai* (Jarmusch, 1999), en la que un chico negro quiere ser un samurái como los que ve en las películas. Por último, otro tipo de alter ego, más común que los anteriores, es el de aquel personaje que exagera alguno de sus egos internos, hasta tal punto que ese ego agrandado sea el que defina su personalidad. Este ejemplo se ve en *Fight Club* (Fincher, 1999) donde el personaje principal crea un personaje alternativo imaginario que ejecuta por él las acciones violentas que el protagonista no pensaba que fuera capaz de realizar.

Uno de los casos más conocidos es el de *Rose Selavy* (1917), un alter ego del artista dadaísta, Marcel Duchamp. En los años 20, Estados Unidos vivía una época de esplendor y bienestar nunca vistos. Duchamp, ya era un artista conocido, y se encontraba en el país más próspero para vivir, la máxima potencia mundial de aquellos años; contextos que le permitieron desarrollar sus obras, de un carácter polémico y anticlasista.

Un hecho clave que llevó a Duchamp a crear este alter ego fue que, en el año 1920, el gobierno estadounidense dio validez a la mujer para votar en las elecciones. Era un momento de iniciación a la revolución femenina, y Duchamp vio en estas acciones una oportunidad para reivindicar el lugar de la mujer en el mundo y, sobre todo, en el arte. El artista francés ya había realizado *La fuente* (1917), una obra en la que había revolucionado el mundo del arte, al colocar un urinario como objeto artístico, creando así los “ready-made”, objetos, que al ser extraídos de su lugar y despojados de su función; y ser colocados en un museo con una firma, ya eran reconocidos como obras de arte. Duchamp pretendía cambiar la percepción del arte impuesta siglos atrás; explicando que cualquier persona puede ser artista, idea reflejada años después en la obra de Joseph Beuys.

Rose Selavy fue vista en algunas ocasiones por las calles de Nueva York, paseando entre los transeúntes, pero no fue hasta 1921 cuando hizo su aparición en una exposición de Duchamp, donde nadie percibió la presencia del artista en aquella mujer que merodeaba el museo.

“Aprendí a reconocer la completa y primitiva dualidad del hombre; Me di cuenta de que, de las dos naturalezas que luchaban en el campo de batalla de mi conciencia, aun cuando podía decirse con razón que yo era cualquiera de las dos, ello se debía únicamente a que era radicalmente ambas.” (Stevenson, 2006).

En el caso del libro *Strange case of Dr Jekyll and Mr Hyde and other tales* de 1886, el protagonista toma una poción para convertirse en un perverso asesino. Pero estos no son los únicos modelos de alter ego que se han visto en el arte. En *Zelig* (Allen, 1983), un siglo después de *Strange case of Dr Jekyll and Mr Hyde and other tales* (Stevenson,

1883); el protagonista, interpretado por el propio director, interpreta el papel de una especie de personaje camaleónico, capaz de transformarse en otra persona con tal de ganar su interés y, sobre todo, su aceptación.



Zelig (Allen, 1983)

Los sujetos que protagonizan estas historias suelen ser marginados sociales, personas con una personalidad pobre y que desarrollan otra personalidad ajena, aunque idealizada de sí mismos. Este hecho ocurre en la película *Fight Club* (Fincher, 1999). El protagonista desarrolla un personaje idealizado de su persona, para así poder vivir la vida que quiere vivir y no la que le imponen. Su mente, trastornada previamente por cuestiones familiares; hace que realice estas acciones que luego intenta remediar.



Fight Club (Fincher, 1999)

“Todo lo que necesitas es un mal día, para sumir al hombre más cuerdo del mundo en la locura.” (Moore, 2015).

Esta frase de *El Joker* (Moore, 2015), explica que cualquier persona puede pasar por ciertos trastornos y desarrollar ciertos comportamientos y alter egos. La sociedad del consumo, de la publicidad y de la velocidad impulsiva; ha hecho que los seres humanos dejen a un lado las cosas importantes, como la salud o el amor; y se centren en la banalidad y la apariencia, atendiendo a elementos que tienen menor importancia, como el dinero.

“No somos nuestro trabajo. No somos nuestra cuenta corriente. No somos el coche que tenemos. No somos el contenido de nuestra cartera. No somos nuestros pantalones. Somos la mierda cantante y danzante del mundo.” (Fincher, 1999).

Falso documental.

Según escribe Craig Hight en su libro *El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico1* (Hight, 2007):

“Por una parte, se puede definir el falso documental como un texto ficticio que se apropia, de forma continuada, de los códigos y las convenciones de los documentales y, por tanto, en este sentido, se le puede considerar un “parásito” del documental. Por la otra, parece ejemplificar la subversión de los documentales (y, generalizando, de todo el género audiovisual de no ficción) ya que demuestra lo fácil que es falsificar estas modalidades de representación. (El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico1, 2007, p.176).

No se debe olvidar que el falso documental es una rama del “fake”, una estrategia más del mismo. En el libro *Manual de guerrilla de la comunicación* (Blissett & Brünzels, 2000), se muestra una definición idónea para el “fake”:

“Un buen fake (falsificación/imitación/engaño) debe su eficacia a la coincidencia de imitación, invención, distanciamiento y exageración. Imita la voz del poder lo más perfectamente posible para poder hablar durante un tiempo limitado, sin ser descubierto, en su nombre y con su autoridad (por ejemplo, mediante la falsificación de documentos oficiales)” (Manual de guerrilla de la comunicación, 2000, p.65).

Este párrafo define claramente las cuatro estrategias que se emplean en el falso documental: imitación, invención, distanciamiento y exageración. Además, emplea un término que explica claramente la diferencia entre *fake* y simulacro, este término es el límite. El hecho de que el *fake* sea limitado, le otorga la sátira y el ser descubierto como *fake*. Un simulacro, en cambio, acaba por copiar al real, y pierde por completo esa ironía, como ocurre con el mapa en el libro *Del rigor a la ciencia* (Borges, 1946), en el que un pueblo decide realizar un mapa a la misma escala que el terreno a representar.

En cuanto a las estrategias mencionadas anteriormente, el falso documental cumple las cuatro. El falso documental emplea un carácter imitativo al desarrollar maneras propias del mundo en el que vive, como es el caso de los periódicos o las entrevistas. El *mockumentary* también inventa, crea una historia capaz de crear ese engaño y a la vez, es capaz de cerrarla de tal manera que evoque a un *fake*. El punto del distanciamiento es de los más importantes, ya que nos permite coger una perspectiva del entorno que nos rodea, para así ser capaces de cuestionarlo y sacar conclusiones distintas: *“Toda existencia individual está determinada por innumerables influencias del ambiente humano.”* (Simmel, G.). Por último, el falso documental exagera, pero más claramente, ironiza. Ya sea mediante la exageración o la burla, el falso documental es capaz de encontrar un punto irónico en las historias que plantea, aunque estas contengan un carácter bastante más trágico, como ocurre en *No lies* (Block, 1972).

En el falso documental, mediante una sucesión de imágenes, aparentemente reales y periodísticas, se hace ver que la historia es verídica. Sin embargo, estas imágenes esconden un trasfondo (acentuado por la ironía de las mismas) que hacen plantear la duda de su veracidad. La gracia de un falso documental, es ser descubierto; no tiene sentido

que no se aprecie esa sátira que le proporciona la rotura de la imagen verídica, y le otorga ese carácter burlón.

“Lo que uno percibe como natural, en realidad no lo es; pues lo que se ignora en la percepción cotidiana sigue presente de todas maneras.” (Manual de guerrilla de la comunicación, 2000, p.48)

El falso documental tiene como objetivo cuestionar la veracidad de los medios de comunicación. Surge en una época donde la gran cantidad de imágenes, vídeos, música y toda clase de medios informativos, acaparaban las calles, las casas, los colegios, los comercios... todo estaba siendo invadido por la imagen. El ser humano contemporáneo se ha acostumbrado a ello, y ha aprendido a sintetizar todo lo que le rodea, hasta tal punto de obviarlo. El falso documental pretende que el espectador vea en él otra perspectiva de la realidad, otra forma de ver el mundo más allá de la imagen, invita a que el espectador vea el trasfondo subjetivo de las imágenes periodísticas y documentales.

“En aras de la verosimilitud, toda falsificación ha de guardar un sustrato de realidad. [...] Suele resultar efectivo enmarcar esas mentiras en un cuadro verdadero que provoque en el espectador credibilidad al resultarle familiares aspectos que presenta el documental.” (García, 2005, p.138)

Todos los modelos de sociedad, a lo largo de la historia, han sido considerados ideales, o, mejor dicho, idealizados. Se les considera como perfectos por las personas que los imparten. Pero, la sociedad del consumo, traspasa esos límites de idealización. Más allá de traspasarlos, crea una manta de falsedad del bienestar más grande, ya que tiene que tapar más cantidad de basura para que no se vea y la ciudadanía viva en una impuesta tranquilidad.

“Pero la vida cotidiana es más gris y oscura de lo que en principio parece, sus luces y colores son fugaces y artificiosos, sus adjetivos expresan los soliloquios repetidos de un mal cómico, porque, en el fondo, todo queda embalado en el mercado y al final, como sucede con el arte, depositado en un museo. Con la excusa de que todas las personas puedan ver y comprender, se ha construido un proceso que todo lo institucionaliza y donde la comunicación inventa si es necesario hasta el propio arte. Son los nuevos espacios de lo público, donde la privacidad tiene su precio y, a través de él, su falso e hipócrita reconocimiento.” (Pensar la Publicidad. Arte, Publicidad y Vida Cotidiana, 2012, p. 20).

Esta serie de situaciones, hizo que una serie de artistas desarrollasen obras que, sobre todo, cuestionaban la situación en la que se encontraban. En el año 1938, un joven de 23 años llamado Orson Welles, recitó unas palabras en el programa de radio *The Mercury Theatre on the Air* (CBS Radio). En esta retransmisión, Welles leía una adaptación de la novela *La guerra de los mundos* (Wells, 1898). Los periodistas no creían que la historia tuviese la repercusión que tuvo, debido a que la gente creyó lo que se contaba en esa historia de ficción. Posteriormente, se han realizado infinidad de *mockumentaries* a lo largo de la segunda mitad del siglo XX. En 1995, Peter Jackson, realizó *La verdadera historia del cine* (Jackson, 1995). Esta pieza narraba la historia de un cineasta oculto, anterior incluso a Méliès o los hermanos Lumière. Este falso documental creó mucha expectación en Nueva Zelanda, donde estaba ambientada la trama, ya que este país,

carecía de un ídolo, y veía en Colin McKenzie (protagonista de la historia), un personaje digno para representar el país.

“Lo importante, pues, no sólo es lo que se critica, sino también el «cómo» de la crítica.” (Manual de guerrilla de la comunicación, 2000, p.48).

La manera de tratar un falso documental para que sea efectivo reclina un poco de la importancia de la estructura narrativa y se centra más en estrategias de proceso, capaces de llevar a cabo un tratamiento de la realidad, propio pero funcional. Dentro de este ámbito, es factible clasificar (sin diferenciar entre vídeo o fotografía) tres tipos de recursos:

1. **Entrevistas:** Las entrevistas cumplen un papel fundamental en el *mockumentary*. Tanto el plano de la escena, la iluminación de la sala, como la actuación del entrevistado cumplen un papel imprescindible. Normalmente, se utilizan planos cortos y medios, y fijos, nada de movimientos de cámara. En algunos casos se suelen utilizar planos detalle, que pueden otorgar de sentimentalismo a la escena, pero en ningún momento debe perder esa seriedad y credibilidad necesarias. La iluminación de la sala suele ser neutral, nada de dramatismos ni sombras marcadas. Encontramos esquemas de luz como Rembrandt (poco contrastado), Butterfly o Contraluz, este último utilizado para el anonimato del entrevistado. También se usa una luz natural que daría más sencillez a la obra, aunque una luz artificial no involucraría ningún problema. La actuación del entrevistado es neutra y seria, aunque no tiene porqué ser aburrida. En muchas ocasiones se utilizan rótulos que informan sobre la profesión del entrevistado, real o no. Por último, un factor clave para la credibilidad del conflicto, es la utilización de gente famosa y respetada para la entrevista. En publicidad, este elemento suele ser muy útil; triunfa la idea de: “si un famoso recomienda este gel, es porque es bueno”. En el documental ocurre de manera similar, si un famoso habla sobre ese suceso, la mayor parte del público no cuestionará su criterio.



Jackson, Peter. *La verdadera historia del cine*. 1995.



Banksy. *Exit through the gift shop*. 2010.

2. **Noticias:** Las noticias cumplen un papel informativo que dotan de una veracidad considerable a la historia. El hecho es que la noticia puede o no ser real; simplemente con la apariencia física de una noticia, se consigue la captación del espectador. Este recurso se puede llevar a cabo de una manera totalmente seria y neutra, o se puede manifestar con ciertos toques de ironía, sin que peligre su credibilidad. Las maneras de informar de una noticia, suelen ser, mediante un locutor de radio o un presentador de televisión, o mediante un periódico.

En concordancia con el punto anterior de las entrevistas, la presencia de gente conocida en la información de las noticias da pie a un mayor ápice de creencia por parte del espectador. Sin embargo, la utilización de presentadores conocidos directamente incorporados al *mockumentary*, puede generar un efecto boomerang, y que el documental carezca de veracidad, situación que puede ser posteriormente equilibrada.

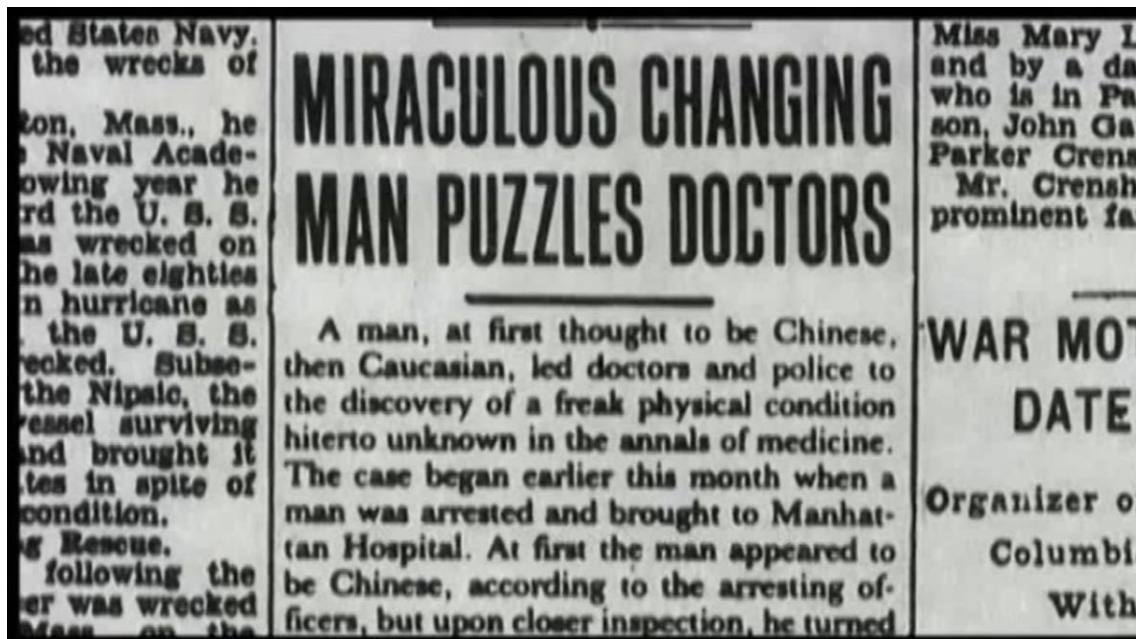
En el caso del periódico, al no poder leerse la noticia detenidamente, la subjetividad del reportero o presentador, no está latente; por lo que la información proporcionada es más creíble. Sin embargo, la fama puede cumplir una función, ya que, dejando a un lado la utilización de personajes famosos, se utiliza una entidad famosa (El País, El Mundo, La Razón, etc).

A su vez, dentro de las noticias se usa un medio capaz de hacer creer (cada vez menos): la fotografía. La manipulación de la fotografía ha sido un recurso que ha existido desde sus inicios para propaganda electoral, publicidad o para eliminar a un sujeto despreciable de la foto de familia. La fotografía dota también de cierta credibilidad, haciendo dudar al espectador de si está siendo engañado o no. Este recurso es muy útil cuando la diferencia de tiempo entre la realización del documental y su ambientación establecen una separación de calidad y estilos fotográficos. Por ejemplo, si el *mockumentary* se realiza en 1960 y se ambienta en

1860, es muy recurrible manipular la fotografía para hacer creer que fue realizada en el siglo XIX.



Évole, Jordi. *Operación Palace*. 2014.



Allen, Woody. *Zelig*. 1983.



Fontcuberta, Joan. *Sirenas*. 2000.

3. **Planos subjetivos:** Los planos subjetivos son planos recurso que se utilizan para crear una visión natural de los hechos. El hecho de llamarle “subjetivos” puede dar lugar a ciertas dudas debido a que parece que no son neutrales, sin embargo, su significado se refiere a que están realizados, en su mayoría, desde el punto de vista del protagonista o de un *voyeur*. Se pueden encontrar una gran cantidad de planos secuencia, cámara al hombro, que otorgan a la escena de cierta naturalidad, ya que se producen tambaleos de cámara o desenfocos que quitan artificialidad a las escenas. El voyerismo también cumple un recurso bastante propio del falso documental. Grabar una escena con la cámara lejos de la acción le da ese toque detectivesco a la toma, con zooms exagerados, desenfocos continuos, personas que se cruzan por en medio de la escena; como si se tratase de un espía con una cámara. Pese a esta característica de planos subjetivos, no hay que olvidar los planos propios tanto del falso documental, como del documental, como del cine: *travellings*, planos generales, plano dorsal o plano escorzo para los diálogos. También se utilizan planos recurso en los que predominan giros de cámara horizontales.



Charles, L. Borat. 2007



Reiner, R. *This is Spinal Tap*. 1984.

Hip-hop y apropiacionismo.

“Para que la gente entienda lo que pretendemos cuando hacemos hip-hop, nuestra forma de hacer hip-hop tiene que saber de dónde procedemos como grupo, en primer lugar, nació en el sur, en segundo lugar, cuando yo sampleo, sea quien sea el artista de quién se trate, estoy captando una parte de sus sentimientos, una parte de su tristeza, de su felicidad, de su cabreo y todo eso. Todo tiene espíritu, todo sonido tiene su espíritu. Para mí samplear es como sacar una foto, y sacar una foto es algo espiritual también, podemos samplear a Tchaikovsky podemos cantar fuera de tono, podemos hablar de cordones de zapatos si queremos...” (SFDK, 2005).

Como ya se introdujo en el planteamiento de este trabajo de investigación, uno de los puntos más importantes en lo que se basa el proyecto es el apropiacionismo, inclusive su relación con el hip-hop. El hip-hop nació en Estados Unidos, en la década de 1970. Surgió de una especie de tregua entre las tribus, tanto sudamericanas como afroamericanas, por sus enfrentamientos continuos por hacerse con el control de los barrios del Bronx y Harlem, en Nueva York. Originariamente, el hip-hop se componía de tres elementos: música, pintura y danza.

Respecto a la música, en sus inicios, solo se le atribuía un aspecto concreto, el *turntablism* o *dj*. Este concepto consiste en la creación de pistas de audio a raíz de la manipulación de sonidos comprendidos en discos de vinilos que giran sobre un eje. Posteriormente, en las batallas de *dj's* y *break dance*, surgió la figura del *mc* (*Máster of Ceremony*), persona que se encargaba de animar la fiesta. Este personaje pasó a ser el cuarto elemento del hip-hop, conocido como el rap. El *mc* o *rapero*, empezó a tener mayor protagonismo, ya que, en dichas fiestas de bandas, empezaba a tirar ciertas letras escritas por él. La figura del rapero, acabó por eclipsar a los otros tres elementos, pasando a ser el más reconocido en la cultura.

Tanto en el *turntablism*, como en el rap; los artistas cogían vinilos ya existentes y los manipulaban (cambiando elementos musicales como el *pitch* o la velocidad, representada en *beats* por minuto), para así crear nueva música a partir de otra. Esta manera de trabajar no es nueva, los artistas, a lo largo de la historia, han aprendido a partir de otros, copiando partes de su técnica o realizando recortes visuales de otros cuadros.

“Mucha gente confunde el rap con el hip-hop. Son dos cosas diferentes. Cuando hablas de rap, hablas de un presentador y de un dj. Cuando hablas de hip-hop, hablas de grafiti, hablas de break dance, hablas de dj, hablas de presentadores, hablas del modo en que vistes, del modo en que hablas, de todos los elementos en uno. Eso es hip-hop.” Gran Wizard Theodore en *Scratch* (Pray, 2008)

Hay que dejar claro que el hip-hop no inventó sus elementos, es decir, los elementos forman parte de la cultura, pero no les pertenece. Tanto el break dance como el grafiti ya existían antes de esa unión creada por Afrika Bambaataa en Nueva York.

El grafiti se ha utilizado desde sus inicios como un modo de marcar territorios, una forma visual que te indicaba que estabas en el barrio de una banda en concreto. Posteriormente, el grafiti fue derivando a una cuestión más expresiva y artística, adentrándose más en el mundo del vandalismo, y alejándose de la cuestión territorial. Sin embargo, debido a la ilegalidad de su realización, se ha mantenido como el elemento más anónimo, exceptuando ciertos casos en los que algunos grafiteros han salido a la luz y han desvelado su identidad, como es el caso de Obey.

Esa idea del anonimato tiene una clara interrelación con el primer punto teórico-conceptual de este trabajo de investigación, el alter ego. El grafitero no es el mismo en el supermercado, que en las vías del tren con un bote en la mano. Se puede cuestionar en qué lugar es más él. Es decir, el grafitero, más allá de la cuestión gamberra e ilegal de pintar paredes, utiliza ese medio para desahogar y expresar sus sentimientos hacia algo o alguien; como sucede con el resto de estrategias artísticas, es un modo de expresarse, un modo de sentirse libre de ese mundo de consumismo y avalancha de imágenes.

Íntegramente relacionado con el apropiacionismo, se encuentra una pequeña variante del mismo, el remix. En música, el remix se diferencia del sampleo en el hecho de que el remix se basa en la manipulación de la canción en su totalidad, se puede decir que el remix hace una canción diferente a la ya existente, mientras que el sampleo, adopta una parte de la canción para crear otra distinta. A continuación se plantean unos ejemplos que permiten ver la relación entre ambas.

Un ejemplo de sampleo en música se puede ver en la canción *Robocordones* (Toteking, 2015) en el que el dj, DJ Rune, utiliza un sample de Las Grecas, en su canción *Que bonito aquella noche* (Las Grecas, 1975). En el beat de DJ Rune, se puede apreciar que corta una frase de las cantantes, y loopea (repite) la última sílaba de la misma para así crear un ritmo ajeno a la canción original.

Por otro lado, un claro y conocido ejemplo de remix se puede ver en la canción *Pa panamericano* (Yolanda Be Cool, 2010), en la que los djs decidieron extraer gran parte de la canción, modificarle ciertos aspectos antes mencionados como el *pitch*, para así realizar una canción distinta a la original, interpretada por el cantante italiano Renato Carosone, y titulada *Tu vuò fà l'americano* (Renato Carosone, 1956).

Sin embargo, en el mundo del cine esta diferencia se puede observar más difícilmente. Los directores y cineastas actuales, y reconocidos desde la década de 1980 en adelante, han planteado en multitud de ocasiones escenas y planos muy influenciados por otras películas anteriores a ellos. Pero, ¿están haciendo un remix o están sampleando? La duda se encuentra en el parecido de la obra original con la reinterpretada y, sobre todo, en el contexto, pese a que este último plantea un papel secundario; ya que el contexto nunca será el mismo, pero puede ser parecido.

Para desglosar estas diferencias se utilizarán las referencias de Quentin Tarantino y David Sainz. Tarantino utiliza multitud de escenas que tienen mucho que ver con otras ya creadas; pero ¿son literales? Ese punto de literalidad marca la diferencia entre remix y sample.

Para llevar a cabo esta investigación se plantean tres tipos de estrategias de creación: el primero, mostrará un sample, es decir, una escena que alude claramente a otra ya existente, pero tiene aspectos que la diferencian claramente, como la manera de ser tratada técnica y visualmente. El segundo tipo de estrategia será el más ambiguo en cuanto a que se trata del punto intermedio entre ambos aspectos, no sé puede establecer a cual de ambas técnicas pertenece, si es un sample o es un remix. El tercer tipo de estrategia es el más polémico para algunos, pero el más reconocible y admirable para otros, ya que plantea una clara apropiación de elementos. En ambos casos el contexto juega un papel secundario, pero clave para diferenciarlo mínimamente del plagio.

La escena a investigar para lo que parece más un sample, que un remix, forma parte de la película *Malditos Bastardos* (Tarantino, 2009). Al inicio de esta película aparece una escena muy similar a la que aparece en la película *Sin perdón* (Eastwood, 1992). En dicha escena se puede observar que utilizan una distribución de elementos en el plano muy parecidas, pero la luz, es diferente, al igual que la acción presentada.



Malditos Bastardos (Tarantino, 2009)



Sin perdón (Eastwood, 1992)

En cuanto a la escena que ofrece esa duda entre sample y remix, corresponde con *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994). En este film, se ve una mítica escena en la que Vincent (interpretado por John Travolta) abre un maletín que le ilumina la cara. Este recurso aparece anteriormente en *Kiss me deadly* (Aldrich, 1955). En la última escena de esta película, Friday (interpretada por Marian Carr), abre un cajón que la quema viva. Lo que plantea la duda de si es remix o sample, es que ambas escenas no tienen nada que ver en cuanto a la historia se refiere; pero ambas, son partícipes de un McGuffin, elemento que otorga a la historia de una inquietud y plantea unas cuestiones similares en la película.



Pulp Fiction (Tarantino, 1994)



Kiss me deadly (Aldrich, 1955)

La escena que presenta una clara influencia y puede ser catalogada como remix, corresponde con la película *Kill Bill* (Tarantino, 2003). En esta película, la protagonista realiza una pelea en la que solo se pueden contemplar las siluetas de los personajes. Es un plano muy minimalista que hace una referencia de estilo directa con otra de la película *Samurai Fiction* (Nakano, 1998).



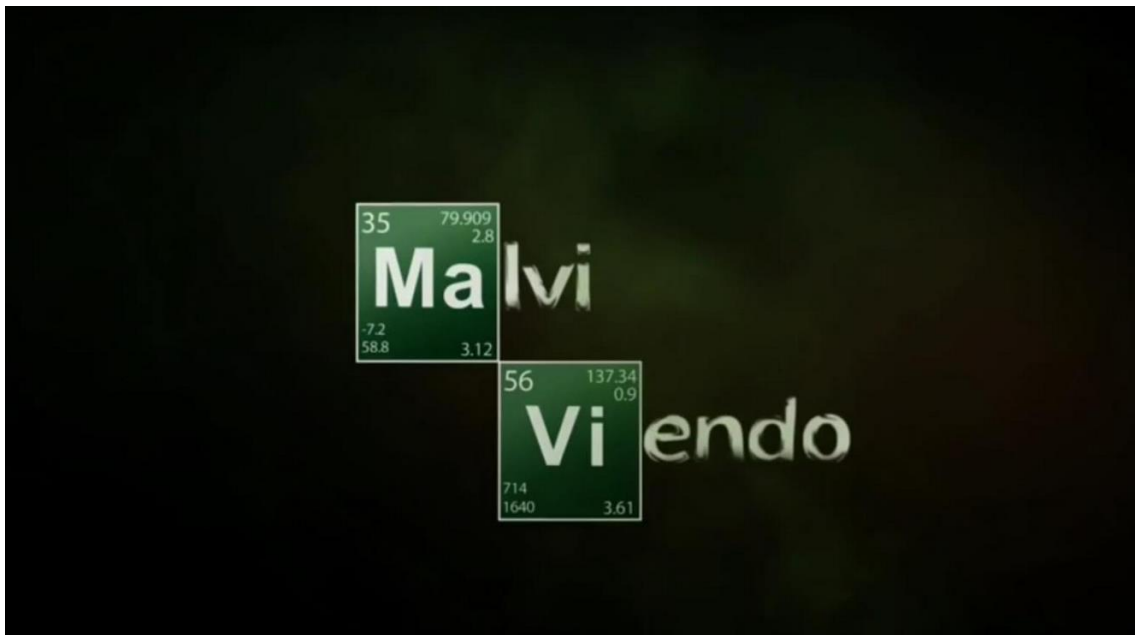
Kill Bill (Tarantino, 2003)



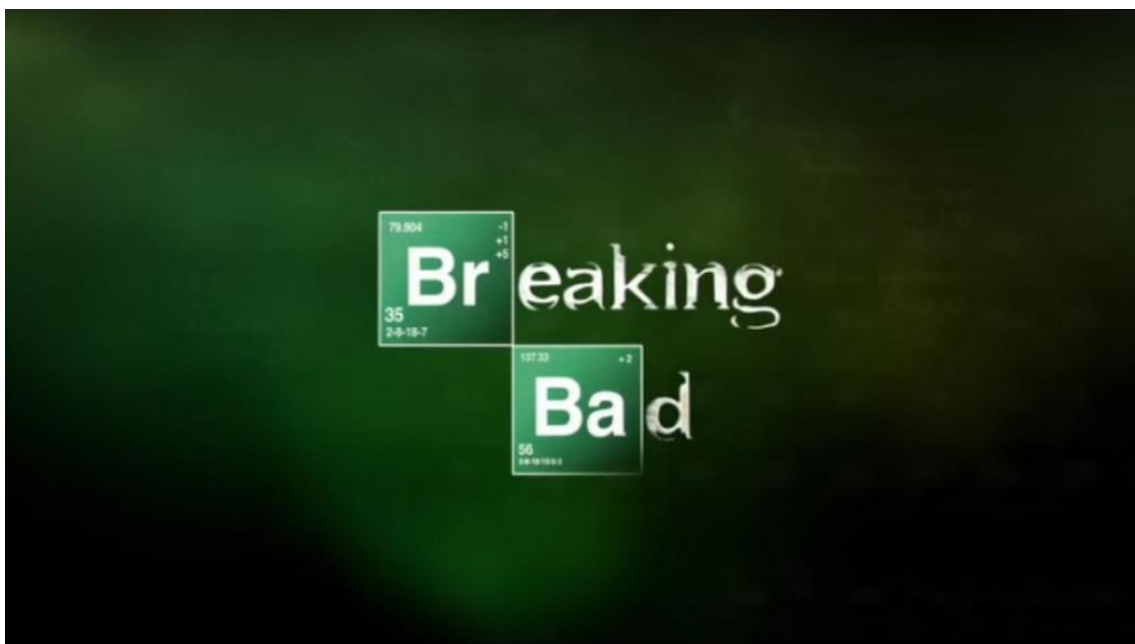
Samurai Fiction (Nakano, 1998).

Dejando atrás la figura de Quentin Tarantino, existe un director de cine español, llamado David Sainz, creador y director de la serie web *Malviviendo* (Sainz, 2008-2014). El motivo de incluir esta serie en este apartado se debe al uso del remix como técnica audiovisual.

Este recurso se plantea en varias escenas, planos y secuencias de la serie, pero donde más claro se contempla es en las cabeceras que se suceden a lo largo de las temporadas en casi todos los capítulos. El remix se debe a que las escenas, los planos, la luz, la música están imitados y planteados de una manera bastante acertada y reconocibles. Lo que evita que estas cabeceras sean consideradas plagios, es que están interpretadas por los personajes de la serie, manipuladas sutilmente tanto visual como musicalmente.



Malviviendo (Sainz, 2008-2014)



Breaking bad (Gilligan, 2008-2013)

3. INVESTIGACIÓN PRÁCTICA.

Metodología

Resumen.

Mi proceso de trabajo comienza con una recopilación de “barras” (rimas) narrativas y biográficas que cuenten un acontecimiento o una historia concreta que define una forma de vida contemporánea y muy actual. A través de esas barras hay un proceso de experimentación para su adaptación a la prosa y, posteriormente, a un guion narrativo literario. Acto seguido se realiza el boceto o *storyboard* para la secuencia de escenas, acompañadas de planos, elementos visuales y sonoros; componiendo el guion narrativo y cinematográfico.

Dada la situación actual de la pandemia (COVID19) y el confinamiento marcado por el estado de alerta determinado por el Gobierno de España, se desarrolla una maqueta y un tráiler, realizados mediante la apropiación de imágenes y vídeos ya existentes, sometidos a una modificación y reinterpretación. Como resultado de la producción artística de este proyecto, se desarrolla la ejecución de un EP, de 7 minutos y 41 segundos, que sirve de hilo conductor a la historia de ficción contada en el documental. Una vez planteada la historia y la manera de llevarla a cabo audiovisualmente, se suceden la producción y la post-producción de la misma, hasta dar con el resultado. Todo esto se realiza a la vez que se ejecuta una memoria procesual del trabajo, con referencias clave, anotaciones y recursos utilizados.

Capítulo I. Barras.

Las barras constituyen un pilar fundamental en la metodología de este proyecto. Cualquier situación es válida para escribir. El escritor no decide en qué momento le puede venir a la cabeza una buena frase que apuntar. Puede haber una gran cantidad de barras inconexas, frenéticas e incluso sin sentido, que luego, por necesidad toca ordenar. Las barras se encuentran en el móvil o en una libreta, depende de la disponibilidad. El móvil es una buena herramienta para apuntar ideas o líneas interesantes, es accesible y normalmente, siempre se lleva encima.

Ordenar las barras es lo más tedioso, pero lo más divertido. Releer las barras escritas hace semanas puede hacerte recordar por qué se escribieron o que se estaba haciendo en ese momento. Esta recopilación sirve para dar nuevas ideas del proyecto, y así barajar nuevas opciones. Como menciono en la introducción de este proyecto, muchas de esas barras enlazadas pueden dar pie a una canción, pero si esa cadena de barras es muy extensa, entonces, se plantea una traducción a prosa, incluso, evadiéndose de la rima; y solo obteniendo de ellas un proyecto común que desarrollar.

Capítulo II. Guion.

Una vez planteada la elección de barras y su posterior conexión, se plantea un guion que cuente la historia que queremos mostrar. Ese guion debe estar relacionado con la letra que

hemos escrito, haciendo así un modo de representación que muestre la idea, alejándonos un poco de la lírica; el cine.

Primero se debe plantear un guion literario, el cual consiste en desarrollar la historia. Normalmente, en los documentales se plantea el guion según las entrevistas a realizar, los planos informativos que deben aparecer, pero se deja vía libre a la actuación de los personajes que aparecen. En el caso del falso documental, existe un guion más propio del cine, ya que tiene un ápice de ficción; digamos, que el falso documental está inmensamente más preparado que el documental, con guiones para los actores mucho más definidos y menos aleatorios. Sin embargo, la realización del tráiler, desde cero, implica que esa actuación debe ser concreta, eficaz y directa, para que la historia sea planteada al espectador, en el menor tiempo posible.

Una vez que se ha realizado el guion literario, que consta de anotaciones como el tiempo, el espacio o la duración; se plantea el guion técnico, donde encontramos otras anotaciones como los planos y los movimientos de cámara, elementos reflejados en un *storyboard*. Además, dicho *storyboard* consta de esquemas y dibujos que se van conformando a medida que avanza el proyecto, para así plasmar las ideas visuales de los planos que ideamos en nuestra cabeza.

Capítulo III. Apropiación.

Una vez hecha toda la planificación necesaria, es el turno de investigar imágenes ya existentes para realizar ese trabajo de sampleo posterior. La búsqueda de dichos vídeos y fotos se basa en criterios que los unan con ideas de nuestro proyecto como palabras clave de la temática (hip-hop, calles marginadas, Málaga).

La apropiación no está únicamente relacionada con las imágenes o los recursos fílmicos, sino también con el desarrollo conceptual del proyecto. En esta característica entran libros, películas, otros documentales que tengan que ver, sobre todo, con el hip-hop, el falso documental y el alter ego.

Dicha búsqueda culmina con la recopilación de información en carpetas bien definidas que nos permitan buscar lo que queremos mientras desarrollamos el proyecto, tanto práctica como conceptualmente.

Capítulo IV. Producción y finalización.

Una vez recopilada toda la información, tanto de barras como de imágenes; es hora de realizar el proyecto en sí. Empezar a componer la estructura final del tráiler, grabar, mezclar y “masterizar” las canciones de la *mixtape*, grabar las tomas con los medios posibles, y post-producir el tráiler para su presentación.

El trabajo se finaliza cuando las piezas físicas (*mixtape* y tráiler) y piezas conceptuales (memoria) están perfectamente ejecutadas y maquetadas. Las piezas físicas deberán tener una ficha técnica, y presentarse en las fechas indicadas.

Corpus de la producción: piezas.

Barras.

Las canciones se desarrollan en la ciudad cada día, desde el 16 de diciembre hasta el 20 de diciembre de 2015. En ellas aparece la voz del rapero, diciendo el día, el lugar, y la cuenta atrás para, lo que él llama, el cambio. Después de la interpretación, se escucha un audio que da pistas sobre la próxima intervención.

1. Calle Gaona. Miércoles, 16 de diciembre.

La calle Gaona es el lugar donde sucede la primera intervención. El lugar es elegido por el cartel que se sitúa en una de las puertas de las casas abandonadas de la calle. Este cartel tiene un mensaje escrito en una diana: *This is the modern world*. El mensaje corresponde con una canción de The Jam, titulada con el mismo nombre, *This is the modern world* (The Jam. 1977).

El motivo de la realización de esa primera obra en ese lugar se relaciona con la voluntad del grafitero sonoro, la de cambiar la situación en la que se encuentra la ciudad y el país, las elecciones generales. Es una manera de reivindicar un cambio social, una llamada de atención al pueblo.

El artista deduce que los policías acudirían al lugar a desactivar el dispositivo que había colocado para reproducir la canción, y les dedica unas “barras” a los agentes.

Miércoles, 16 de diciembre de 2015.
Málaga. 4 días antes del cambio.

Grafiti.
This is the modern world.
Grafiti.
This is the modern world.
(Bis)

Grafiti (x3)

Pasas de largo, pero de esto no.
Y tienes que venir a contemplarlo.
Agente, puede apagarlo [...] pero ya te he levantado del sillón.

Mientras fumabas mis fardos.
Te haces cargo en un nuevo caso, y se lo cedes al payaso de un rango menor.
El vaso se está llenando, y mejor será frenarlo.

(Tórtolas)

Letra de la 1ª canción del mixtape. 10 de febrero 2020.

2. El amor de las tórtolas. 17 de diciembre.

En el segundo episodio, realizado justo un día después del anterior, el artista desarrolla una obra en la que dos tórtolas, pareja; llevan la canción por la ciudad. La tórtola macho lleva el reproductor con la voz del rapero, mientras que la tórtola hembra, lleva la instrumental.

La simbología de la intervención es clara. Las tórtolas son conocidas por su inseparable amor, cuando un miembro de la pareja muere, el viudo o la viuda no vuelve a tener un compañero o compañera de vida. De ahí el símil de la canción, la voz no es lo mismo sin la instrumental, y viceversa

Desgraciadamente, las tórtolas mueren por el agobio producido por los sonidos estridentes de los reproductores. La expectación y el enfado del pueblo se hacen patentes, y se produce un descontento con el sospechoso rapero.

La grotesca escena termina con la intervención de los policías que, ajenos a aceptar la llamada de atención, dispersan a la población y rompen los reproductores.



Montaje fotográfico de Tórtola.

Jueves, 17 de diciembre de 2015.
Málaga, 3 días para el cambio.

El amor de las tórtolas

El amor de las tórtolas,
Inseparables, aunque acaben a tortas,
Porque ni ellas se soportan,
Explotan al salir de ese agujero
Su corazón está unido como anillo al Jordan.

Siempre juntas, como apoyando a la contra.
Si están cada una por su lao', la vida se acorta.
Una la voz, la otra las notas. Una la oz, la otra la sogá.
A la par el destino lo afrontan.

Dándole sentido a la forma (x4)

(Metro)

Letra de la 2ª canción del mixtape. 13 de marzo de 2020.

3. Mismas anécdotas. 18 de diciembre.

En esta intervención el rapero consigue acceder a los microchips de megafonía de los metros de la ciudad de Málaga para proporcionar su particular canción de cada día. En esta intervención, el protagonista emplea un lenguaje más alentador hacia el escuchante, diciéndole que se aparte de la rutina y oiga lo que le está diciendo. Pasaron cerca de 2 horas hasta que los informáticos de la EMT consiguieron arreglar los reproductores y acabar con el sufrimiento de los pasajeros.



Fotograma de vídeo de grabación anónima en el metro.

Sin embargo, el detalle más importante de la tercera canción, ocurre al final de la misma, cuando el sonido que se incluye corresponde con el audio del vídeo realizado por un transeúnte de Pontevedra un día antes; cuando el candidato a las elecciones, Mariano Rajoy, sufre la agresión de un menor de edad, Andrés. La policía, al reconocer el audio, vuelve a interesarse por el caso, que le lleva a llamar a sus compañeros de Pontevedra e investigar las amistades de Andrés y su posible relación con el rapero misterioso.



Captura de vídeo de agresión a Mariano Rajoy en 2015.

Viernes, 18 de diciembre de 2015.
Málaga, 2 días para el cambio.

Mismas anécdotas.

De un lado hacia otro sin saber a dónde vas.
Sabes qué vas, por tu ritmo autómeta.
Mismas personas, mismas anécdotas.
Sé que me pasé con lo de las tórtolas.

Quítate los cascos y escúchame,
Sal de tu burbuja y atiéndeme.
Solo dos días y esto cambiará.
No me da de comer tu campaña electoral

No me da de comer tu campaña electoral (x4)

Audio de agresión a Mariano Rajoy

Letra de la 3ª canción del mixtape. 17 de marzo de 2020.

4. Pontevedra. 19 de diciembre.

La búsqueda de los policías se lleva a cabo en secreto entre ambas jurisdicciones, debido a la cercanía con las elecciones y la creciente preocupación por el incidente al presidente. El rapero estaba consiguiendo lo que quería, crear caos e incomodidad en el país.

La cuarta intervención se desarrolla en la ciudad de Málaga, pero tiene una relación con Pontevedra. En la calle Pontevedra de la ciudad andaluza existe un concesionario de coches. El artista había investigado dicho concesionario hasta saber que de él salían los coches de la propaganda electoral del partido socialista para las elecciones. Mientras la policía se centraba en la ciudad gallega, el artista se hizo amigo del conductor del coche de propaganda y, haciendo alarde de sus conocimientos musicales, consiguió engatusar al conductor para que el artista hiciese una letra propagandística acorde con las que el partido había hecho. El superior del conductor no vio problema y accedió. El artista envió su propuesta y el dirigente la aceptó. El día de la propaganda electoral, el artista dio el cambiazco al disco que debía darle a su amigo conductor. Finalmente, sin saber nada; el conductor puso la canción en plena Alameda Principal, ante la mirada atónita de los presentes. El conductor fue parado por la policía y encerrado en prisión la noche del sábado.

En este caso, la canción era mucho más corta que lo que ya eran las anteriores, para que el conductor no la parase hasta que el mensaje fuese dado.

Sabes quién soy, díselo a la poli
Es falso ese número de móvil
Ahora estoy sonando en tu radio.
Queda solo un día para el cambio.

(Bis)

Letra de la 3ª canción del mixtape. 17 de marzo de 2020.

5. *This is the modern world.* 20 de diciembre.

Todo estaba descontrolado, la función del rapero había dado sus frutos y el caos, en plenas elecciones, estaba servido. Nadie sabía que iba a pasar, en la última canción; el artista no dio ningún tipo de indicaciones en cuanto al lugar de su próxima acción.

Aun la gente se pregunta, si fue porque estaba acorralado o porque se quedó sin ideas; pero el día de “el cambio” no pasó nada. El conductor había dado una descripción física del sujeto y la policía pontevedresa había investigado a Andrés sin suerte alguna. El artista colocó un dispositivo de nuevo en la calle Gaona y desapareció. El dispositivo reproducía un ruido insoportable, sin ningún ritmo, similar al ruido de un ventilador. Fue desactivado y nunca se volvió a saber nada de él. Hasta hoy, cuando se han publicado las canciones en youtube junto a un documental que informa sobre él.



21 días en casa de un etíope.

INVEST.

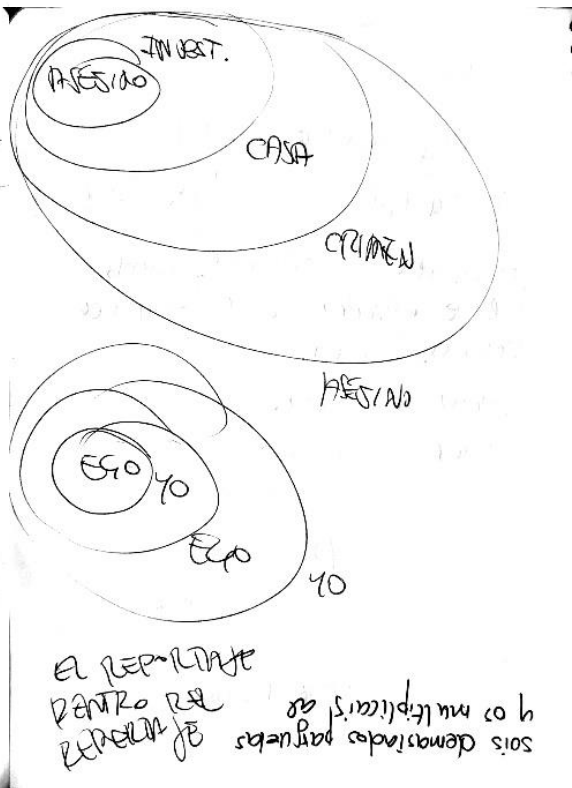
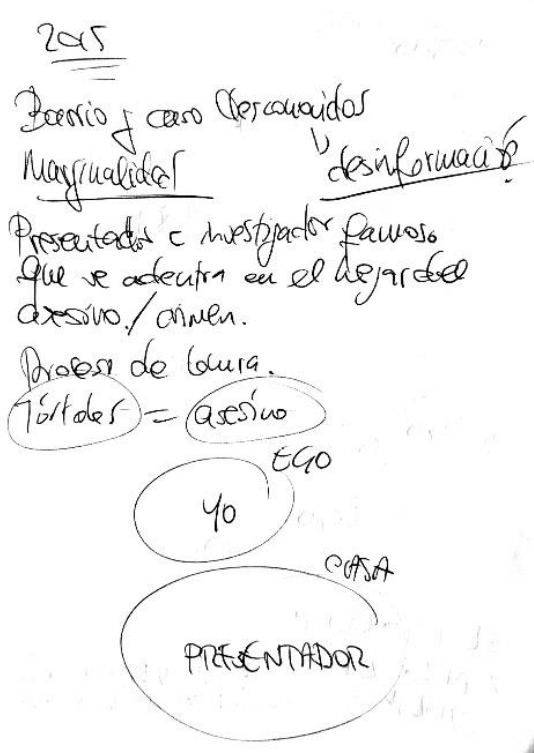
Presentador / señor en el aseso

titulos

"dame película con el aseso"

cuando me de los títulos si quiere → la otra no hacer pareja.

sois demandados para las historias que os interesan más antes de llegar a un contenido solo llevamos una quincena



Organización de ideas.

HISTORIA DEL ASESINO
 HISTORIA DEL REPORTERO
~~TEMAS DE~~
 HISTORIA DE ~~ASESINO~~
 ASESINATO IMAGINADO
 TÓPICOS (AMAS GEMELAS)
 C (RELACION ENTRE EL YO Y EL
 ↓ EGO)
 ENAMORAMIENTO.

REPORTERO Y ASESINO => MISMA PERSONA
 "FAKE"
 CANCIONES EVOLUTIVAS
 REPORTERO INTICIDADO
 ARTISTA RESONANDO SOBRE DISCO CORE
 LA CATED.
 EL PROYECTO DENTRO DEL PROYECTO.
 EL REPORTER DENTRO DE REPORTER

HISTORIA ASESINO -> camiones.
 CAPÍTULO I. la teoría del "perfect".
 - Situación con la madre.
 CAPÍTULO II.
 - Situación con el padre.
 CAPÍTULO III
 - Situación con el hermano.
 CAPÍTULO IV
 - Desolación.

Inicio.
 - Málaga, 2015.
 - mujer abofeteada de unos pitos en casa de un vecino.
 - Policía tarde en llegar
 - Entrevistas con los testigos.
 - Entrevista (actualidad) con el reportero.
 - Casa vecina. Solo un cassette ^{musical} y un reproductor en tulla de pitos y saunre.

Planteamiento esquemático de la historia

Guion:

GUION TRAILER TFG.

1. Fotodocumental. (kritch)
 - Plazos de la ciudad de Málaga
 - VJ en off femenino y dulce. (ambrosia)
 - Hoteles, felicidad.
 - Reportes de noticias donde aparecen datos de asesinato de la cantante
 - Presentar el espacio y el tiempo.
2. Contraste.
 - Pero no todo el mundo piensa así y no todo es como aparece en los medios
 - Preguntar a ~~senora~~ por la calle.
 - Plazos de calles más pobres de Málaga.
 - ~~Inicio del~~ primer rap en primera calle
 - VJ en off empiezan a informar.

Planteamiento del guion.

Guion literario.

- 1. Cabecera.**
- 2. Máquina de escribir.**
- 3. Plano en negro.**

MUJER: Entonces, ¿cuándo empiezo a hablar?

HOMBRE: (Piensa) Emm... no lo sé. Ya lo sabrás cuando sea el momento. Yo te aviso con la mano, ¿vale?

MUJER: Vale.

4. Planos recurso de zonas conocidas de la ciudad de Málaga.

VOZ EN OFF: *Málaga es una ciudad conocida ampliamente en todo el mundo por su gastronomía, sus placenteras playas y sus simpáticos habitantes. Todo pinta muy bien, todo es idílico, mágico; en Málaga se vive mejor que en (interferencias) ningún otro sitio (interferencias y corte de la intervención).*

5. Planos recurso de zonas marginadas de la ciudad de Málaga.

Silencio.

6. Plano general de la Calle Gaona.

VOZ EN OFF (sin interferencias): *En el año 2015, Málaga ocultó un suceso que llamó la atención de toda la ciudad, inclusive del alcalde, Francisco Manuel de la Torre.*

7. Plano medio. Entrevista de periódico a Francisco Manuel de la Torre.

FRANCISCO MANUEL DE LA TORRE: *Fue un caso curioso. Pero no fue más allá de una broma de mal gusto.*

8. Imágenes de periódico.

VOZ EN OFF: *Todo comenzó 4 días antes de las elecciones generales. Cuando a las 12 de la noche del miércoles, 16 de diciembre; sonaba esto:*

9. Plano general de la Calle Gaona. Inicio de la primera canción.

10. Plano medio. Entrevista a agente de policía.

AGENTE: *Pues la verdad que fue rápido, no tuvimos problemas para desmontar aquello, era un dispositivo remoto que emitía la música justo en la diana de la puerta.*

11. Plano general. Puerta con diana en la Calle Gaona. El plano se acerca hasta un plano detalle con el dispositivo.

AGENTE: *Lo peor sin duda fue lo de las tórtolas.*

12. Imagen de tórtola muerta con el dispositivo.

13. Plano medio (contraluz). Entrevista con el reportero.

ENTREVISTADORA: *Según tengo apuntado, tras lo de las tórtolas, tú investigaste por tu cuenta, y entonces...*

REPORTERO: *¿Por qué están empeñados en saber quién es? La obra era anónima, no tiene sentido. Si yo no descubrí el caso, ¿qué os hace pensar que vosotros sí?*

14. Planos recurso del metro, el coche de propaganda electoral e imágenes de los dispositivos.

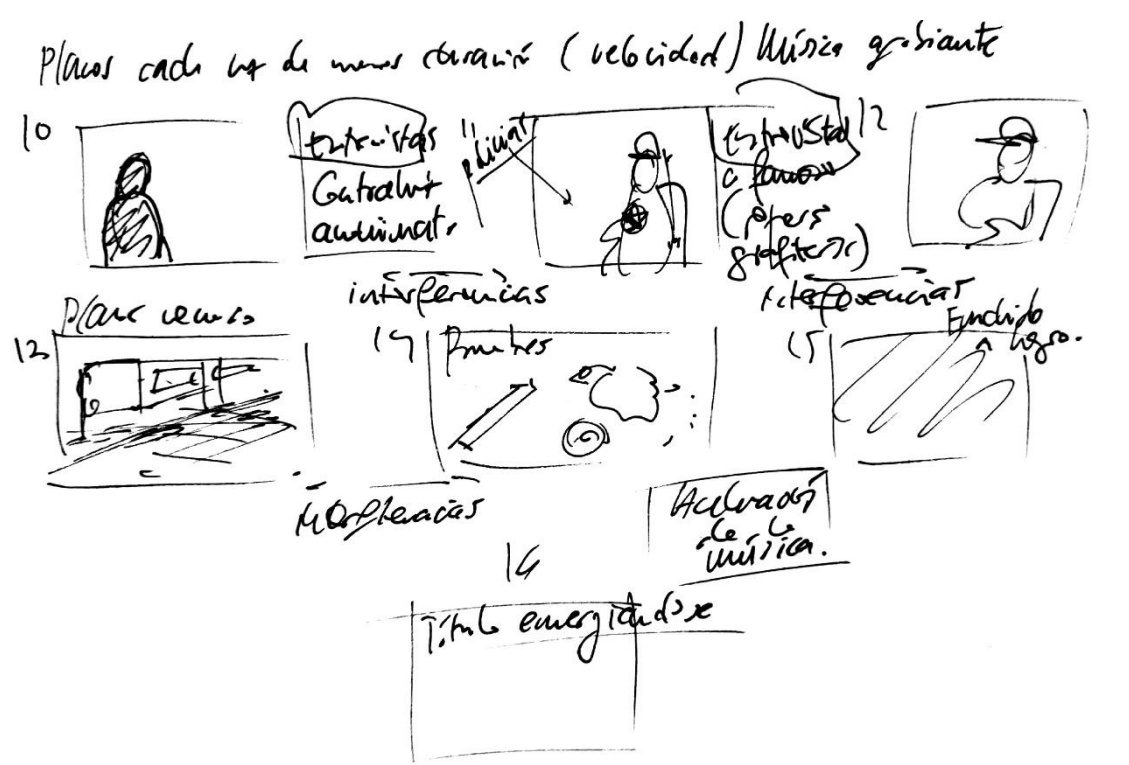
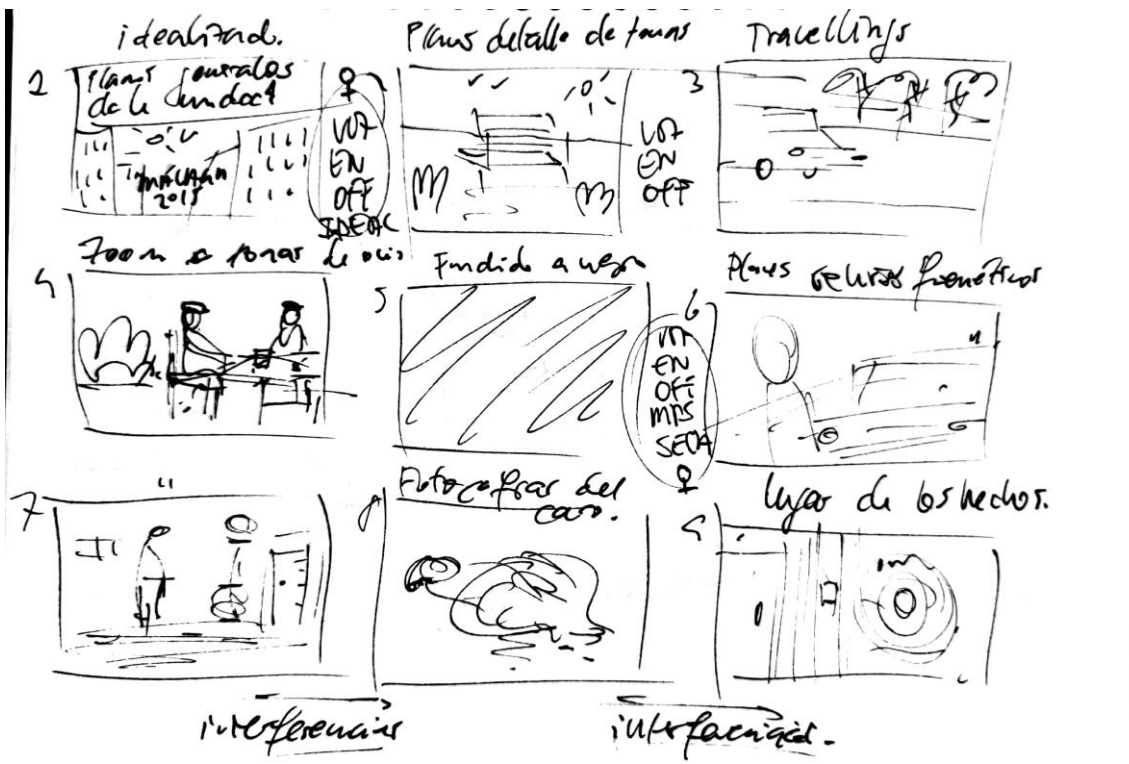
VOZ EN OFF: *Cada día se escuchaba una canción distinta, en lugares y medios diferentes. Todo acabó el 20 de diciembre, nadie se volvió a preocupar de esto. Nadie sabe quién lo hizo ni porqué, hasta ahora...*

15. Plano medio de entrevista a Toteking.

REPORTERO: *¿Y qué opinas musicalmente de todo esto? Como rapero.*

TOTE: *Es música para enfermos, así de sencillo. Fuera del rap, Es una puta joya.*

16. Fundido a negro. Título.



Storyboard

Guion técnico:

SECUENCIA Y DURACIÓN	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS			ACCIÓN	SONIDO	DIÁLOGOS
	ENCUADRE	ANGULO	MOVIMIENTO			
1 Cabecera. 00:00:00-00:00:05		Frontal	Interferencias y zoom	Se presenta el tráiler con la portada y el título.	Música de ambiente (instrumental "mismas anécdotas).	-
2 Máquina de escribir. 00:00:05-00:00:08		Frontal	Cámara fija	Se escribe con máquina de escribir la fecha y el lugar.	Máquina de escribir.	-
3 Preparación del vinilo. 00:00:08-00:00:25	Fondo negro			Se escucha a alguien preparando un vinilo para colocarlo en el tocadiscos. Mientras, dos personas hablan. Se presentan distintos planos de la ciudad.	Ruido de fondo.	MUJER: Entonces, ¿cuándo empiezo a hablar? HOMBRE: (Piensa) Emm... no lo sé. Ya lo sabrás cuando sea el momento. Yo te aviso con la mano, ¿vale?
4 Zonas conocidas de la ciudad de Málaga. 00:00:25-00:00:48					Música de fondo	MUJER: Vale. MUJER/VOZ EN OFF: Málaga es una ciudad conocida ampliamente en todo el mundo por su gastronomía, sus placenteras playas y sus simpáticos habitantes. Todo pinta muy bien, todo es idílico, mágico; en Málaga se vive mejor que en (interferencias) ningún otro sitio (interferencias y corte de la intervención).
00:00:25-00:00:27	Plano de conjunto.	Frontal	Cámara fija	Gente paseando	(Inicio melódico)	-
00:00:27-00:00:28	Plano detalle	Frontal	Cámara fija	Espeto		-
00:00:28-00:00:31	Plano general	Picado	Travelling	Parque con palacete		-
00:00:31-00:00:33	Plano general	Frontal	Travelling	Ayuntamiento	(Inicio melódico)	-
00:00:33-00:00:34	Plano general	Contrapicado	Travelling	Catedral		-
00:00:34-00:00:37	Plano general	Frontal	Travelling con retroceso y fotograma subliminal.	Playa		-
00:00:36	Plano corto	Frontal	Cámara fija	Picasso		
00:00:37-00:00:38	Plano aéreo	Contrapicado y frontal	Giro de cámara, desde contrapicado a frontal	Catedral	(Inicio melódico)	-
00:00:38-00:00:43	Plano aéreo	Picado	Travelling	Costa		
00:00:40	Plano medio	Frontal	Cámara fija	Chiquito		
	Plano general	Frontal	Travelling	Trasparencias Carretera		

00:00:43-00:00:48	Plano general	Picado	Giro de cámara circular desde abajo hacia arriba	Generalife	(Inicio melódico y redoble de batería)	-
	Plano general	Frontal	Juego de zoom	Trasparencias La Palmilla		-
00:00:49-00:00:52	Plano aéreo	Picado	Zoom progresivo	Plaza de toros	Rotura de la base con una caja fuerte y melodía sola	-
	Plano aéreo	Picado	Travelling	Paseo del parque	(Inicio melódico)	-
	Plano detalle	Picado	Giros de cámara	Suelo con basura		-
5 Título introdutorio.	Fondo negro			Título <i>This is the modern world</i>	Ultima nota de la melodía desapareciendo	-
00:00:52-00:01:01 6 Calle Gaona.	Plano general	Frontal	Zoom progresivo hacia la diana		(Música de fondo)	-
00:01:01-00:01:21						
00:01:01-00:01:05	Plano general		Cámara fija	“Calle Gaona” escribiéndose en la pantalla	Sonido de máquina de escribir	-
00:01:12-00:01:21						VOZ EN OFF: En el año 2015, Málaga ocultó un suceso que llamó la atención de toda la ciudad, inclusive del alcalde, Francisco Manuel de la Torre.
7 Portada de periódico	Plano detalle	Frontal	Travelling	Periódico con entrevista al alcalde	(Música de fondo)	-
00:01:21-00:01:34						
00:01:28-00:01:34	Plano detalle	Frontal	Travelling	Fundido a negro		VOZ EN OFF: Todo comenzó 4 días antes de las elecciones generales. Cuando a las 12 de la noche del miércoles, 16 de diciembre; sonaba esto:
8 Reproducción de la primera canción.	Plano general	Frontal	Zoom progresivo	Grabación de audio anónima. Parpadeo de texto: “Grabación anónima”	(Canción “Calle Gaona” suena de fondo con ruidos de la calle)	MUJER GRABANDO: ¿Qué es eso que se oye?
00:01:34-00:02:00						
9 Declaración de agente de policía	Plano medio	Frontal	Cámara fija	Declaración de agente	(Canción “Calle Gaona” suena de fondo)	AGENTE: Pues la verdad que fue rápido, no tuvimos problemas para desmontar aquello, era un dispositivo remoto que emitía la música justo en la diana de la puerta.
00:02:00-00:02:13						
00:02:08-00:02:13	Plano detalle	Picado	Zoom progresivo y fundido a negro	Imagen de tórtola muerta con reproductor en el suelo	(Canción “Calle Gaona” suena de fondo)	AGENTE: Lo peor sin duda fue lo de las tórtolas.
10 El amor de las tórtolas				Se presenta la historia del amor de las tórtolas	(Música de fondo)	-
00:02:13-00:02:33						

00:02:13-00:02:16	Fondo negro			Texto con el título: "el amor de las tórtolas"	Sonido de máquina de escribir	-
00:02:16-00:02:28	Plano medio	Frontal	Cámara fija	Entrevista al reportero anónimo		VOZ EN OFF/ENTREVISTADORA: Según tengo apuntado, tras lo de las tórtolas, tú investigaste por tu cuenta, y entonces... REPORTERO: ¿Por qué están empeñados en saber quién es? La obra era anónima, no tiene sentido. Si yo no descubrí el caso, ¿qué os hace pensar que vosotros sí?
00:02:16-00:02:28	Plano detalle	Lateral	Cámara fija	Golpe en la mesa del entrevistado	Golpe en la mesa	-
11 <i>Presentación final del resto de la historia</i>					Presentación final del tráiler	-
00:02:28-00:03:50	Fondo negro				(Música de fondo)	VOZ EN OFF: Cada día se escuchaba una canción distinta, en lugares y medios diferentes. Todo acabó el 20 de diciembre, nadie se volvió a preocupar de esto. Nadie sabe quién lo hizo ni porqué, hasta ahora...
00:02:28-00:02:47						
00:02:49-00:02:52	Plano general	Frontal y lateral	Giro de cámara hacia la izquierda	Plano del metro	(Inicio melódico con batería y subida del volumen)	-
00:02:52-00:02:53	Plano medio	Dorsal	Cámara fija	Imagen del reportero anónimo trabajando		-
00:02:53-00:02:54	Plano detalle	Picado	Cámara fija	Reportero trabajando		-
00:02:54-00:02:57	Plano de conjunto	Picado	Cámara fija	Plano de agresión a Rajoy		-
00:02:57-00:02:58	Plano general	Frontal	Travelling en coche	Lugar con grafitis		-
00:02:58-00:03:01	Plano de conjunto	Frontal	Cámara fija	Tórtolas en un poyete		-
00:03:01-00:03:02	Plano detalle	Picado	Zoom progresivo	Sobres de elecciones		-
00:03:02-00:03:04	Plano general	Picado	Zoom progresivo	Sobres de elecciones		-
00:03:04-00:03:07	Plano medio	Contra-picado	Travelling	Reportero fotografiando		-

00:03:07-00:03:09	Plano detalle	Cenital	Zoom progresivo	Pruebas de la investigación		-
00:03:09-00:03:17	Plano general	Frontal	Zoom progresivo	Entrevista con Toteking	(Bajada del volumen de la música de fondo, "El amor de las tórtolas")	VOZ EN OFF: ¿Y qué opinas musicalmente de todo esto? Como rapero. TOTEKING: Es música para enfermos, así de sencillo. Fuera del rap, Es una puta joya.
00:03:17-00:03:31	Fondo negro				(Subida del volumen de la música de fondo con bajada progresiva)	
00:03:31-00:03:37		Frontal	Interferencias y zoom	Se presenta el tráiler con la portada y el título.	Música de ambiente (instrumental "mismas anécdotas).	-
00:03:37-00:03:50	Fondo negro			Final del tráiler	Sonido de metro	-

Mixtape.

La realización del mixtape, o la mixtape, se divide en 5 fases principales: producción, mezcla, máster, post-producción audiovisual y subida a la red.

Producción:

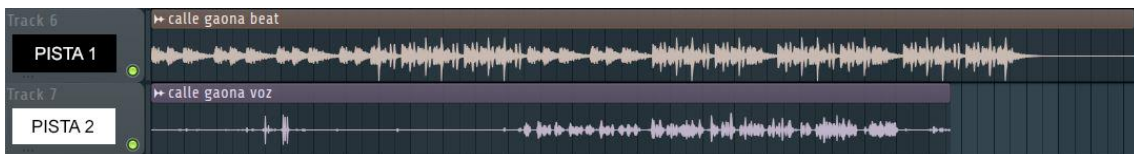
La producción del mixtape consiste en la combinación auditiva producida a través de la realización de un *beat* (instrumental) y la posterior grabación del rapero encima. La producción del beat es la parte más musical y menos lírica. Se realiza mediante una batería, que suele contar con bombo, caja, *hi-hats* y platillos; y una serie de melodías que dan cierta armonía en contraste con la batería que es más pesada y cruda.



Patrón para pistas de batería y melodía en FL Studio 20.

Mezcla:

Una vez grabadas y realizadas las voces y las instrumentales, respectivamente; es el turno de la mezcla. El proceso de mezcla consiste en unir las dos pistas (beat y voz) en una sola pista. Es importante que, aunque luego estén juntas, en el programa, estén separadas en pistas distintas, para que, en el proceso de masterización o máster, podamos trabajar más libremente.



Mezclador de audio en FL Studio 20.

Master:

El master consiste en el proceso en el que se le atribuye a cada pista unos efectos y un volumen predeterminados, acordes para que la canción suene correctamente. No es recomendable que la voz suene más alta que la instrumental, ni viceversa; ambas deben tener su volumen correcto. Este proceso también se ve en la producción del beat, ya que el bombo no tiene el mismo volumen de la caja, y la batería debe sonar más fuerte que la melodía. En cuanto a los efectos sonoros, aplicables tanto a la instrumental como a la voz, existen varios que se encargan de la reverberación (eco) o el *delay* (repetición del sonido elegido).

Otro efecto, muy relevante en este proyecto; es el pitch. El pitch se encarga de hacer la voz más grave o más aguda. En el *mixtape*, el rapero tiene este efecto incorporado, lo que hace que se dificulte claramente el descubrimiento de su identidad y se cuide su anonimato.



Pestaña de masterización en FL Studio 20.

Post-producción audiovisual:

La post-producción audiovisual es el proceso en el cual, imagen y sonido, se unen, para crear un vídeo musical o videoclip. En el caso del *mixtape* de este proyecto, se ha llevado a cabo la realización de una portada (coincidente con la portada del tráiler) que dota a la música de un contexto. Además de la imagen, la cual sufre un efecto de interferencias, lo que la dota de más realismo y le otorga ese concepto de maqueta u obra hecha con medios insuficientes; el vídeo contiene subtítulos para la correcta captación de la letra. En el documental, la letra no se lee, los ciudadanos que contemplan la intervención artística pueden no escuchar bien las frases del rapero. Por esta razón, el rapero reproduce una y otra vez la canción, para que sea comprendida.

Subida a la red:

El proceso de subida a la red es uno de los más importantes, ya que es la exposición al público de la obra. Esto permite que se pueda visualizar.

Tráiler.

El primer paso para la realización del tráiler es la recopilación y apropiación de imágenes y secuencias audiovisuales que nos sirvan de base para su realización. Estos elementos se buscan en plataformas como YouTube o en bancos de imágenes y sonidos. El método para encontrar lo que buscamos se basa en la búsqueda de palabras clave sobre el tema que estamos tratando.

Una vez recopilado todo el material necesario para la realización del tráiler, se procede a organizarla. Tenerlo todo bien ordenado permite encontrar mejor los recursos de vídeos que interesan para una parte del montaje del documental en concreto. La organización se establece en planos recurso que muestren la ciudad, planos de entrevistas, planos de noticias o planos de personajes.

Cuando toda esta cantidad de información se recopila y se clasifica, es el turno de llevar a cabo la producción y el montaje del tráiler. En este caso, la producción es más reducida que en la mayoría de tráileres debido a que, en su conjunto, el tráiler se alimenta de imágenes y secuencias ya existentes; sin embargo, hay elementos como los audios de diálogos, o fotografías y tomas concretas, que deben ser realizadas con antelación.

Una vez maquettata toda la línea de tiempo en el programa de edición (Adobe Premiere CS6), se procede a su manipulación. Esta manipulación se establece en cuanto a fundidos, disoluciones, cambios de tono, contrastes, brillos o velocidades. Cuando el proyecto esté finalizado solo queda la exportación y difusión del mismo.

4. CRONOGRAMA

CAPÍTULOS	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Barras	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Guion					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						
Apropiación															■	■	■	■		
Producción																		■	■	■
Finalización																			■	■

Horas de trabajo.

4. Barras: 3 horas.
5. Guion: 7 horas.
6. Apropiación: 10 horas.
7. Producción: 20 horas.
8. Finalización: 10 horas.

5. PRESUPUESTO

<i>PRESUPUESTO DE LA PRODUCCIÓN</i>	<i>Euros</i>
Pre-producción:	
<i>Trabajo de creación (Total de horas de trabajo = 250 horas)</i>	2.500
Equipamiento:	
<i>Dispositivo, soporte y software de grabación de audio y vídeo</i>	1.000
Post-producción:	
<i>Paquete de Software de edición audiovisual</i>	650
<i>Estación de edición audiovisual</i>	1200
Distribución:	
<i>Online</i>	400
<i>Soporte Deluxe</i>	2.000
<i>Total en euros (iva incluido)</i>	7.750

6. BIBLIOGRAFÍA.

Libros

BLISSETT, L., & BRÜNZELS, S. (2000). *Manual de guerrilla de la comunicación*. Virus.

INTERNAZIONALE SITUAZIONISTA: *textos completos de la sección italiana de la Internacional Situacionista (1969-1972)*. (2010). La Rioja (Logroño): Pepitas de Calabaza.

SHINER, L. (2004). *La invención del arte. Una historia cultural*. (EH Julibert, Trad.) Barcelona: Paidós.

ARNÁIZ, A., & LARRABASTER, J. (2007). *Especificidades y alteraciones en los modos de hacer y pensar lo Escultórico: la enseñanza de la Escultura hoy = Especificidades e Alterações nos modos de fazer e pensar o Escultórico: o ensino da Escultura hoje*. s.l: Universidad del País Vasco; Universidade do Estado de Santa Catarina.

FONTCUBERTA, J. (2016). Sirenas. *Exit: imagen y cultura*, (64), 156-163.

GARCÍA-MARTÍNEZ, A. N. (2004). *En las fronteras de la no-ficción. El falso documental (definición y mecanismos)*.

MOORE, A. (2015). *Batman: la broma asesina*. ECC.

STEVENSON, R. L. (2006). *Strange case of Dr Jekyll and Mr Hyde and other tales*. OUP Oxford.

HIGHT, C. (2007). *El falso documental multiplataforma: un llamamiento lúdico I*. *Archivos de la Filmoteca*, (57/58), 176.

BROWN, J., & BASTERDS, I. (2013). *Quentin Tarantino*.

FERNÁNDEZ, J. V. (2012). *La estructura videoclíptica y su inserción en el cine actual: el caso de El gran Lebowski (Joel Coen, 1998)*. Fonseca, *Journal of Communication*, (4), 23-59.

MANOVICH, Lev., *The Language of New Media*, MIT Press, 2001.

LEMOS, A. (2005). *Ciber-cultura-remix*.

Referencias audiovisuales

ALLEN, W., & FARROW, M. (1983). *Zelig* (No. Nd297). Metro Goldwyn Mayer.

BOTES, C., JACKSON, P., NEILL, S., & RYMER, J. (1996). *Forgotten Silver*. Television New Zealand.

BANKSY, B. B. (2012). *Exit thought the gift shop*.

EVOLÉ, J. (2014). *Operación Palace* (Madrid: SVII Films/Atresmedia Televisión).

FINCHER, D. (1999). *El club de la lucha*. Twentieth Century Fox Home Entertainment.

PRAY, D. (Ed.). (2008). *Scratch*. Scanbox.

REINER, R., MCKEAN, M., & GUEST, C. (1984). *This is Spinal Tap*. BBC 2.

CHARLES, L., COHEN, S. B., HINES, A., & DAVITIAN, K. (2007). *Borat: cultural learnings of America for make benefit glorious nation of Kazakhstan*. Fox Home Entertainment.

CRANSTON, B., GILLIGAN, V., CRANSTON, B., GUNN, A., & PAUL, A. (2009). *Breaking Bad*. Sony Pictures Home Entertainment.

- TARANTINO, Q. (1994). *Pulp fiction* [Película].
- TARANTINO, Q. (2009). *Malditos bastardos* [Película].
- TARANTINO, Q. (2003). *Kill Bill* [Película]. Producida por Bennett Walsh, China: Beijing Film Studios, 1.
- TARANTINO, Q., BENDER, L., & RZA. (2004). *Kill Bill 2*. RCV; Miramax International.
- NAKANO, H. (Ed.). (1998). *Samurai fiction*. SF.
- ALDRICH, R., MEEKER, R., DEKKER, A., STEWART, P., HERNANDEZ, J., ADDY, W. & CORNTHWAITE, R. (2011). *Kiss me deadly*. Criterion Collection.
- EASTWOOD, C., HACKMAN, G., FREEMAN, M., HARRIS, R., WOOLVETT, J., GREEN, J. N., & PEOPLES, D. W. (1992). *Unforgiven*. Warner Home Video.
- SAINZ, D. (2009). *Malviviendo*. Different Entertainment.
- TOTEKING, (2015). *Robocordones* (Official Lyric Video). (C) 2015 Sony Music Entertainment España, S.L.
- LAS GRECAS, (1975). *Qué bonito aquella noche*.
- YOLANDA BE COOL, (2010). *Pa panamericano*. (C) 2010 Sweat it Out Music.
- CAROSONE, R. (2010). *Tu vuo'fa l'americano*. Fabbri Editori, 200.

7. FICHA TÉCNICA. ANEXO SONORO

Mixtape.

- Duración: 8 minutos y 44 segundos.
- Año de producción: 2020.
- Enlace:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLRXSXkPP5UBypAQ81KaddwGWNcV2j3O80>

Tráiler.

- Duración:
- Año de producción:
- Enlace:

https://youtu.be/Xt7v_Y0PP9Y