



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Retrato sonoro de la escena musical independiente
valenciana actual

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Ramos Andreo, Pablo

Tutor/a: Terol Bolinches, Raúl

Cotutor/a: Sanchis Rico, Juan Manuel

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

El pódcast es ya un fenómeno mundial cuyo consumo, producción y difusión están experimentando un crecimiento exponencial en los últimos años. La flexibilidad y la libertad creativa que ofrece este nuevo canal de comunicación lo convierten en una herramienta cuanto menos versátil a nivel divulgativo, narrativo o informativo, entre muchos otros.

El presente TFG comprende los procesos de preproducción, producción y postproducción de un pódcast sobre la actual escena musical independiente de la ciudad de Valencia. En él, se realiza un retrato sonoro que pone el foco en algunas de las personas más representativas de varios sectores que se relacionan directamente con la escena local y que son testigos y partícipes de su evolución y situación actual.

Las historias, tanto personales como profesionales, ayudan a dar forma y definir la imagen de la escena musical. Los paisajes sonoros contribuyen a la inmersión en el entorno de cada protagonista, todo lo que rodea el mundo de aquellos que más cerca están de la música en Valencia.

Palabras clave: Pódcast, música, no ficción, escena independiente valenciana, retrato sonoro.

ABSTRACT

Podcast is already a worldwide phenomenon whose consumption, production and diffusion have experienced an exponential growth during the last years. The flexibility and creative freedom this new communication channel offers make of it, to say the least, a versatile tool in all educational, narrative, and informative aspects, among many others.

This TFG covers all pre-production, production, and post-production processes of a podcast about the current independent music scene in Valencia. It all is done through a sound portrait that focuses on some of the most representative people, from different sectors which are directly related to the local scene, who are witnesses, and also participate in its evolution and current situation.

Stories, both personal and professional, shape and define the image of the music scene. Soundscapes contribute to the immersion in each protagonist's environment, everything that surrounds the world of those who are closest to Valencian music scene.

Keywords: Podcast, music, non-fiction, Valencian independent scene, sound portrait.

ÍNDICE

1. Introducción	4
1.1. Justificación	4
1.2. Objetivos	4
1.3. Metodología.....	5
1.4. Estructura	5
2. Contexto	5
2.1. El podcast.....	5
2.2. El podcast de no ficción.....	10
2.3. Referentes	12
3. Desarrollo del podcast	16
3.1. Preproducción	17
3.1.1. Ideación.....	17
3.1.2. Participantes.....	18
3.1.3. Guion.....	21
3.2. Producción	25
3.2.1. Grabación de entrevistas.....	25
3.2.2. Grabación de locuciones	27
3.2.3. Grabación de ambientes.....	28
3.2.4. Producción de música original	31
3.3. Postproducción.....	33
3.3.1. Edición.....	33
3.3.2. Montaje.....	41
3.3.3. Masterización	44
4. Conclusiones	45
5. Bibliografía.....	47
6. Anexos	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Número de oyentes de podcast en el mundo entre 2017 y 2027. Fuente: Statista (2023).....	10
Figura 2. Portada del podcast Radio Ambulante	13
Figura 3. Portada del podcast Las Raras	14
Figura 4. Portada del podcast Familia de libro	14
Figura 5. Portada del podcast La vida lenta	15
Figura 6. Portada del podcast De eso no se habla.....	16
Figura 7. Micrófono de solapa Sennheiser. Fuente: Imagecraft Productions.....	25
Figura 8. Grabadora Zoom H4n. Fuente: Gear4music	25
Figura 9. Grabadora TASCAM DR-07 MKII. Fuente: Hispasonic.....	26
Figura 10. Sesión de Adobe Audition tras la grabación de locuciones propias	28
Figura 11. Arturia MiniLab MKII. Fuente: Arturia.....	32
Figura 12. Sesión de Ableton Live de una de las piezas musicales originales	32
Figura 13. Pista de brutos etiquetados en Audacity	34
Figura 14. Extracto del primer borrador de guion del podcast	35
Figura 15. Sesión de Adobe Audition con la selección final de brutos	36
Figura 16. Reducción de ruido en Adobe Audition.....	37
Figura 17. Selección de limpieza automática en Adobe Audition.....	38
Figura 18. Proceso de selección de limpieza automática aplicado.....	38
Figura 19. Ecualizador gráfico de 10 barras.....	39
Figura 20. Edición y montaje de recurso sonoro I	40
Figura 21. Edición y montaje de recurso sonoro II	41
Figura 22. Montaje final de la introducción.....	42
Figura 23. Montaje final de la historia de Mike	42
Figura 24. Montaje final de la historia de Quique	42
Figura 25. Montaje final de la historia de Mario.....	43
Figura 26. Montaje final de la historia de Jorge.....	43
Figura 27. Montaje final del podcast completo	44
Figura 28. Configuración de la masterización del podcast	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Fragmento de la escaleta del podcast	24
---	----

1. Introducción

1.1. Justificación

En los últimos años, la dimensión y el alcance del audio digital han aumentado de manera exponencial. Entre 2018 y 2023 se han creado más de 100.000 pódcast (Pedrero, Martínez, Castillo y Martín, 2023). En la actualidad, más de 3 millones de personas en España escuchan pódcast (Statista, 2023) y, el 42,56% lo hace diariamente (iVoox, 2022). Entre muchas otras características, la accesibilidad y la amplia variedad de temáticas que puede abarcar el pódcast hacen que tanto su creación como su consumo se vean afectados de manera muy positiva, generando nuevos contenidos y llegando cada vez a más gente.

El presente Trabajo Final de Grado nace bajo el deseo de crear un pódcast centrado en la escena musical independiente valenciana de la actualidad. La pasión por la música y la experiencia asistiendo a conciertos de todo tipo en la ciudad de Valencia despiertan una curiosidad personal que va más allá de la mera asistencia a un evento musical. Asistir a citas como las que se presentan cada semana por toda la ciudad hace que, además de conocer mucha música nueva, también se conozcan muchas personas que trabajan por y para el funcionamiento de la escena musical local. Es por ello por lo que este proyecto supone un acercamiento a la música independiente valenciana a través de una serie de personas que trabajan en distintos sectores que influyen directamente en ella.

1.2. Objetivos

El objetivo principal del trabajo es crear un pódcast que cuente las historias de algunas de las personas que están más en contacto con la escena musical independiente valenciana en la actualidad.

Para ello, se plantean unos objetivos secundarios que contribuyen en gran medida al cumplimiento del objetivo principal y la realización de un producto de la máxima calidad posible:

- Analizar los puntos fuertes y débiles de la escena independiente de Valencia actualmente, con opiniones tanto positivas como negativas.
- Relatar no solo las experiencias profesionales, sino también algunas de las experiencias personales más significativas de las vidas de los protagonistas.
- Emplear recursos sonoros adecuados que complementen y refuercen la narración cuando sea necesario.

- Componer una serie de piezas musicales que contribuyan a definir el diseño sonoro del pódcast.

1.3. Metodología

Para cumplir los objetivos marcados, el proyecto se divide en varias fases en las que se llevan a cabo distintos procesos que conducirán a la creación del pódcast. En la primera fase se realiza un proceso de análisis en el que se valoran todos los posibles protagonistas y las diferentes opciones que ofrecerían a nivel narrativo. Tras decidir los participantes definitivos y contactar con ellos, se lleva a cabo una documentación más exhaustiva sobre cada uno para elaborar los guiones de las entrevistas con el enfoque y las preguntas adecuadas. La segunda fase abarca la grabación de todos los elementos sonoros que componen el proyecto, desde las propias entrevistas hasta los ambientes y la música original, entre otros. Y en la tercera, con todo el material a disposición, se construye y se lleva a cabo el montaje del pódcast completo.

1.4. Estructura

La memoria del presente Trabajo Final de Grado está dividida principalmente en dos grandes partes. La primera de ellas comprende el estudio del contexto del pódcast, desde su origen y evolución hasta su situación actual. Además, también se analizan las características del pódcast narrativo, que es la tipología del pódcast elaborado, así como los referentes que han inspirado tanto la ideación como la creación del proyecto.

Por otro lado, la segunda parte de la memoria abarca los procesos de desarrollo del pódcast en las fases de preproducción, producción y postproducción; desde las ideas iniciales hasta la finalización del montaje y la masterización del archivo de audio. En último lugar, se exponen las conclusiones del trabajo realizado.

2. Contexto

2.1. El pódcast

Existen múltiples maneras de definir el concepto de pódcast. Según Rafael Linares y Elena Neira (2017), el pódcast es una “publicación digital de audio que se descarga de Internet a través de una sindicación web” (p. 74), y Francisco Izuzquiza (2019) define el concepto como “serie de audios (o vídeos) subidos a Internet y distribuidos mediante un *feed* RSS” (p.21).

Por otro lado, David García-Marín (2019), lo define como “un medio de comunicación que provee objetos sonoros digitalizados alojados en Internet que ofrecen la posibilidad de suscripción y descarga automática de contenidos mediante motores de sindicación” (p.181), mientras que Sonia Blanco (2006) lo resume “en tres palabras: audio más sindicación” (p. 5).

Años antes, el 12 de febrero de 2004, el término *podcasting* fue acuñado por el periodista Ben Hammersley en el diario británico *The Guardian*. En el artículo “Audible revolution”, Hammersley presentaba el término como una unión de *Pod*, proveniente del reproductor MP3 lanzado por Apple bajo el nombre de “Ipod”, y de *cast*, proveniente de la palabra *broadcast*, que en inglés significa “emisión”. Además, en el artículo exponía algunas de las características por las cuales el pódcast supondría una revolución audible. Según el periodista, combinando la intimidad de la voz, la interactividad de un blog y la comodidad y portabilidad de un archivo MP3 se reunía lo mejor de todos los mundos, no solo para el oyente sino también para quien genera el pódcast. En el artículo, Hammersley defendía que la libertad que el oyente pasaba a tener para escuchar programas cuando y donde quisiera iba a hacer del pódcast algo extremadamente popular.

Además, según David García Marín (2019), un factor clave en la aparición y el crecimiento del pódcast es la introducción de los mecanismos de sindicación, que hacen posible la suscripción a los contenidos, así como su descarga automática. García Marín sostiene que:

Para la existencia de este medio resulta imprescindible la presencia de un *feed*, un artefacto digital construido en lenguaje XML que permite la sindicación de contenidos en la Red y cuenta con dos estándares mayoritarios que dominan el mundo online: el RSS (el más generalizado) y el Atom. Para la suscripción y recepción de los contenidos mediante suscripción, los escuchas utilizan aplicaciones específicas para smartphones llamadas podcatchers. La tendencia hacia el consumo de podcasts en movilidad hace casi imprescindible el manejo de estos dispositivos informáticos para facilitar la descarga automática de programas en los teléfonos móviles. En los últimos años, las aplicaciones disponibles para los diferentes sistemas operativos han potenciado las posibilidades de interactividad tecnológica del medio al permitir un número creciente de operaciones de personalización e interacción con el contenido (pp. 182-183).

Todas estas características contribuyen, tal y como defendió Ben Hammersley, al aumento de popularidad con los años. Aunque fue en 2014 cuando el *podcasting*

experimentó un antes y un después con la llegada del pódcast radiofónico *Serial*¹ un híbrido entre la crónica periodística y el entretenimiento radiofónico (Linares y Neira, 2017). Con más de un millón de descargas semanales en su primera temporada y una influencia social nunca antes vista, hizo que algunos medios y teóricos considerasen el año 2014, como “la segunda edad de oro” (Terol, Pedrero y Pérez, 2021) o el año del renacimiento (López, 2019) del pódcast.

Serial se propuso reabrir la investigación del asesinato de Hae Min Lee, una adolescente de Baltimore. El crimen había tenido lugar quince años atrás, y su responsable se encontraba cumpliendo cadena perpetua a pesar de las irregularidades del juicio, denunciadas por la familia del condenado. De esta manera, varias claves del éxito de *Serial*, primer exponente del género *true crime*, residían en que la historia contada era una historia real y que, puesto que era un pódcast, la emisión carecía de imágenes, por lo que la audiencia podía, en cierta manera, crear una imagen propia a partir de la narración. Además, la historia cala por completo en la audiencia a través de entrevistas, testimonios, reconstrucciones de los hechos, e incluso llamadas con el presunto asesino desde el teléfono de la cárcel. Todo esto, sumado, entre otras cosas, a las características del caso y a la intimidad con la que la conductora del pódcast, la periodista Sarah Koenig, conectaba con los oyentes, hizo que *Serial* involucrase al público de manera tanto intelectual como emocional (Linares y Neira, 2017).

El éxito rotundo y sin precedentes de *Serial* provocó un aumento considerable del interés despertado por los pódcast, llamando la atención del público y despertando la atracción de potenciales productores (García-Marín, 2019). Fue así como, en 2016, el Grupo Prisa crea la primera red española de pódcast: *Podium Podcast*². *Podium Podcast* es el primer proyecto profesional de producción y distribución propia de *podcasting* en español (Moreno, 2017).

Según Vicente Jiménez, director de la Cadena SER en aquellos momentos, la pasividad del oyente desapareció hace mucho tiempo, y ahora el futuro de la radio es inconcebible sin la radio bajo demanda (Jiménez, 2016). Es por ello por lo que *Podium Podcast* suponía “una experiencia nueva, con germen de la Cadena SER y con sus señas de identidad, pero con nuevos contenidos” (Jiménez, 2016), fruto del deseo de experimentación y creación de nuevos formatos. Desde entonces, la plataforma se ha convertido en referencia de contenidos de audio a la carta para la audiencia de habla hispana, y desde ese momento el mercado se encuentra en constante crecimiento tanto

¹ <https://serialpodcast.org/>

² <https://www.podiumpodcast.com/>

en cantidad de usuarios como en inversión por parte de nuevas marcas y anunciantes (Terol, Pedrero y Pérez, 2021).

A partir de ese momento, grandes compañías como Google, Amazon o Apple, entre otros, o corporaciones de la industria tradicional como SiriusXM o iHeart Radio han expandido sus contenidos hacia este nuevo ecosistema, con otros modelos de creación, distribución y comercialización (Terol, Pedrero y Pérez, 2021). Además, en 2019 la compañía Spotify adquirió otras empresas dedicadas al pódcast como la *start up* Anchor, o las productoras Cutler Media y Gimlet Media, de modo que se llevó a cabo una ampliación considerable del alcance de la empresa en lo que a audio digital se refiere.

Desde los inicios del concepto de *podcasting* hasta el día de hoy, la evolución tanto de la tecnología como de todo lo que rodea y da forma al pódcast ha sido más que significativa, y la popularidad del mismo, tal como predijo Ben Hammersley en 2004 como se ha mencionado anteriormente, ha aumentado de manera exponencial.

A raíz del desarrollo del *podcasting* y su entorno, han surgido varias interpretaciones de su historia. García-Marín (2019), divide el proceso evolutivo del medio en cuatro etapas. La primera de ellas comprende el primer año de desarrollo, entre 2004 y 2005, en los que se comienza a tejer las primeras comunidades virtuales y los primeros intercambios de conocimiento, todavía sin espacios para el alojamiento de audios. La segunda dura entre cuatro y cinco años, en los que la comunidad acelera su crecimiento y los medios de comunicación tradicionales estadounidenses comienzan a acercarse al pódcast y a crear sus primeros canales. La tercera etapa va desde el año 2010 hasta el 2015, años en los que la radio convencional comienza a introducir sus programas en formato pódcast en repositorios y algunos de los programas más famosos de Estados Unidos emitidos por emisoras públicas dan el paso de la autofinanciación y la autogestión. En España, se crea una asociación nacional de *podcasting* (Asociación Pódcast³). Y la cuarta etapa, que se extiende hasta la actualidad y comienza en 2015, con el éxito mayúsculo de Serial, el pódcast previamente mencionado, que redefine el medio y lo expande tanto a nivel nacional como internacional. También es definitorio de esta cuarta etapa la creación de *Podium Podcast*, que supondría un antes y un después en la generación de contenidos de audio a la carta en español.

Por otro lado, María Jesús Espinosa de los Monteros, directora general de Audio del Grupo Prisa y fundadora de *Podium Podcast*, también divide la evolución del pódcast en cuatro etapas, pero por razones algo distintas. La primera comienza en 2001 y está

³ <https://asociacionpodcast.es/>

marcada por la aparición del iPod, por el surgimiento del término *podcasting* de mano de Ben Hammsersley y por el comienzo del uso del formato RSS por Dave Winer y Adam Curry. La segunda comienza en 2012 cuando Apple, con su aplicación nativa, simplifica el proceso de búsqueda de pódcast, eliminando la navegación y sincronización a partir de plataformas externas. La tercera etapa comienza con la publicación del pódcast Serial. En ella tienen lugar la fundación de *Podium Podcast* en España y el acercamiento al pódcast y a su producción por parte de grandes compañías como Spotify, Google y Amazon, entre otros. Y la cuarta comienza en 2019 y está marcada por la compra de las productoras Anchor y Gimlet Media, y de la aplicación Parcast, por parte de Spotify (Espinosa, 2020).

En la actualidad, según Espinosa (2020), nos encontramos viviendo la era de la *audificación*:

El ascenso global del *podcasting* no puede entenderse sin su confluencia con algunas tendencias contemporáneas: la irrupción de la voz como gran herramienta de las llamadas tecnologías sin contacto, el capitalismo de plataformas que rige la economía mundial y el florecimiento de narrativas digitales que están conformando un nuevo canon cultural. A estas tres razones externas —tecnológicas, económicas y culturales— se une una cualidad orgánica del formato: el *podcast* tiene una gramática propia pero tremendamente moldeable, pues su naturaleza omnívora facilita que esté presente en casi todos los sectores relevantes de nuestra sociedad: salud, música, arte, educación, deporte y periodismo, entre otros.

Además, con el paso de los años, “el propio avance tecnológico ha jugado un papel central para que el *podcasting* alcanzara una mayor difusión, grado de conocimiento en el ecosistema comunicacional y un mayor nivel de penetración en la dieta mediática de los públicos” (García-Marín, 2019, p.188). Algunos de los cambios más significativos que han contribuido a la mejora del medio son la inclusión de los pódcast en el servicio iTunes de Apple, como se ha comentado anteriormente, el nacimiento de la plataforma iVoox, y por supuesto la aparición de los *smartphones*. Como explica García-Marín (2019):

El escaso grado de popularidad del medio durante sus momentos iniciales tuvo un primer diagnóstico desde la comunidad de creadores: la audiencia no conoce el *podcasting* porque no tiene acceso a éste. En la medida en que el smartphone se convierte en un instrumento omnipresente en el día a día de un creciente número de personas, esta herramienta se configura como una puerta de entrada al universo pódcast a través de las diferentes aplicaciones de escucha de programas que este dispositivo pone a disposición del usuario (p.189).

Con la evolución de los *smartphones* y las alternativas que ofrecen, han surgido una gran cantidad de narrativas digitales que contribuyen al crecimiento del pódcast, sobre todo a través de la nueva figura del creador digital, influenciado también, y en gran parte, por plataformas como YouTube o TikTok, y por otros medios como pueden ser la televisión o los videojuegos. Sin embargo, la naturaleza sonora del pódcast le aporta una intimidad y una fortaleza narrativa que generan una conexión especial con el oyente (Espinosa, 2020).

Esto se traduce, como se puede apreciar en la Figura 1, en alrededor de 360 millones de oyentes en el año 2022 y una previsión de crecimiento de casi 300 millones más en los próximos 5 años (Statista, 2023).

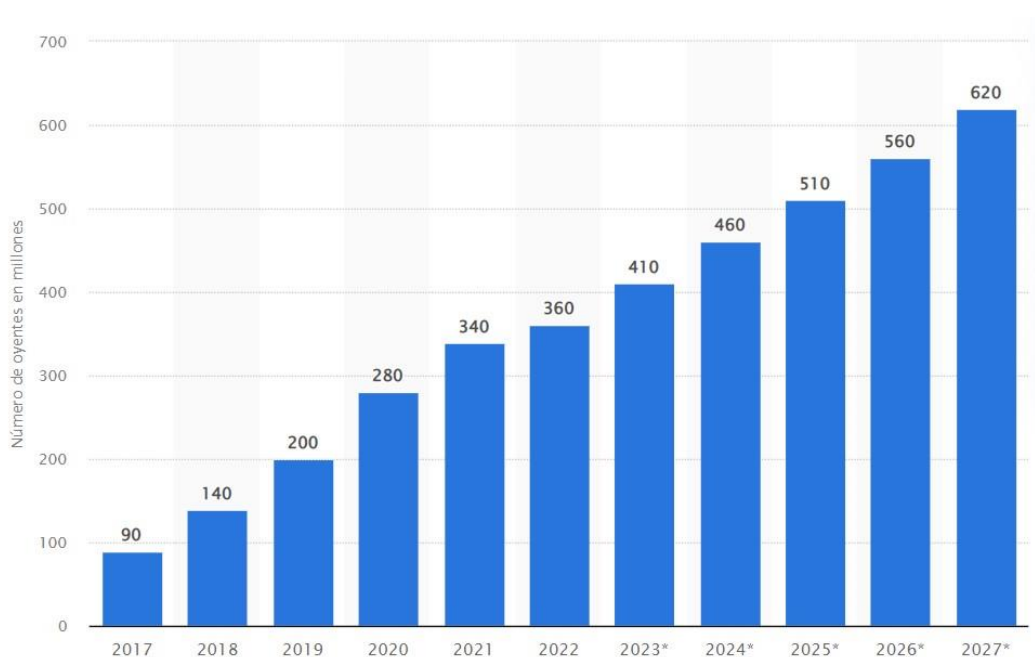


Figura 1. Número de oyentes de pódcast en el mundo entre 2017 y 2027. Fuente: Statista (2023)

2.2. El pódcast de no ficción

Una de las nuevas herramientas de transformación del medio y de relación con la audiencia es el pódcast narrativo, y esta necesidad de contar historias y conectar con el oyente, ha abierto una nueva vía para la no ficción (Espinosa, 2020).

La expansión del relato en cada vez más plataformas y los contenidos generados por el propio usuario se han explorado con anterioridad y de manera amplia en proyectos de ficción. Pero esto también tiene cabida en relatos de entretenimiento y periodísticos

ya que la inmersión y la interacción con el usuario es mayor, en comparación con otros géneros que puedan estar más conectados con la actualidad (Visa y Serés, 2018).

El primer caso de pódcast de no ficción mundialmente conocido fue el anteriormente mencionado Serial. Un pódcast en el que se daba al oyente la oportunidad de conocer en profundidad los detalles de una historia (en este caso, una investigación policial), y se hacía aproximando los hechos al oyente, con testimonios de primera mano, entrevistas con personas involucradas, e incluso con declaraciones de los protagonistas. Siempre con base en unos hechos reales, y aportando varios puntos de vista, de manera que la cobertura del caso no se ciñe a una opinión o a un único relato (Visa y Serés, 2018).

En cuanto a contenido, José Antonio Martín Matos hace un análisis de los elementos sonoros empleados en el pódcast *V, las cloacas del estado*, que elaboraban “un nuevo lenguaje narrativo en el formato de pódcast que hasta ahora no se había dado en la radio *online*” (Serrano, 2017, p. 108) y que constituían algunos de los elementos comunes del pódcast de no ficción, que también han sido utilizados en la elaboración del presente Trabajo Final de Grado.

Según Martín (Serrano, 2017), a nivel técnico, los elementos son:

- Efectos especiales: Recursos como pasos o llamadas de teléfono, entre otros, contribuyen a definir mejor la narración y aportan veracidad al relato.
- Efectos al servicio de guion: El tipo de efectos que parece que forman parte del entorno en el que se está desarrollando la acción, pero que han sido incorporados en postproducción.
- Música ad hoc, de creación propia: Piezas musicales compuestas expresamente para el proyecto, normalmente con el fin de crear un ambiente que refuerza las voces o algún otro elemento del relato. Se suele colocar en segundo plano.
- Canciones de contexto: Canciones que guardan una relación con algún momento determinado que tiene lugar en la narración, por el motivo que sea.
- Canciones sin conexión: Al contrario que las canciones de contexto, no muestran ninguna relación con la narración y se suelen utilizar para separar contenidos o en la parte final de los pódcast por capítulos.
- Tratamiento de las voces: Puede que, en determinados momentos, por exigencias de la narración o con el fin de potenciar alguna sensación en concreto, las voces pueden sufrir modificaciones en postproducción, como por ejemplo cuando se quiere simular una conversación telefónica.

Y a nivel verbal, los elementos utilizados para narrar los hechos que acontecen son los siguientes:

- Uso de la primera persona: Puesto que, muchas veces, la persona que ha realizado la investigación y ha construido la historia es el propio narrador o narradora, el hecho de hablar en primera persona, además de acercar al oyente a la narración, aporta naturalidad y facilita el desarrollo de los hechos, fruto de un trabajo previo cuyo/a responsable es quien lo cuenta.
- Fragmentos de entrevistas de radio y televisión: Muchas veces, las aportaciones del narrador se ven complementadas por extractos de otros medios en los que se trata algún tema que resulta de interés y que influye en la narración.
- Fragmentos de conversaciones y entrevistas realizadas por el propio periodista: Igual que las aportaciones del narrador se pueden ver complementadas con cortes de otros medios, también son muy frecuentes los extractos de otras entrevistas o conversaciones que el mismo narrador ha tenido en otro momento con personas que también son de interés y que contribuyen al desarrollo de la narración.

Según Martínez, Rodríguez y Alcudia (2019), “independientemente del género del formato pódcast, la historia es la que determina la fuerza del resultado, condiciona el guion, planifica los testimonios e incluso establece la narración para llegar al oyente” (p. 159). En el caso del pódcast de no ficción, la flexibilidad y la libertad del relato sonoro hacen mucho más fácil la incorporación de testimonios y puntos de vista por parte de numerosas fuentes. Su modo de difusión asincrónico y su escucha, que generalmente es individual, hace que resulte mucho más fácil profundizar en los hechos contados y, por consiguiente, hace del pódcast un formato ideal para realizar periodismo de investigación (Visa y Serés, 2018). Además, no solamente narra los hechos, sino que los interpreta de forma creativa y permite elaborar un relato personal y directo (Legorburu, Edo y García, 2021).

2.3. Referentes

Retrato sonoro de la escena musical independiente valenciana actual es un pódcast de no ficción en el que las historias de vida, tanto personales como profesionales, de cuatro personas relacionadas con distintos ámbitos de la escena musical de la ciudad, contribuyen a crear una radiografía de la escena independiente en la actualidad, teniendo en cuenta su pasado, presente y futuro. De esta manera, aquello que más protagonismo tiene en el pódcast son las historias de vida de los protagonistas. Es por ello que los pódcast que se han tomado como referencia y que son una fuente de

inspiración directa para este son pódcast en los que predomina lo que se conoce como *Human Reach Storytelling*⁴ (Martínez, Rodríguez y Alcudia, 2019) o reportajes de historias de vida.

Los pódcast que han servido de mayor inspiración y referencia a la hora de elaborar el presente Trabajo Final de Grado son los siguientes:

Radio Ambulante



Figura 2. Portada del pódcast Radio Ambulante

Dirigido y producido por el novelista, escritor, periodista y antropólogo Daniel Alarcón, y distribuido por NPR, *Radio Ambulante* es un pódcast narrativo con la mira puesta principalmente en las historias de juventud, familiares, amor, política y migración, generalmente, al igual que *Las Raras*, en América Latina.

El aspecto de *Radio Ambulante* que más presente está en el pódcast propio es la propuesta de “Retrato Sonoro”. En la página web de *Radio Ambulante*⁵ se afirma que el pódcast ofrece “un retrato sonoro del continente y de cualquier lugar donde se habla español” (Radio Ambulante, 2023), una afirmación cuanto menos interesante y que se ve muy bien reflejada en todos los episodios, donde los paisajes sonoros, los recursos y las narraciones se complementan unos a otros para transmitir, muchas veces sin necesidad de palabras, la sensación de estar en el escenario que se plantea en las distintas historias.

⁴ El *Human Reach Storytelling* hace referencia a las narrativas que cuentan historias de vida (Martínez, Rodríguez y Alcudia, 2019)

⁵ <https://radioambulante.org/>

Las Raras



Figura 3. Portada del pódcast Las Raras

*Las Raras*⁶ es un pódcast independiente chileno de relatos de no ficción dirigido por la periodista Catalina May y el ingeniero de sonido Martín Cruz. En él se relatan historias de personas que luchan contra las imposiciones y trabajan por un cambio social. Personas que no tienen un altavoz en los medios de comunicación tradicionales, pero cuya causa lo merece. La temática puede variar en cada episodio, con ediciones de temática científica a migración, pasando por otros temas como el amor, la educación o los derechos humanos en Latinoamérica.

De *Las Raras*, una de las características que ha servido de especial inspiración para la elaboración del pódcast propio es la manera en la que las voces del narrador y los fragmentos de entrevistas y conversaciones con los protagonistas de la historia se complementan unas a otras y van tejiendo el hilo conductor y contando la historia mientras se alternan unas con otras. Muchas veces, las respectivas intervenciones son breves, y el cambio entre unas voces y otras le aporta mucho dinamismo a la narración, lo cual hace la escucha muy amena y más interesante.

Familia de libro



Figura 4. Portada del pódcast Familia de libro

*Familia de libro*⁷ es un pódcast narrativo sobre historias reales de familias. La temática puede variar entre episodios (amor, conflictos, secretos...), pero todos ellos

⁶ <https://lasraraspodcast.com/>

⁷ <https://www.podiumpodcast.com/podcasts/familia-de-libro-podium-os/>

están basados en cuestiones de familia. Está dirigido y narrado por Ana Solanes y producido por *Podium Podcast*.

Uno de los aspectos que más ha influido a la hora de elaborar el pódcast es el papel del silencio. En comparación con los anteriores, *Familia de libro*, en ocasiones, utiliza el silencio como enfatizador de la narración, ya sea con pausas mayores entre intervenciones o también con un elemento más que interesante por la dificultad de su correcto uso: la ausencia de apoyo sonoro en forma de música de fondo o apoyos puntuales en segundo plano, que son muy frecuentes en la mayoría de los pódcast y que, cuando se prescinde de ellos pueden dejar una sensación de vacío o, como en este caso, aportar un mayor dramatismo a la narración o una mayor retención de la atención del oyente.

La vida lenta



Figura 5. Portada del pódcast *La vida lenta*

*La vida lenta*⁸ es un pódcast independiente llevado a cabo de principio a fin por Ricardo Lezón, cantante de la banda *McEnroe*. En él, Ricardo vuelca sus pensamientos, y comparte con los oyentes aspectos de su vida cotidiana, así como reflexiones y otras cuestiones que pueden ser (o no) banales, pero que siempre terminan teniendo un sentido completo y construyendo la imagen de alguien que, a priori, es cantante de un grupo de música, pero que realmente es mucho más.

De *La vida lenta*, el aspecto que más influye en el TFG es la intimidad y la cercanía que Ricardo establece desde el principio con el oyente, tanto por el tono y el ritmo de su voz como por el contenido de sus palabras, captando la atención desde el primer momento y estableciendo una conexión especial, diferente de la del resto de ejemplos mencionados. Además, también resulta especialmente interesante el efecto que generan las composiciones musicales, creando una atmósfera ideal para el característico registro del pódcast y su contenido.

⁸ <https://www.lavidalentashop.com/podcast>

De eso no se habla



Figura 6. Portada del pódcast *De eso no se habla*

*De eso no se habla*⁹ es un pódcast narrativo de no ficción, “a medio camino entre la crónica, el ensayo y el documental” (“De eso no se habla”, 2020). Su directora y narradora es la periodista Isabel Cadenas Cañón. Los temas principales del pódcast son aquellos de los que no se suele hablar, las historias contadas siempre son historias de silencios, de secretos, de cosas ocultas por el tiempo, o por muchos otros posibles factores. Aspectos como la política, la memoria histórica y las relaciones interpersonales, son lugares comunes en muchas de las historias que forman parte del pódcast.

De eso no se habla es el proyecto que más ha inspirado e influenciado este Trabajo Final de Grado. En él se recogen todas las características mencionadas anteriormente y la esencia que ha motivado la creación de un proyecto como el retrato sonoro de la escena musical independiente valenciana actual. La elección de los temas a tratar, la manera de abordarlos con sensibilidad y sencillez que nos acercan a temas a veces complejos, otras desconocidos. Entre muchas otras cosas, el ritmo, la fluidez del guion, el encaje de las declaraciones de los protagonistas con la voz narradora, los silencios, los detalles musicales, los recursos y la ambientación sonora, siempre puntual y, por supuesto, la fuerza de las historias hace de *De eso no se habla* la mayor referencia y un pódcast sin el cual tal vez no hubiera existido este proyecto.

3. Desarrollo del pódcast

Tras analizar el contexto del pódcast y comprender su historia, su desarrollo y su evolución a lo largo de los años, así como las principales características del pódcast de

⁹ <https://deesonosehabla.com/>

no ficción, se extrae una gran cantidad de información acerca de la manera de proceder a la hora de elaborar un pódcast, en concreto uno de no ficción.

A continuación, se detallarán los procesos llevados a cabo a la hora de realizar el proyecto que da nombre al presente Trabajo Final de Grado. Dado que el pódcast ha sido creado desde cero, los detalles de su proceso de creación comprenderán las fases de preproducción, producción y postproducción, desde la ideación del proyecto hasta, una vez terminado el pódcast, el montaje y la masterización del archivo de audio.

3.1. Preproducción

3.1.1. Ideación

El presente Trabajo Final de Grado nace a partir de la unión del formato pódcast que, tal y como se ha explicado anteriormente, en los últimos años ha experimentado un auge sin precedentes y ha conseguido llegar a millones de personas alrededor del mundo, y una pasión personal: la música.

A lo largo de los años, a nivel personal, asistir de manera regular a todo tipo de conciertos en la ciudad se ha convertido en algo habitual. En el pasado, más de manera puntual o en ocasiones más especiales, pero a medida que han ido pasando los años se ha convertido poco a poco en uno de los motivos principales a la hora de disfrutar de la ciudad, socializar y descubrir nueva música. Con el paso de los años y la experiencia asistiendo a conciertos, inevitablemente se termina conociendo a gente responsable de que dichos conciertos se celebren, habituales en las mismas citas musicales e incluso en más, y también trabajadores de la industria y artistas.

La pasión por la música, así como el interés y entusiasmo que despierta en uno la música de su ciudad de origen, dan vida a este proyecto, que nace con el fin de dar a conocer las distintas caras de una escena musical local que está en constante movimiento y crecimiento, con sus cosas tanto buenas como malas.

En un principio, la idea era realizar un pódcast sobre la evolución de la escena musical independiente valenciana en el siglo XXI, pero tras analizarlo con detenimiento, la idea fue cambiando hasta el punto en el que se decidió retratar la escena independiente local en la actualidad. Para ello, era inevitable hablar también del pasado, ya que aquello que ocurre en el pasado contribuye a definir lo que ocurre en el presente. De manera que, al retratar la situación actual de la escena independiente de Valencia, también se habla del pasado, y por supuesto del futuro.

De esta forma, la idea del proyecto se redefinió y el pódcast pasó a ser un retrato sonoro de la escena, es decir, una foto fija de la situación actual y del entorno que rodea a la música independiente en la ciudad, tanto a nivel profesional como también, y no menos importante, a nivel social.

Las canciones son el resultado final de un proceso creativo, de un cúmulo de circunstancias que propician su creación, pero para conocer y comprender una escena musical, hay que ir mucho más allá de las canciones. Es por eso que una de las ideas más claras desde el principio es que el proyecto tenía que estar protagonizado por personas que formaban (y forman) parte de la escena musical independiente de Valencia de manera activa.

Así, la idea final fue retratar la escena a través de las historias de vida de algunas de las personas que están más estrechamente relacionadas con ella en los últimos años y en la actualidad. Con relatos tanto personales como profesionales, que ayudasen al oyente a conocer qué los ha llevado a ser algunas de las personalidades más representativas del independiente valenciano, y también cuál es la situación actual de la música independiente de la ciudad bajo los prismas de personas que trabajan en distintos sectores del ámbito musical.

3.1.2. Participantes

Para llevar a cabo la idea, el primer paso era encontrar a los protagonistas. Antes de barajar nombres, se establecieron dos condiciones: la primera, indispensable, fue que cada protagonista debía trabajar en un sector diferente relacionado con la escena musical valenciana. Es decir, la idea se basaba en que cada persona debía aportar un punto de vista diferente a los del resto de protagonistas, de manera que no tendría sentido contar con dos personas cuya profesión fuera la misma, porque a pesar de que sus historias obviamente serían distintas, el punto de vista desde el ámbito profesional no aportaría nada nuevo y se estarían dejando fuera otros potenciales puntos de vista distintos que aportarían mucha más riqueza al proyecto, por lo distinto de sus respectivos prismas. La segunda condición era más una cuestión subjetiva. Personalmente, son muchos años asistiendo a conciertos en la ciudad y, por consiguiente, muchos años viendo muchas caras repetidas en conciertos y eventos musicales de todo tipo. Por supuesto, en el público hay muchas caras que se repiten, pero también hay muchas personas que asisten a infinidad de conciertos, pero no como espectadores. La segunda condición era que, a la hora de escoger a las voces protagonistas, tenían que ser parte de ese grupo de personas que, a lo largo de los años, hayan estado al pie del cañón, asistiendo a conciertos de manera regular y

trabajando directamente para la escena musical de puertas para adentro, pero también a la vista de personas que, como es el caso, frecuentan los eventos que se proponen en la escena musical independiente de Valencia. O lo que es lo mismo; los protagonistas habían de ser caras conocidas para los habituales de la escena local.

Con estas directrices, la búsqueda se centró inicialmente en seis nombres: el fotógrafo Miguel Ángel Calvo, el periodista Quique Medina, los propietarios de tiendas de discos Juan Vitoria y Mario Ballester, la sala de conciertos *La Salá* y el cantante y compositor Jorge Martí.

Tras valorar todas las posibilidades, se decidió contar con cuatro de los seis nombres valorados inicialmente:

Miguel Ángel Calvo Payá. Más conocido como Mike, es un fotógrafo y videógrafo valenciano especialización en fotografía musical. Además de tener su productora audiovisual (Nanuk¹⁰), en 2010 creó el medio digital de difusión musical La Gramola de Keith¹¹, con cobertura principalmente de la ciudad de Valencia. De esta manera, con el testimonio de Mike, el pódcast contaría con la experiencia de alguien que ha trabajado durante años en el sector musical desde el campo de la creación de contenido audiovisual: una profesión que lo ha permitido estar cerca de los artistas, pero también entre el público en multitud de ocasiones. Además, también ha promovido y promueve la difusión musical a través de un medio especializado, lo cual le ha permitido conocer la evolución de la actividad musical de la ciudad durante los últimos años.

Quique Medina Crespo. Quique es periodista y promotor musical, y a lo largo de su carrera profesional ha formado parte de multitud de proyectos relacionados con la música y la cultura en la ciudad. Entre otros, ha sido director de Vinilo Valencia, que en primer lugar fue un medio digital y más tarde una promotora de conciertos (Rodríguez, 2016), redactor de Valencia Plaza, director de comunicación de Espai Rambleta, codirector del festival Deleste, también del “*lobby* ciudadano” (Valencia Plaza, 2015) València Vibrant, programador musical y dinamizador cultural del Palau de la Música de València, periodista cultural del periódico Levante-EMV, y programador cultural de Convent Carmen. A día de hoy, es director de la agencia de comunicación Districte y responsable de proyectos como los ciclos de conciertos de La Pérgola de La Marina de València y SerialParc. Todos estos proyectos y muchos más en los que ha estado involucrado desde casi principios de siglo hacen de Quique una de las personas más

¹⁰ <https://nanukvideo.com/>

¹¹ <https://lagramoladekeith.com/>

activas de la escena independiente de Valencia y, por tanto, una de las voces más autorizadas a la hora de hablar de ella.

Mario Ballester Muñoz. Nuevo copropietario de Discos Oldies, la tienda de discos más antigua de España, tras la jubilación de sus dueños originales. Con la adquisición de Oldies junto con sus socios y amigos, Mario ha pasado a ser una cara más que reconocible de una de las nuevas generaciones de jóvenes que están transformando el panorama independiente valenciano. La imagen de la tienda de discos se ha renovado completamente, y con ella una nueva forma de hacer las cosas, reivindicando Discos Oldies como “un punto de encuentro entre los grupos y los fans” (Calabuig, 2023). Y además de ser copropietario de Discos Oldies, Mario también forma parte de la banda de pop punk valenciana *Calivvlla*, de manera que no solo conoce desde dentro cómo funciona una tienda de discos, sino también como funciona una banda de música y lo que supone compaginar la vida laboral con el hecho de formar parte de un grupo de música, una situación que muchas bandas han experimentado o experimentan.

Jorge Martí Aguas. Jorge es cantante y guitarrista de La Habitación Roja. En activo desde 1995, La Habitación Roja es considerada una de las bandas más importantes de la historia de la ciudad, tanto a nivel nacional como internacional. Con 13 álbumes de estudio editados, decenas de giras por Latinoamérica y miles de conciertos por toda España a lo largo de los últimos 28 años, Jorge tiene muchas cosas que contar, y muchas reflexiones que compartir. Con todo lo bueno y lo malo que supone ser una de las voces más reconocidas del pop rock en España y, probablemente, la más conocida de la música independiente valenciana.

Pero, además de sus respectivas carreras profesionales, cada protagonista tiene una historia de vida distinta y única; algo que los diferencia del resto y los hace especiales.

En el caso de Mike, su vida académica dio un giro radical después de abandonar la carrera que estudiaba, y decidió seguir sus verdaderas pasiones gracias, en gran parte, a su familia. Además, los años de experiencia y la evolución de ciertos sectores, sobre todo, de la música en directo en Valencia, lo llevan a sostener una visión de futuro más bien negativa para la música en la ciudad. Mario, antes de adquirir Discos Oldies, se vio obligado a dejar su anterior trabajo, y tras muchos meses de incertidumbre, la música, de la mano de la tienda de discos, le ha devuelto la ilusión a nivel profesional. A parte, su faceta como músico independiente le trae alegrías y frustraciones casi a partes iguales (Ballester, comunicación personal, 14 diciembre 2022). Quique, antes de iniciar su carrera profesional, sufrió un cáncer cuyas secuelas, una vez curado, le persiguieron

hasta hace muy pocos años, y le han hecho ver la vida y la música de otro modo. Y Jorge, a pesar de ser uno de los cantantes más reconocidos de España, hace años que vive en Noruega con su familia, y su vida profesional es diametralmente opuesta a su vida profesional (Bungard, 2018).

Con la lista de nombres decidida, el siguiente paso fue contactar con los cuatro y hablarles del proyecto para convencerlos de participar. Afortunadamente, todos aceptaron de inmediato, pero el aspecto más difícil de gestionar fue el concretar las fechas para llevar a cabo las entrevistas. Algunos participantes, como Quique Medina, disponían de muy poco tiempo libre para concertar una entrevista o charla distendida, que era lo que se planteaba, debido a los horarios de trabajo y la carga semanal que supone la gestión cultural y de conciertos casi diarios. Por ello, se tardó algunas semanas en concretar un día y una hora, pero al final fue posible, aunque el tiempo de la entrevista fue algo menor de lo estimado previamente. A pesar de ello, no hubo ningún problema y todos los temas se pudieron tratar con normalidad. Y, como era de esperar, la cita más difícil de concretar fue con Jorge Martí. Si al hecho de que la mayor parte del año reside en Noruega se le suma que el poco tiempo que está en España lo dedica casi en su totalidad a los compromisos con La Habitación Roja, nos queda que, por el tiempo libre del que dispone para encuentros como el que se proponía, era algo muy complicado de organizar, pero finalmente me dedicó una mañana entera, pocos días antes de volver a Noruega, lo cual es de agradecer. Tras estas complicaciones, las cuatro entrevistas tuvieron lugar sin ningún problema o inconveniente de última hora, lo cual facilitó mucho la obtención de una gran cantidad de contenido para el pódcast.

3.1.3. Guion

Con las entrevistas ya confirmadas y concretadas, el siguiente paso era elaborar los guiones para cada una de ellas. Cada participante, además de trabajar en un ámbito distinto, obviamente tiene una historia de vida distinta, de manera que cada guion debía ir enfocado de distinta forma, con preguntas adaptadas a sus respectivas profesiones y a conocer sus historias personales, aquello que los ha llevado a estar donde están y a ser quienes son. Todo ello, a su vez, sin perder de vista en ningún momento el nexo común entre todas las historias: la escena musical independiente de Valencia, de la que todos forman parte. Con estas premisas, las entrevistas están elaboradas con la misma estructura general (siguiendo una linealidad temporal), pero adaptadas a la profesión y a las circunstancias personales de cada protagonista.

A modo de ejemplo, se puede observar a continuación el guion de la entrevista a Miguel Ángel Calvo (Mike). Los guiones de todas las entrevistas individuales se pueden encontrar en el Anexo I.

ENTREVISTA MIKE

BIOGRÁFICO E INFANCIA/JUVENTUD

- ¿Cómo te llamas, qué edad tienes y a qué te dedicas?
- ¿Qué querías ser de mayor?
- ¿Y qué estudiaste? ¿Quedaste satisfecho o cambiarías algo de tu formación si pudieras?
- ¿Qué te llamaba la atención de pequeño? ¿Ya la fotografía? ¿La música?
- Y a nivel personal, ¿qué papel jugó la música cuando eras un adolescente?
- ¿Qué solías escuchar? ¿Qué era lo que te tenía enganchado cuando tenías más menos mi edad?
- ¿Recuerdas algún momento en específico que siempre te venga a la mente al pensar en tu 'yo' de pequeño/adolescente a nivel musical?

FOTOGRAFÍA

- ¿Recuerdas la primera vez que cogiste una cámara, o que viste algo que te hiciera interesarte por la fotografía?
- ¿Qué fue lo primero que comenzaste a hacer con la cámara a nivel aficionado?
- ¿Cuál fue el momento en el que empezaste a plantearte el vivir de la fotografía?
- ¿Qué papel juega la música en tu carrera profesional? ¿Cuál ha sido tu relación profesional con ella?
- ¿Cómo empezaste a moverte en la escena musical de Valencia como fotógrafo? ¿Qué era lo que más solías hacer al principio?
- A nivel profesional, ¿qué es lo que más te beneficia de la escena de Valencia? ¿Cómo influye en tu trabajo el panorama musical? / ¿Y lo que más te perjudica?
- ¿Recuerdas algún momento especial en algún concierto, festival, etc. en el que hicieras fotos?

LA GRAMOLA DE KEITH

- ¿Qué es La Gramola de Keith y cómo comenzó todo?
- A lo largo de los años, ¿qué te ha aportado el hecho de crear un medio musical como La Gramola?
- ¿La Gramola te ha ayudado a ver más con perspectiva la escena musical valenciana y su evolución a lo largo de los años?

ESCENA MUSICAL VALENCIANA

- Cuando te presenté el proyecto, aceptaste en, pero lo siguiente que me dijiste es que si lo que buscaba era una opinión sobre la escena musical valenciana, tu respuesta no iba a ser muy positiva, ¿por qué me dijiste eso? ¿Qué tienes que decir al respecto?
- ¿Cuánto tiempo llevas en contacto con la escena musical de Valencia?
- ¿Es posible vivir de la música en Valencia sin formar parte de la industria musical directamente?

- Como fotógrafo, ¿sientes que el gremio está respaldado por las instituciones, o es un poco solo frente al peligro?
 - ¿Alguna vez te has planteado el parar un tiempo o incluso dejarlo?
-
- ¿Ahora mismo ves gente joven que muestre interés en seguir haciendo crecer la escena igual que lo habéis hecho y seguís haciendo vosotros?
 - ¿Podrías decirme pros y contras de la escena independiente valenciana desde tu punto de vista? Los que más te afectan a ti.
 - Personalmente, ¿qué proyectos son los que más ilusión te hacen?
 - ¿Algún momento en especial en el que hayas pensado “me encanta lo que hago, y me encanta que sea en Valencia”?
 - ¿Cuál que es el punto más fuerte de la escena valenciana? / ¿Qué es lo mejor?
 - ¿Y qué es lo peor?

MÚSICA EN LA ACTUALIDAD

- ¿Sigue la música definiendo (en cierto modo) tu vida o ha cambiado en algo con respecto a cuando eras joven?
- ¿Y ahora mismo, qué es lo que más estás escuchando y qué es lo que más te interesa a nivel música (no de Valencia, sino en general)?
- ¿Qué es lo que más te gusta de lo que se está en Valencia ahora mismo? (A nivel bandas, artistas)
- ¿Hay alguna banda que en Valencia que te haya marcado especialmente?

CIERRE – CURIOSIDAD / INTERÉS PERSONAL

- Y ahora mismo, ¿cuál es tu día a día?
- 3 (o más) artistas o bandas de Valencia con los que hayas conectado especialmente.
- ¿Hacia dónde crees que va la escena musical valenciana?
- Si tuvieras que darte un consejo a tu “yo” de joven, el que todavía no formaba parte de la escena valenciana, ¿qué le dirías?
- ¿Sientes que hay algo que te gustaría haber contado y por lo que no te he preguntado?
- ¿Sientes que te dejas algo por decir?

Tras realizar las cuatro entrevistas, todavía quedaría el proceso principal de guion, que consistiría en la redacción del guion para la realización del pódcast, incluyendo los distintos fragmentos que se seleccionasen de las entrevistas con los protagonistas, pero también añadiendo las locuciones propias, que servirían como hilo conductor durante todo el pódcast. Es por eso que dicho proceso se lleva a cabo durante la revisión y selección de los brutos de las cuatro entrevistas, de manera que, al ir repasando todo el material resultante de las entrevistas, se iban seleccionando los fragmentos que formarían parte del pódcast a la vez que, basándose dichos fragmentos, se iba redactando el guion general del pódcast, con el fin de construir una narración completa con todo el material extraído de las entrevistas y conducido por las locuciones personales.

Dichas locuciones propias construirían la figura del narrador que, a su vez, es el autor del pódcast. Están grabadas previa redacción y ya con el guion elaborado del pódcast elaborado por completo.

Con todo esto, tras la selección de brutos posterior a la grabación de las entrevistas, se elabora el guion completo del pódcast, contando con todos los elementos que lo conformarían (los fragmentos de entrevistas, las propias locuciones, y también ambientes, músicas y otros recursos sonoros que se comentarán posteriormente). De esta manera, se podría dar paso a la elaboración de una escaleta para el pódcast con el fin de organizar todos los contenidos (tanto de los que ya se disponía como de los que todavía no) a la hora de editar.

A continuación, en la Tabla 1, se puede observar un parte de la escaleta, concretamente la correspondiente al inicio del pódcast y la presentación de Mike:

Tabla 1. Fragmento de la escaleta del pódcast

PERSONA	ORDEN	LOC.	FUENTE	DESCRIPCIÓN	OTROS
INTRO	1	HABIT.	AMB	Ambiente + Cogiendo guitarra	
INTRO	2		V/O	“Todas las ciudades tienen historias en común...”	(1) en PF
INTRO	3	HABIT.	AMB	Guitarra tocando	
INTRO	4		V/O	“Con la música ocurre [...]”	(2) en PF – Al final, pasa a PP 1”
INTRO	5	CALLE	AMB	Ambiente saliendo de casa + Entrando al coche + Encendiendo radio	En PF desde el principio
INTRO	6		V/O	“Este proyecto es una aproximación...”	Por encima de (5)
INTRO	7		MÚS	Sintonía	Sintonía proviene de la radio del coche (5)
MIKE	8		V/O	“Inicio este viaje por la escena independiente...”	(7) en PF
MIKE	9	LOC. MIKE	MIC	“Mi nombre es...”	
MIKE	10		V/O	“Cámara en mano...”	
MIKE	11	LOC. MIKE	MIC	“Siempre me había gustado...”	
MIKE	12		V/O	“Ese regalo de Navidad...”	
MIKE	13	LOC. MIKE	MIC	“Me informé un poco...”	
MIKE	14		V/O	“Desde el principio me di cuenta...”	
MIKE	15		EDICIÓN	Montaje “Mi padre, mi padre...”	
MIKE	16		AMB	“Ambiente coche con música Rolling Stones”	AMB simulando MÚS – PF en (17) y (18)
MIKE	17		V/O	“Además de regalarle su primera cámara...”	
MIKE	18	LOC. MIKE	MIC	“Me gustaba mucho la música”	

MIKE	19		AMB	(16) en PP	Fade Out cuando comienza (20)
MIKE	20	LOC. MIKE	MIC	“Yo veraneaba...”	

3.2. Producción

3.2.1. Grabación de entrevistas

Tras elaborar los guiones de las cuatro entrevistas, el siguiente paso era grabarlas. Para llevar a cabo la grabación, el material del que se dispuso fue el siguiente:

- Micrófono de solapa Sennheiser



Figura 7. Micrófono de solapa Sennheiser. Fuente: Imagecraft Productions

Micrófono de solapa prestado por la EPSG, con transmisor y receptor Sennheiser eW100 G2 y micrófono Sennheiser ME-66 (no inalámbrico). Utilizado en la mayoría de las entrevistas, siempre para captar las voces de los protagonistas.

- Grabadora portátil Zoom H4n



Figura 8. Grabadora Zoom H4n. Fuente: Gear4music

Grabadora portátil prestada por la EPSG. Utilizada en las entrevistas como entrada para el micrófono de solapa, debido a sus 2 entradas de micrófono XLR.

- Grabadora portátil TASCAM DR-07 MKII



Figura 9. Grabadora TASCAM DR-07 MKII. Fuente: Hispasonic

Grabadora portátil prestada por el profesor y cotutor Juanma Sanchis. Utilizada mayormente a modo de segunda fuente de captación de voces de manera simultánea al micrófono de solapa Sennheiser. También utilizada para la grabación de ambientes y otros recursos sonoros que forman parte del pódcast.

La primera entrevista realizada fue a Miguel Ángel Calvo (Mike). Tuvo lugar en los Jardines del Antiguo Hospital¹², al lado del MuVIM¹³. La localización para la entrevista es un lugar tranquilo en el centro de la ciudad, en el que se puede conversar sin problemas, pero con cierto sonido ambiente de la gente de la calle, así como de los coches que transitan por la carretera. De este modo, el ambiente tiene que ver con el tipo de conversación que se mantiene, distendida y amistosa, y tampoco contrasta con el trabajo de Mike; a medio camino entre el bullicio de los conciertos y la tranquilidad del trabajo de edición, en solitario. Como el propio micro de solapa, además de la voz, captó también el ambiente del lugar, no fue necesario el uso de ambientes grabados ex profeso.

La segunda entrevista que se llevó a cabo fue la de Jorge Martí. Se realizó en su casa (de sus padres), en L'Eliana, en un lugar muy tranquilo a las afueras de la localidad, sin prácticamente ruido de coches o de otros elementos que puedan perturbar dicha tranquilidad. La personalidad de Jorge es muy parecida; es una persona sosegada, muy calmada. Le gusta mucho hablar, pero se toma su tiempo para pensar las palabras adecuadas, lo cual da lugar a muchos silencios, nunca incómodos. Es por ello que la localización resulta ideal y el sonido ambiente captado por el propio micro de solapa (sonidos de la naturaleza, algunos pájaros, ladridos de perros y pocos elementos más) es más que suficiente para representar y complementar las palabras de Jorge.

La tercera entrevista fue la de Quique Medina y tuvo lugar en la terraza del George Best Club¹⁴, local del que el propio entrevistado es propietario. De este modo, la terraza

¹² C/ Guillem de Castro, 16, 46001 València

¹³ Museo Valenciano de la Ilustración y de la Modernidad

¹⁴ C/ d'Alzira, 12, 46007 València

del establecimiento resulta la localización ideal para la entrevista, ya que es un lugar más que conocido y frecuentado por el entrevistado, en el que se siente muy cómodo y cuyo ambiente (ajetreado, con personas pasando alrededor constantemente, pero sin sobresaltos) recoge perfectamente la esencia lo que son Quique Medina y su trabajo.

Y la cuarta y última entrevista fue a Mario Ballester. Puesto que, además de ser su lugar de trabajo habitual, es un emplazamiento icónico de la ciudad y uno de los protagonistas del pódcast, la entrevista no podía realizarse en otro lugar que no fuera Discos Oldies¹⁵. En esta entrevista, además de la voz de Mario, algo que también debía tener un gran protagonismo era el ambiente de la tienda, de manera que, para ello, se decidió registrar la entrevista con la grabadora portátil TASCAM DR-07 MKII, con el fin de transmitir al oyente la sensación de estar escuchando directamente una conversación desde dentro de una tienda de discos. Es decir, transportar al oyente a Discos Oldies, escuchando tanto a Mario como la música y el ambiente de la tienda. Para ello, el uso de la grabadora era ideal. Se colocó encima de un cajón de discos, a aproximadamente un metro y medio de distancia con respecto al protagonista, a la altura de su boca. Así, la mezcla entre la voz y el ambiente de la tienda resultó completamente orgánica y perfectamente espaciada. La diferencia entre esta entrevista y el resto es que, en esta, la localización juega un papel activo en la narración; forma parte de ella y es testigo de aquello que se está contando. Y, sobre todo, además de formar parte del pódcast, es un lugar emblemático de la escena musical independiente de Valencia, por tanto, también debía tener su lugar en el pódcast.

3.2.2. Grabación de locuciones

Tal y como se ha comentado en el punto dos, muchas veces, los pódcast de no ficción acostumbra a tener un narrador que suele ser la misma persona que realiza las investigaciones y construye la historia. Con esto, se consigue aportar naturalidad y cercanía, además de generar una intimidad con el oyente que no sería lo mismo si el narrador no fuese el responsable detrás del proyecto y, por ende, no narrase en primera persona. En los pódcast de esta tipología, a la hora de describir los hechos se puede llevar a cabo tanto el diálogo como el monólogo (Ríos, 2022) y cuando las experiencias del narrador forman parte de la propia narración, se dice que este es un narrador autodiegético (Olmedo-Salar y López-Villafranca, 2019).

¹⁵ C/ Mare de Déu de Gràcia, 6, 46001 València

De esta manera, para hacer posible la presencia del narrador tal y como se ha explicado, se hubieron de redactar las intervenciones basándose en los requerimientos del guion y, una vez redactadas, se procedió a la grabación de las locuciones.

La grabación de estas tuvo lugar en el Estudio de Radio y Doblaje (B011) de la EPSG. Los recursos empleados fueron los siguientes:

- Ordenador Mac
- Mesa mezclas digital AEQ FORUM
- Micrófono Rode Procaster
- Software Adobe Audition

Para la grabación, se generó una pista de audio en Audition, en la cual se realizó la grabación de todos los cortes de voz, tal y como se puede apreciar en la Figura 10. Se grabaron múltiples cortes de cada intervención, para después en postproducción ir seleccionando los que más conviniesen.

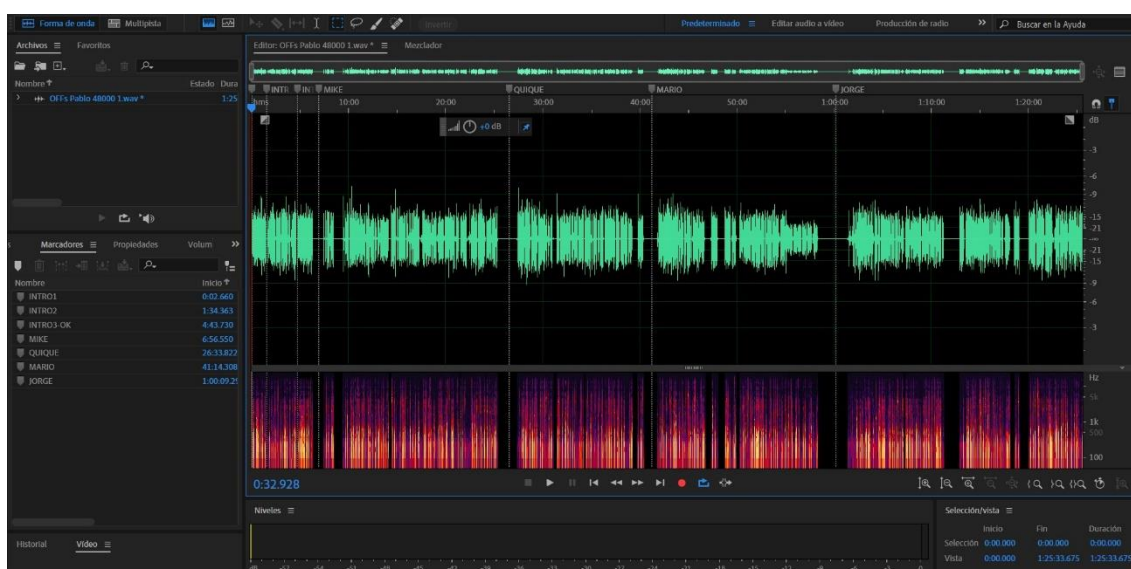


Figura 10. Sesión de Adobe Audition tras la grabación de locuciones propias

3.2.3. Grabación de ambientes

Otro de los procesos llevados a cabo durante la producción fue la grabación de ambientes, imprescindibles para la creación de los paisajes sonoros de cada protagonista que, a su vez, conforman el paisaje sonoro de una parte de la escena musical valenciana.

Según Murray Schafer (1977), el paisaje sonoro es cualquier tipo de campo acústico que pueda ser estudiado como un texto y que está compuesto por el conjunto de sonidos

de un lugar en específico. Es un espacio determinado en el que todos los sonidos tienen una interacción, ya sea intencional o accidental, con elementos lógicos y referentes que aluden al entorno social en el que son producidos. Cuando esto sucede, el paisaje sonoro se convierte en un indicador de las condiciones que lo generan y de las tendencias y evolución de una sociedad (Woodside, 2008).

Es por ello por lo que, con el fin no solo de complementar las intervenciones del narrador y los protagonistas, sino también de crear una atmósfera sonora con los elementos adecuados que potencien y refuercen la narración, se llevó a cabo la grabación de diversos ambientes. Por orden de aparición en el podcast y divididos por la historia en la que aparecen:

- Introducción

Para la introducción, antes de la presentación de Mike, se graban dos ambientes. El primero es el que da comienzo al podcast, en el que se capta el sonido ambiente de una habitación en la que, a los pocos segundos, se coge una guitarra y se toca la melodía que se puede escuchar durante la primera mitad de la locución introductoria. El recurso de tocar una canción con la guitarra al principio está pensado para acompañar la presentación del podcast y ambientar el inicio en formato acústico, con el fin de generar una intimidad que se mantendrá durante toda la narración y que irá evolucionando a lo largo del mismo, hasta el punto de que la misma canción que se toca con la guitarra al principio, suena en su forma original en la presentación de Jorge Martí. El segundo ambiente está grabado de camino a la localización de la primera entrevista, en el centro de Valencia, y se utiliza para situar los hechos y presentar, por primera vez, el sonido de la ciudad, como parte del paisaje sonoro.

- Mike

El ambiente que se graba para la parte de Mike aparece cuando él mismo está hablando de su padre y la afición a la música de ambos. En él, se toma con la grabadora el ambiente de un coche en el que está sonando una canción (*It's only rock'n'roll (But I like it)*¹⁶ de *The Rolling Stones*). De esta manera como está hablando de los viajes en coche con su familia y en varias ocasiones comenta que su padre era muy fan de *The Rolling Stones*, se graba la canción sonando por los altavoces del coche, para juntar ambos detalles y utilizarlo para reforzar el momento.

¹⁶ Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=DmgCy__eUa8

- Quique

En la parte que tiene a Quique como protagonista se emplean dos ambientes distintos. El primero, como en el caso de Mike, es un ambiente de la ciudad, llegando al George Best Club, donde tiene lugar la charla. Y una vez allí, también se captan ambientes de la terraza, en la que constantemente se puede oír gente hablando, sirviendo mesas o simplemente paseando por la calle. Y el segundo ambiente se incluye cuando Quique está hablando de las últimas iniciativas musicales que está llevando a cabo en la ciudad. Una de ellas es el ciclo de conciertos de La Pérgola de La Marina de València. El ambiente que aparece está grabado en uno de los conciertos del ciclo, y en él se puede escuchar a los músicos terminando una canción, a la gente aplaudiendo, y posteriormente también a varios niños hablando. Así, el ambiente del concierto refuerza el mensaje que Quique está transmitiendo.

- Mario

Como con el resto de los protagonistas hasta el momento, el primer ambiente se graba yendo a la localización en la que tiene lugar la charla. En este caso, es un tanto diferente, porque el ambiente termina entrando a la tienda de discos. Es decir, comienza en la calle, pero más que un ambiente cuya finalidad podría ser simplemente transicional, es un ambiente que, además de situar, pretende generar la sensación de inmersión en la tienda de discos; que el oyente entre a la vez, y sienta que también está allí, algo que también se busca conseguir con otro ambiente de la tienda en el que simplemente se oye a Mario hablar, con la música del lugar sonando. Con esto, los ambientes de Discos Oldies pretenden acercar al oyente a la tienda lo máximo posible.

- Jorge

En el caso de Jorge, principalmente se graban dos ambientes con gran protagonismo en el pódcast, ambos durante su presentación. El primero se emplea utilizando la misma técnica que para la canción de *The Rolling Stones*, explicada anteriormente con la intervención de Mike: se graba una canción que suena desde los altavoces del coche. Esta vez se coloca en primer plano, simulando que es la canción que suena en el coche en el viaje hacia L'Eliana para hablar con Jorge. La canción que suena es *Mi habitación*¹⁷, de La Habitación Roja; la misma que al principio del pódcast se toca en versión acústica con la guitarra. En este momento, la canción que suena es en versión eléctrica; su versión original. Y el segundo ambiente, que aparece inmediatamente detrás del primero, está grabado en casa de Jorge, mientras enseña su

¹⁷ Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=A5n5rZLbU3c>

colección de discos, algo que, una vez más, genera un alto grado de intimidad por el silencio del lugar y por sus explicaciones calmadas sobre los discos, de manera que volvemos a tener unos ambientes que reflejan fielmente la personalidad del protagonista para el que están grabados; en el caso de Jorge, la canción eléctrica representa la parte más frenética de su vida, y la parte en la que enseña tranquilamente sus discos representa su parte más calmada y reflexiva.

Para terminar con los ambientes, cabe decir que todos ellos han sido registrados con la grabadora TASCAM DR-07 MKII, utilizada durante el proceso de producción mayoritariamente para la grabación de ambientes.

3.2.4. Producción de música original

Una vez grabadas todas las entrevistas, las locuciones propias y los ambientes, la última tarea que se llevó a cabo en el proceso de producción fue la composición de música original para el pódcast.

La música original se ha compuesto con el fin de reforzar tanto la narración como determinados momentos en los que la dramática es mayor. De modo que las composiciones están sujetas a los acontecimientos del pódcast y, por tanto, varían dependiendo de ellos.

De esta manera, cuando la pieza musical está sujeta a la narración y se emplea como refuerzo de esta, se dice que dicha música es incidental (González, 2023). Esta música, que en el lenguaje cinematográfico se conoce como música extradiegética, está al servicio de la imagen, se considera subjetiva y, en ocasiones, también sugestiva. Se pone al servicio de la obra a la que acompaña y forma parte del mismo espacio sonoro que otros elementos como la voz en off o los efectos sonoros (Fraile, 2004).

Para la composición de la música original del pódcast, los recursos empleados han sido los siguientes:

- Software Ableton Live

El DAW Ableton Live se ha utilizado para registrar la composición de todas las piezas originales del pódcast. La versión que se dispone del software ofrece una interfaz con 8 pistas y múltiples aplicaciones para facilitar la generación de múltiples sonidos y la composición musical.

- Controlador MIDI Arturia MiniLab MKII



Figura 11. Arturia MiniLab MKII. Fuente: Arturia

El controlador MIDI que se puede apreciar en la Figura 11 ha sido utilizado en todas las composiciones, aprovechando en varias ocasiones sus 8 pads, sus 16 encoders giratorios, el octavador y el modulador.

- Software Analog Lab Lite

Analog Lab Lite emula un sintetizador con más de 500 sonidos disponibles, modificables y combinables entre ellos. El *software* tiene compatibilidad total con Ableton Live, lo cual ha facilitado en gran medida la creación de distintos sonidos y su mezcla.

En total, se han compuesto seis piezas musicales distintas, para reforzar diversos momentos de la narración y, en ocasiones, también para servir como transición y reforzar locuciones que concluyen las historias de alguno de los protagonistas.

Una de ellas es la pieza cuya sesión se muestra en la Figura 12, que se puede escuchar en el pódcast a partir del minuto 25:10. Una composición que sirve como transición entre las historias de Quique y Mario pero que también refuerza una locución propia que contextualiza la historia de Discos Oldies.

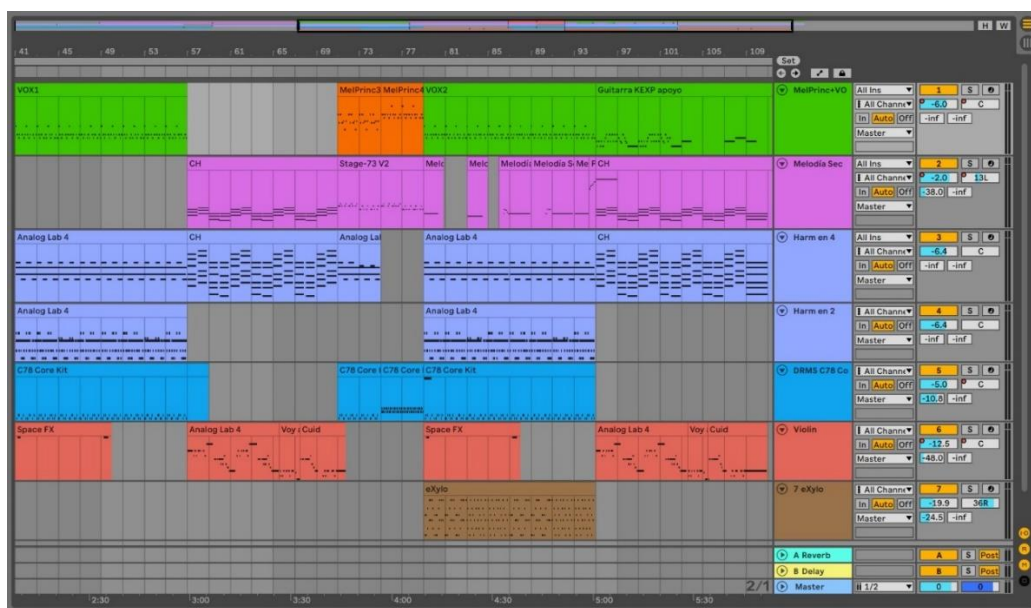


Figura 12. Sesión de Ableton Live de una de las piezas musicales originales

De esta manera, se ve ejemplificado en la Figura 12 el proceso técnico llevado a cabo para las composiciones musicales. Dado que las piezas, como se ha mencionado, están sujetas a la narración y refuerzan diversos momentos, con sus respectivas emociones cada uno, las composiciones varían en duración y en complejidad, dependiendo de las necesidades dramáticas a lo largo del pódcast.

3.3. Postproducción

Una vez terminada la fase de producción, con todas las entrevistas realizadas, las locuciones grabadas y los ambientes registrados, la fase de postproducción iba a suponer un reto a todos los niveles, convirtiéndose en la fase más compleja y difícil de llevar a cabo.

En primer lugar, antes de comenzar con los procesos de postproducción, lo primero que se resolvió fue la duración del pódcast completo. Desde el principio, la idea era no caer en la tendencia de hacer un producto en el que uno de los alicientes principales fuese la duración, que, por corta, pudiese atraer al potencial oyente. Según Europa Press (2022), el usuario determina que, si la temática del pódcast le interesa, no importa cuánto dure el pódcast y opta por contenidos más largos, que superan los 45 minutos de duración.

De esta manera, el pódcast, va dirigido hacia todo aquel que tenga interés en conocer un poco más en profundidad la escena musical independiente de Valencia, sin importar la duración del pódcast. Además, esta decisión se ve reforzada por el hecho de que varios pódcast que han sido mencionados como inspiración directa para el proyecto acostumbran a tener una duración de entre 45 y 60 minutos, como es el caso de Radio Ambulante, Familia de libro o De eso no se habla. De este modo, se decidió que el pódcast tendría una duración no mayor de una hora, pero tampoco menor de 45 minutos.

Con esta información, ya se podía iniciar la fase de postproducción.

3.3.1. Edición

Una vez establecida la duración aproximada del pódcast, la primera tarea de postproducción fue la revisión de brutos.

Esta fase fue una de las más largas y laboriosas de todo el proyecto ya que, sumando todas las entrevistas, la duración de los brutos fue de 6 horas en total. Por tanto, lo primero que se hizo con ellos fue etiquetarlos. Se realizó una escucha activa de todos los brutos y se colocaron etiquetas que identificaran cada una de las preguntas

y los temas tratados para que así, en la posterior selección, no se tuviese que escuchar de nuevo todo una y otra vez. Para el proceso de etiquetado se empleó el software Audacity por una cuestión personal de gustos a la hora de mostrar las etiquetas en pantalla. Tras compararla con la interfaz de Adobe Audition, se decidió optar por Audacity ya que ofrecía la posibilidad de mostrar en pantalla todas las etiquetas de una pista a la vez, tal y como se puede apreciar en la Figura 13, donde podemos ver una captura de pantalla con las etiquetas asignadas a una de las pistas de brutos de la entrevista a Jorge Martí. En total, los brutos de dicha entrevista duran 2 horas y 20 minutos, aproximadamente, pero la captura de pantalla solo comprende una de las pistas, de algo más de 40 minutos de duración.

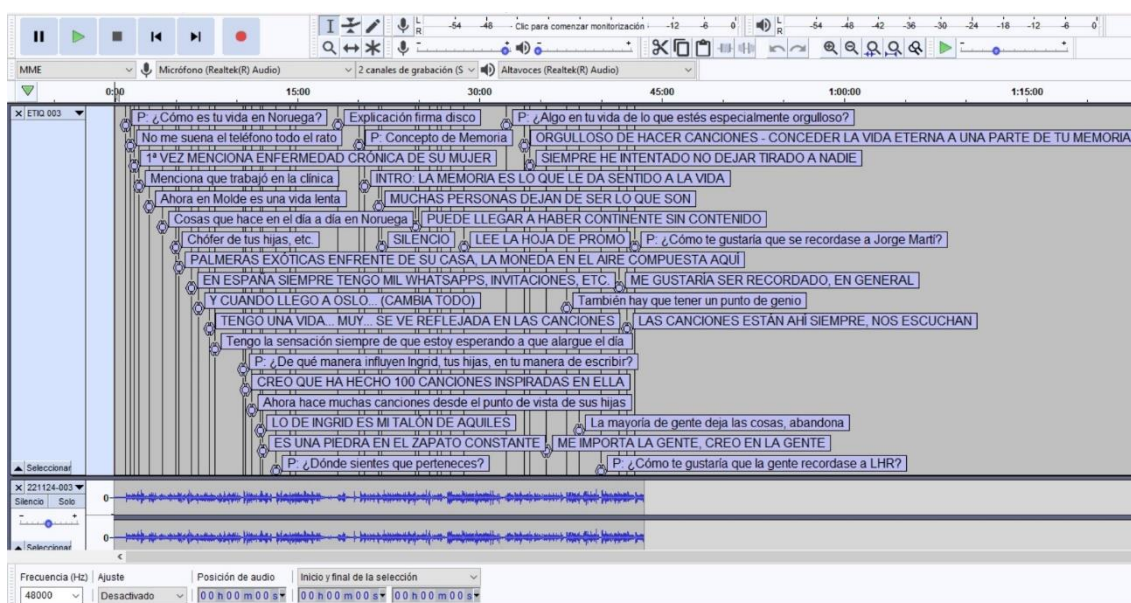


Figura 13. Pista de brutos etiquetados en Audacity

De este modo, puesto que la cantidad de brutos es muy grande y los temas tratados son muchos, se colocan numerosas etiquetas con el fin de tener la máxima información posible a un golpe de vista y facilitar así la posterior toma de decisiones. El proceso de etiquetado mostrado en la Figura 13 se sigue de la misma manera en cada una de las pistas de brutos de cada entrevista.

Una vez etiquetados todos los brutos, se procede a examinar el contenido y se comienza a construir la narración del pódcast y, a raíz de ello, se comienza a redactar el guion final, así como las locuciones propias, tal y como se explica anteriormente en el punto 3.1.3. De esta manera, el orden de selección de la información de los brutos que formará parte del pódcast es lineal, para seguir un orden lógico que ayude a construir el proyecto desde la base, sin saltos en la línea de tiempo del pódcast.

Para ello, durante la selección de brutos, se comienzan a elaborar una serie de apuntes a modo de borrador con las primeras ideas para la construcción de las historias, que sirvan como base para la redacción simultánea de las locuciones propias y también para el posterior montaje. En la Figura 14 se puede observar un ejemplo de primer borrador a mano de la historia de Mike, que ilustra los primeros pasos a la hora de construir el pódcast ya con sentido completo y con todos los medios a disposición.

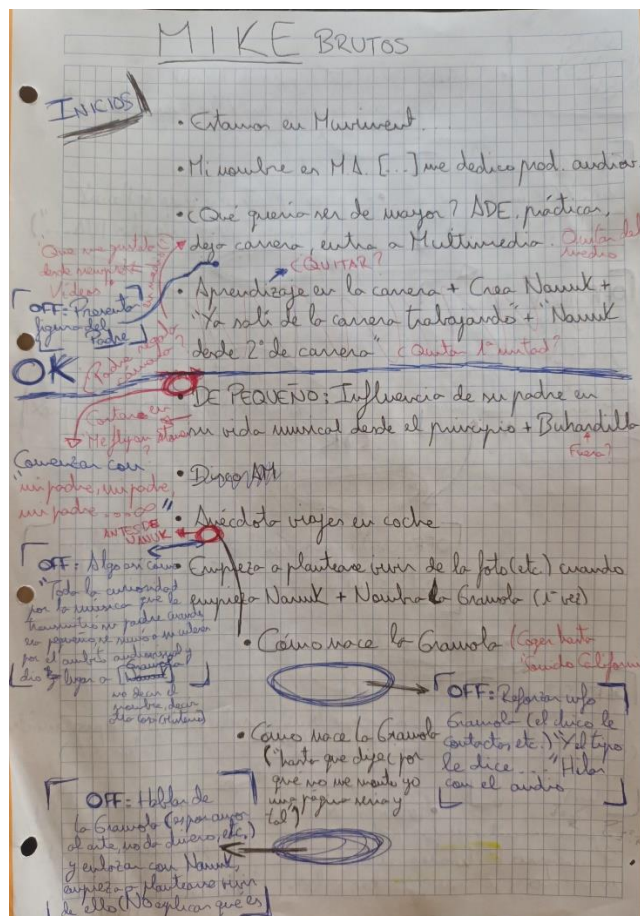


Figura 14. Extracto del primer borrador de guion del pódcast

Borradores como el mostrado en la Figura 14 terminaron resultando de mucha utilidad a la hora de comenzar a seleccionar los fragmentos de las entrevistas que formarían parte del pódcast definitivamente. Con la duración total estimada que debía tener el proyecto y teniendo en cuenta que también se estaba llevando a cabo la redacción de locuciones propias, se fueron seleccionando los brutos hasta obtener toda la información necesaria a partir de la cual elaborar el pódcast. Una vez seleccionados todos los fragmentos de las cuatro entrevistas, se dividieron y exportaron en cuatro archivos de audio distintos y se colocaron en una sesión multipista de Adobe Audition, como se muestra en la Figura 15.

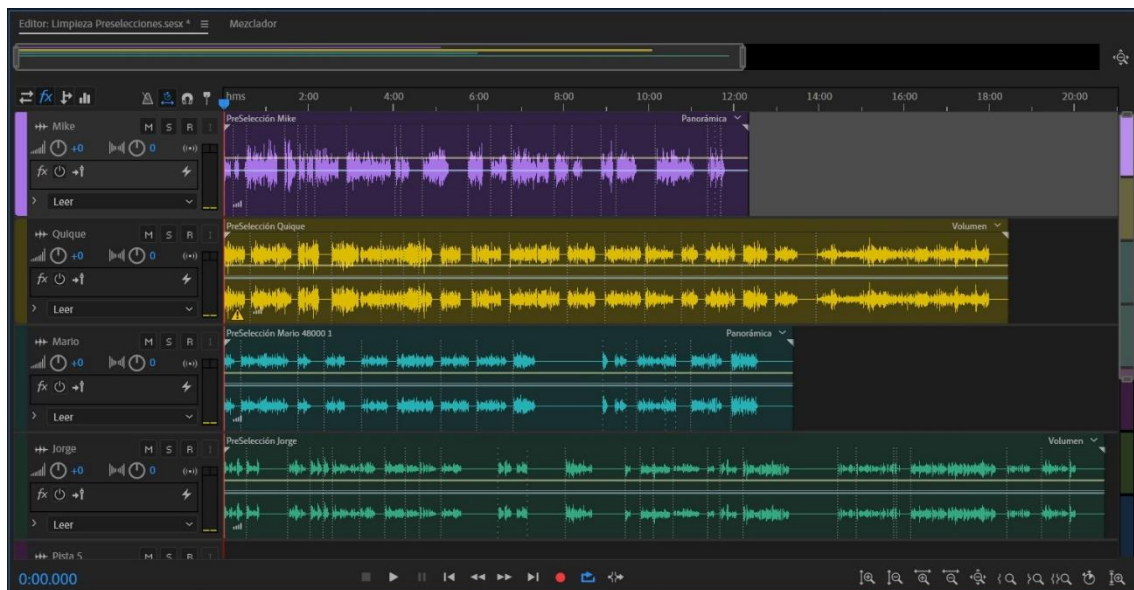


Figura 15. Sesión de Adobe Audition con la selección final de brutos

Ya con la selección de brutos terminada, el siguiente paso fue la limpieza de todos los audios, para así eliminar cualquier tipo de imperfección, información redundante o elemento que dificultase el ritmo de la narración, así como otros detalles que podían empeorar la calidad de los audios en momentos puntuales. Para ello, las operaciones de limpieza y corrección de audio realizadas fueron las siguientes:

- Eliminación de ruidos

El primer proceso llevado a cabo fue la eliminación de ruidos, sobre todo algunos ruidos de fondo que, en ocasiones, por su duración, terminaban haciéndose notar demasiado en algunos audios. Para su eliminación, se empleó la herramienta de reducción de ruido que ofrece Audition. En ella, en primer lugar, se debe seleccionar el perfil de ruido que se quiere eliminar. Para ello, se debe capturar la impresión del ruido a eliminar e, inmediatamente después, seleccionar el fragmento de audio del cual se quiere eliminar el ruido, tal y como se ve en la Figura 16:

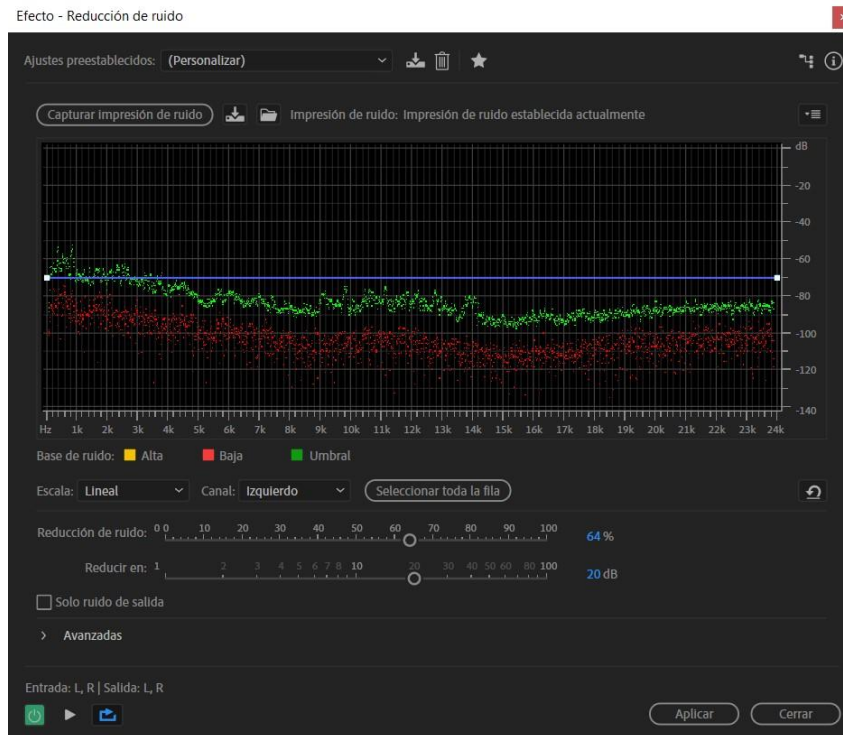


Figura 16. Reducción de ruido en Adobe Audition

Dependiendo de cuánto ruido se quiera eliminar, el porcentaje de reducción será menor o mayor, y según los decibelios hasta los que se quiera eliminar, se establecerán los parámetros de la tabla de reducción. El valor de los parámetros dependerá de las necesidades del audio. A veces, reducir demasiado el ruido puede afectar al sonido que sí se quiere mantener.

- Eliminación de clicks y sonidos indeseados

Otro de los inconvenientes más frecuentes en los brutos seleccionados es la aparición de ruidos puntuales que ensucian eventualmente el audio. Algunos de ellos son los clicks, popeos, y roces o golpes fortuitos en el micrófono que, en ocasiones, pueden dificultar el entendimiento de las palabras del protagonista que esté hablando. Los brutos que más problemas generaron por este tipo de ruidos fueron los de Quique, debido a que el micro no se le pudo colocar en la ropa porque, al haber un ambiente con bastante presencia, su voz no se captaba bien con el micro desde el cuello de la camisa. Por ello, él mismo se ofreció a coger con la mano el micro, ya que la diferencia de sonido era significativa, aunque el movimiento y el hablar, en ocasiones, demasiado cerca del micro, hizo que en varios momentos los golpes y los popeos fueran más frecuentes de lo deseado. Para corregirlos, se utilizó una herramienta de Audition llamada “Selección de limpieza automática”. Esta herramienta analiza el espectro de frecuencias del fragmento de audio (o de frecuencias) seleccionado y corrige la anomalía (normalmente

un aumento brusco de la energía en ciertas frecuencias que, en una situación normal, no sería tan notable). La operación se realiza como se muestra en las Figuras 17 y 18:

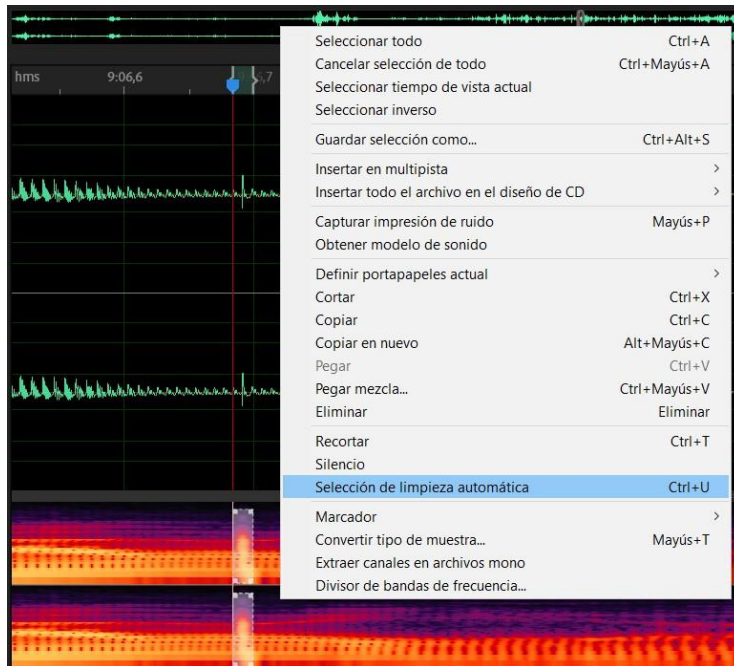


Figura 17. Selección de limpieza automática en Adobe Audition

Una vez se identifica la anomalía en el espectro de frecuencias, se selecciona la herramienta y se aplica el proceso, de manera que, automáticamente, se elimina la irregularidad y, por tanto, el ruido indeseado.

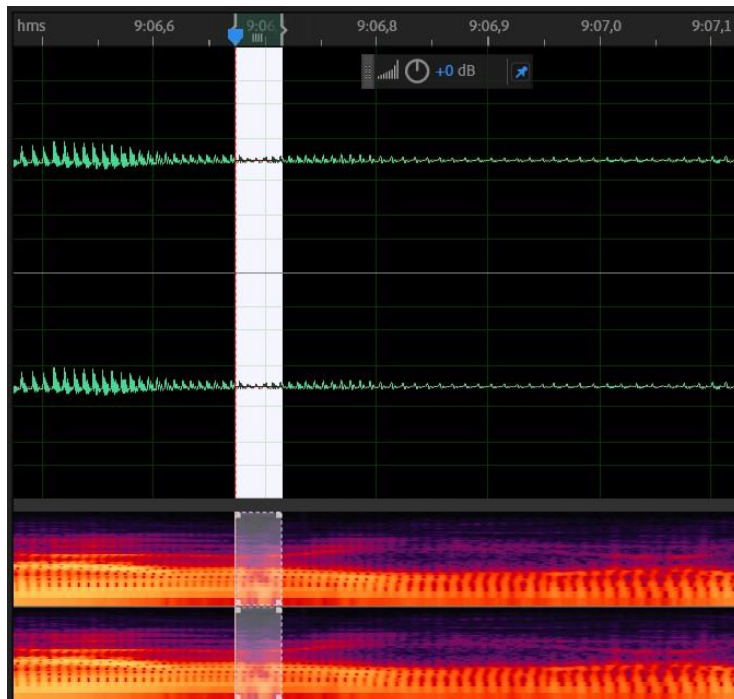


Figura 18. Proceso de selección de limpieza automática aplicado

Se aplicaría el mismo proceso para la eliminación de clics u otros sonidos puntuales o discontinuos, de una duración menor a cuatro segundos cada uno.

- Corrección de bajas frecuencias

En el caso de los fragmentos de audio con demasiada energía en las bajas frecuencias, se podía resolver de varias formas. La primera sería aplicando el proceso de “Selección de limpieza automática”, anteriormente explicado, solamente en las partes de las frecuencias bajas del espectro, eliminando solo lo justo y necesario para no quitar frecuencias correspondientes a la voz, lo cual dañaría el audio hasta el punto de hacerlo ininteligible en ocasiones. La segunda forma de eliminar las bajas frecuencias no deseadas (al igual que otras frecuencias que ensucien el audio) es utilizando el ecualizador. Adobe Audition ofrece varios tipos de ecualizadores (los más frecuentes son los ecualizadores gráficos de 10, 20 y 30 bandas y el ecualizador paramétrico). En varias ocasiones se ha utilizado el ecualizador gráfico de 10 bandas para eliminar bajas frecuencias y mejorar la calidad de algunos audios (Figura 19).

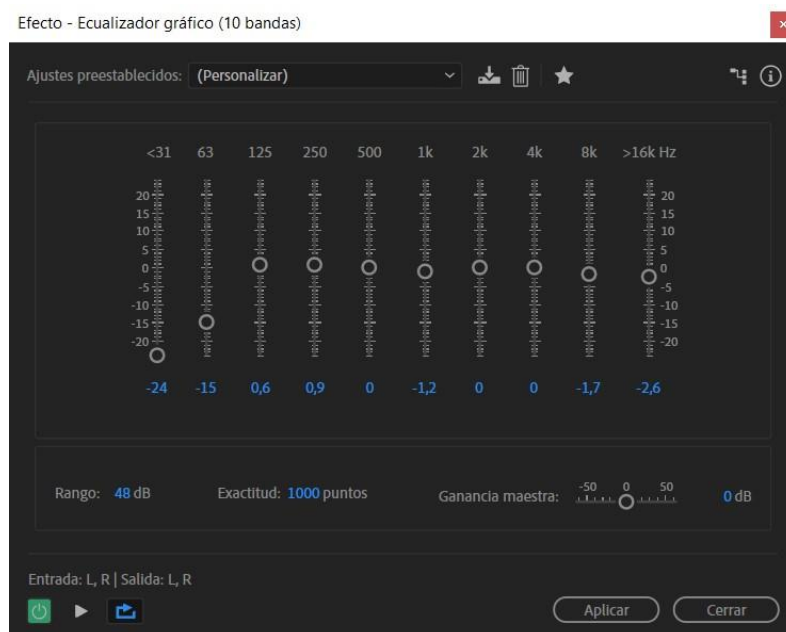


Figura 19. Ecualizador gráfico de 10 barras

Y tras limpiar y corregir todos los audios seleccionados de las entrevistas, el siguiente y último paso antes del montaje fue la edición de recursos que formarían parte del paisaje sonoro de los protagonistas.

Sin contar la introducción, uno de los primeros recursos editados fue la recopilación de todas las veces en las que Mike menciona a su padre a lo largo de la entrevista. Para generar el audio editado se seleccionaron todos los fragmentos en los que se oye a Mike referirse a su padre y se juntaron todos, ajustando las duraciones de cada clip para

generar un recurso dinámico, pero tampoco atropellado, en el que no diese tiempo a averiguar de qué estaba hablando en cada clip exactamente, pero sí para distinguir claramente que siempre hablaba de su padre.

Otro de los recursos que fueron editados antes de incluirse en el pódcast fue el utilizado cuando Mario habla por primera vez de su proyecto musical. Para la edición, se montan en dos pistas distintas su voz y un fragmento musical, y se realiza un montaje marcado principalmente por el ritmo de la música. La canción empleada se titula *After*¹⁸, y es de la banda *Calivvia*, en la que Mario es cantante y guitarrista. En la Figura 20 se puede apreciar el montaje final del recurso.

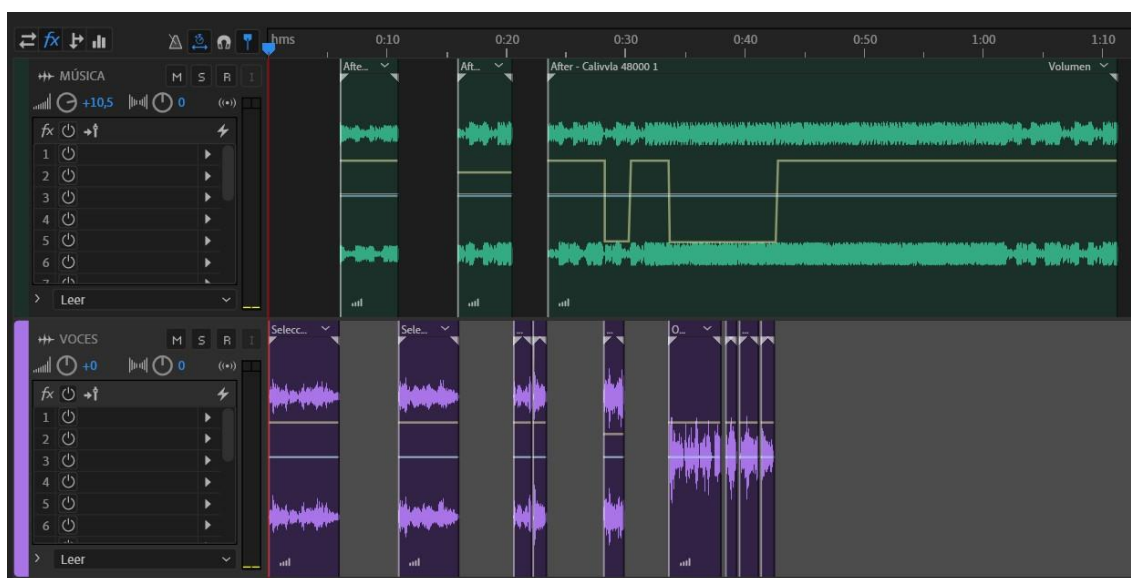


Figura 20. Edición y montaje de recurso sonoro I

Durante la presentación de Jorge también se utiliza un recurso sonoro editado, en el que se utiliza el ambiente de la canción *Mi habitación* sonando desde los altavoces del coche, y la canción en su versión original. La edición se lleva a cabo para conseguir el efecto de pasar de la música a través de unos altavoces (cuya calidad a la hora de la escucha es más baja) a la canción tal y como fue grabada. Para ello, se realiza un *crossfade* entre ambas pistas, modificando las curvas y sus niveles individualmente hasta conseguir el efecto deseado en el audio (Figura 21).

¹⁸ Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=M1wfXZ_x8A

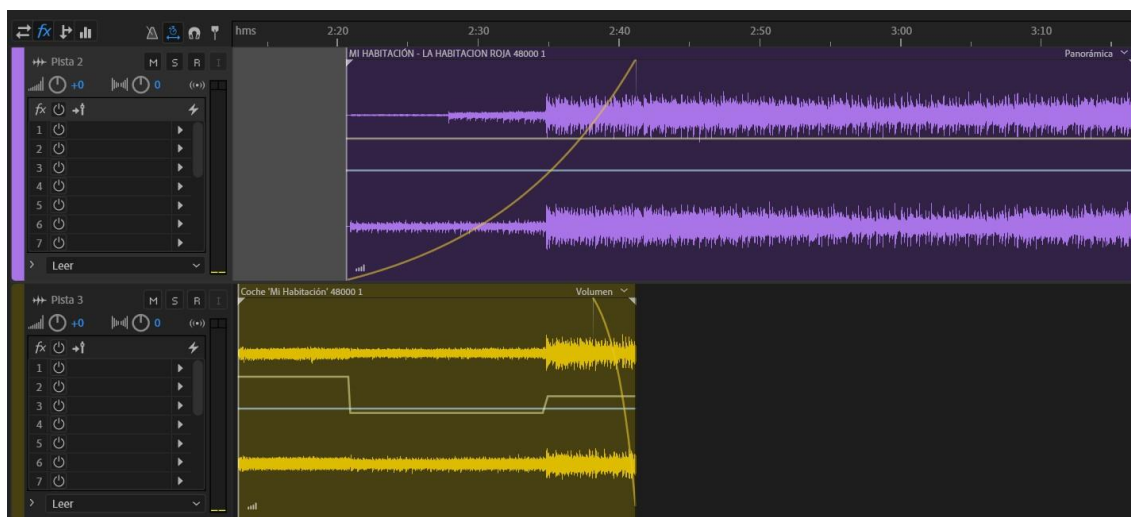


Figura 21. Edición y montaje de recurso sonoro II

Además de los recursos editados, también se hizo uso de otros sin editar, como los ya mencionados ambientes o también otras canciones como *Las palabras mágicas*¹⁹, de Nacho Vegas, en la introducción. Todos los recursos utilizados complementan y apoyan las intervenciones de los protagonistas y las locuciones propias, y ayudan, junto con las piezas musicales compuestas a crear el paisaje sonoro del pódcast.

3.3.2. Montaje

Con todo el material necesario disponible tras realizar todos los procesos de grabación de entrevistas, locuciones, ambientes, composiciones musicales y selección de recursos sonoros (todo ello previa labor de preproducción), para que el pódcast adquiriese su forma final, el montaje de todos los recursos anteriormente mencionados se llevó a cabo también en una sesión de Adobe Audition. En este caso, obviamente, en una sesión multipista en la que se dispusieron todos los archivos anteriormente elaborados y recopilados, y se organizaron de modo que encajasen de la mejor manera posible todos con todos.

Dado que las labores de guion y la organización a la hora de generar todos los audios se llevaron a cabo de manera muy eficiente, el montaje final del pódcast se pudo realizar siguiendo la linealidad de la narración. De este modo, lo primero que se montó por completo fue la introducción, que quedó tal y como se muestra en la Figura 22.

¹⁹ Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=gnPZpciZU4M>

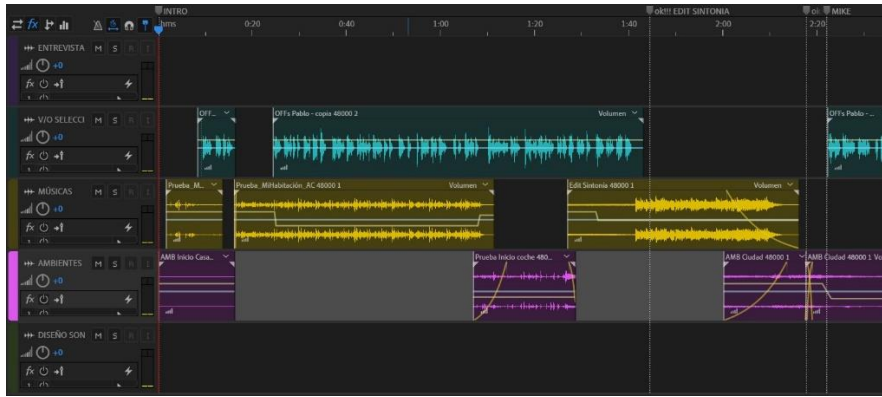


Figura 22. Montaje final de la introducción

El primer protagonista del pódcast es Mike. De manera que, tras la introducción, la primera historia que se cuenta es la suya, y su montaje quedó como se puede ver en la Figura 23:

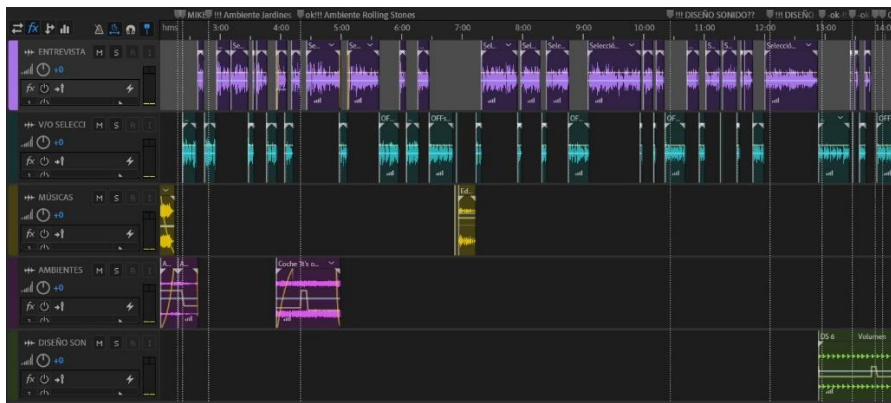


Figura 23. Montaje final de la historia de Mike

La historia de Mike termina con una locución propia a modo de resumen. Es en dicho momento en el que aparece por primera vez el único recurso que no se había escuchado hasta el momento: la composición musical original. Tras ella, se introduce y se cuenta la historia de Quique, cuyo montaje se muestra en la Figura 24:

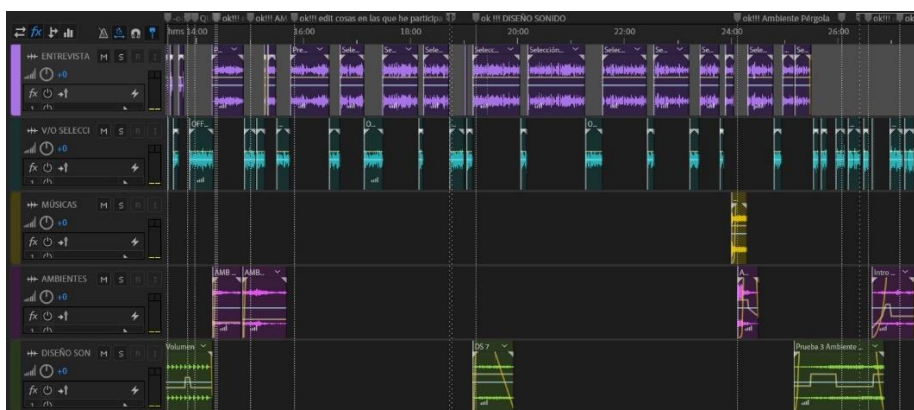


Figura 24. Montaje final de la historia de Quique

Después de Quique, el siguiente montaje que se realiza es el de la historia de Mario, la tercera del pódcast. En la Figura 25 se observa el resultado de la misma.

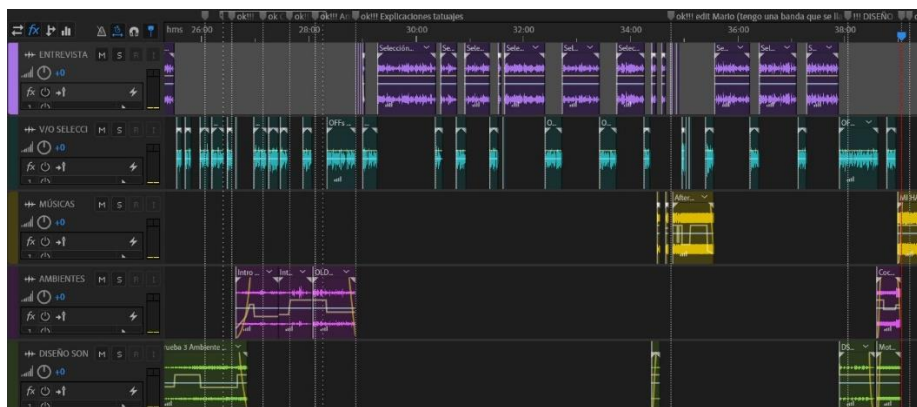


Figura 25. Montaje final de la historia de Mario

Y el cuarto y último protagonista del proyecto es Jorge, cuya historia cierra el pódcast de la manera que se observa en la Figura 26:

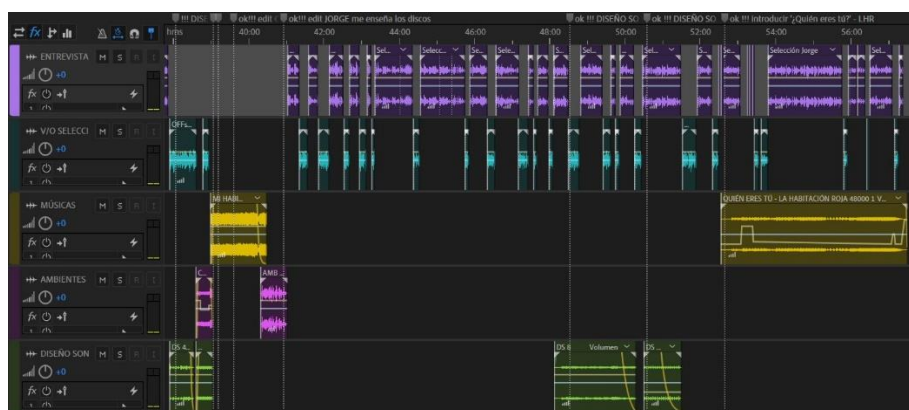


Figura 26. Montaje final de la historia de Jorge

De esta manera, con las cuatro historias montadas, el pódcast ya estaría completo. Tal y como se había previsto antes de empezar, la duración no supera los 60 minutos; quedándose en poco más de 57, así que no sería necesario eliminar nada. Por tanto, el proyecto estaría listo para masterizar, y el montaje completo se puede ver en la Figura 27.

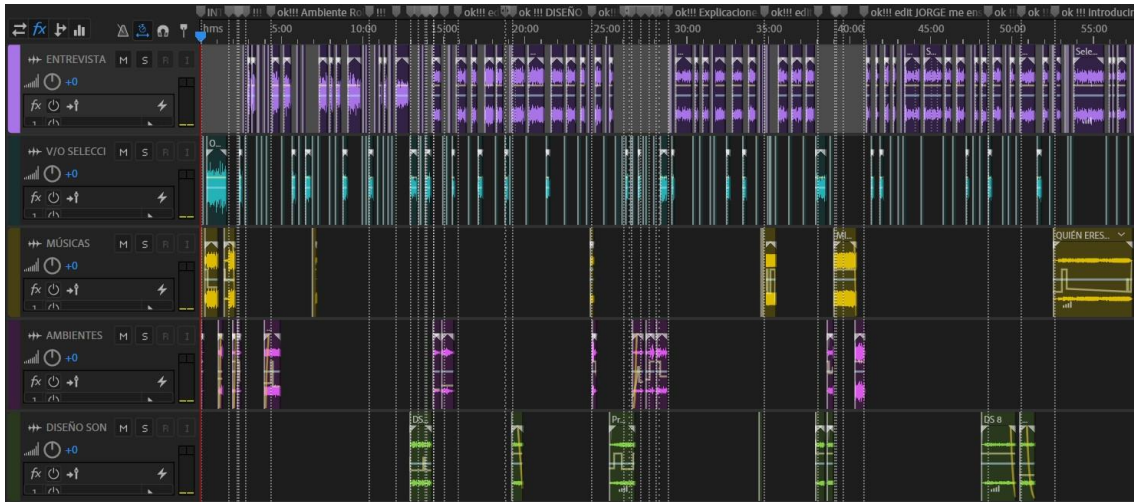


Figura 27. Montaje final del pódcast completo

3.3.3. Masterización

Una vez terminado todo el montaje, el último paso es la masterización del archivo de audio. La masterización es el proceso a través del cual se consigue uniformar las pistas a nivel de sonoridad y calidad de sonido, para evitar diferencias de sonido notables dentro del mismo archivo. Se realiza con el fin de optimizar el proyecto grabado para su distribución y conseguir un producto homogéneo y coherente a nivel de sonoridad, con una buena respuesta en todos los sistemas de audio (Kean et al., 2021).

En el caso del pódcast creado, el archivo se masteriza siguiendo la normativa ITU-R BS.1770, en la que se indica masterizar la pista de audio a -14 LUFS (Kean et al., 2021), y siguiendo las recomendaciones de plataformas de distribución como Spotify, que recomienda masterizar el archivo de audio de la misma manera, a -14 LUFS y con un pico real (TP) máximo de -1dB (Spotify, 2023).

Con esta información, en la configuración del volumen de coincidencia en el proyecto de Adobe Audition, cambiamos los parámetros necesarios según la normativa ITU-R BS.1770 y modificamos, tal y como se ve en la Figura 28, los valores de volumen de destino a -14 LUFS y nivel máximo de pico real a -1 dBTP, como se indicaba.

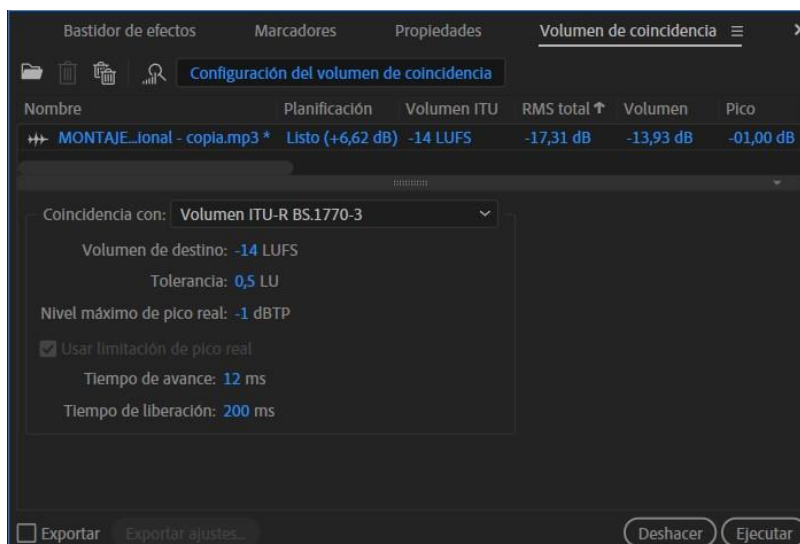


Figura 28. Configuración de la masterización del pódcast

De esta manera, ya se podrían ejecutar los nuevos parámetros y, una vez aplicados los cambios en el archivo de audio, el pódcast ya estaría listo para ser exportado definitivamente.

4. Conclusiones

Tras la realización del pódcast y la finalización del proyecto, se puede concluir que los objetivos establecidos al principio se han cumplido de manera adecuada, tanto el principal como los secundarios.

El objetivo principal era crear un pódcast que contase las historias de algunas de las personas que están más en contacto con la escena musical independiente de la ciudad en la actualidad, y el resultado ha sido la unión de cuatro personas cuyas pasiones y profesiones convergen en ella desde distintos sectores. Mike es fotógrafo, y a lo largo de su carrera ha estado en contacto tanto con el público como con una gran cantidad de artistas y bandas. Su vocación lo llevó a dedicarse a la fotografía y su pasión lo sumergió de lleno en la música. Quique es periodista y promotor musical, y a lo largo de los años ha organizado cientos de eventos y encuentros musicales, a la vez que ha disfrutado de todos y cada uno de ellos. La pasión de Mario por la música lo ha llevado a dedicarse a ella a tiempo completo en la tienda de discos más antigua de España, que requiere tanto esfuerzo como felicidad aporta. Y Jorge es la viva imagen de la escena valenciana, y la voz de una de las bandas más importantes de la historia de la música independiente de la ciudad, y también del país.

Todos ellos tienen y expresan opiniones tanto positivas como negativas de la escena local, basadas en sus respectivas experiencias personales, y saben en qué es fuerte y en qué sigue quedando mucho por mejorar, lo cual hace que el primer objetivo secundario esté cumplido. Y, dado que cada uno tiene una profesión distinta, todos los puntos de vista son diferentes.

Por otro lado, las labores de investigación sobre los protagonistas y los procesos de redacción de los guiones para las entrevistas fueron el primer paso para la consecución del segundo objetivo secundario, que era contar no solo las historias profesionales, sino también las historias personales que han influido en sus vidas y los han llevado a ser quienes son hoy en día. En el caso de Mike, su padre fue quien le transmitió la pasión por la música, algo que a la larga definiría su carrera profesional. En su adolescencia, Quique superó un cáncer que cambió su vida y su relación con la música. Discos Oldies supuso un cambio radical en la vida de Mario, que un tiempo antes se había visto obligado a dejar su anterior trabajo. Además, no es su único proyecto musical, ya que también forma parte de una banda como vocalista y guitarrista. Y Jorge, a pesar de ser el cantante de una de las bandas más conocidas de España, hace muchos años que vive en Noruega con su mujer y sus hijas, algo que divide su vida en dos mitades muy distintas entre sí.

El tercer objetivo secundario era reforzar la narración con recursos sonoros que apoyasen y complementasen las historias de cada protagonista. Un objetivo que se ha cumplido mediante la generación de diversos elementos como músicas y ambientes capturados en distintas localizaciones, y también recursos editados que han conseguido aportar lo que el pódcast necesitaba en cada momento.

Y el cuarto y último objetivo secundario se ha cumplido gracias a la composición y producción de seis piezas musicales originales creadas expresamente para los momentos exactos en los que aparecen, en función de la duración, la temática y la carga dramática de la narración. Durante el proceso de creación se elaboraron nueve piezas distintas de casi doce minutos en total, con varias versiones en cada momento, para después poder descartar algunas y escoger las que se considerasen más adecuadas para cada situación, generando así un paisaje sonoro único.

De esta manera, se puede concluir que todos los objetivos se han cumplido de manera más que satisfactoria, haciendo que el proyecto haya conseguido expresar todo lo que se proponía en un principio. Pero, sobre todo, habiendo transmitido la sensación de que detrás de cada persona hay muchas historias y que la escena musical valenciana está llena de personas que trabajan día a día para su evolución y mejora, y de historias

de vida que definen maneras de vivir y de transmitir la emoción por el trabajo y por las pasiones propias. En el caso de la música en Valencia, y de este proyecto, ambas van de la mano. Historias de vida y de música, personales y profesionales, con el testigo de una ciudad y con una pasión compartida.

5. Bibliografía

- Blanco, S. (2006). *El podcast: situación actual en el mundo hispano hablante*. Zaragoza: Universidad de San Jorge. XIII Jornadas Internacionales de Jóvenes Investigadores en Comunicación, 1.931-1.944.
- Bungard, G. (Prod.), Salazar, M. (Dir.). (2018). *In the middle of Norway* [Documental]. Bungard Film.
- Calabuig, A. (2023). *Discos Oldies celebró la efervescencia de la escena valenciana en 16 Toneladas*. Makma. <https://www.makma.net/discos-oldies-16-toneladas/>
- De eso no se habla. (2020). *El proyecto*. Recuperado el 17 de mayo de 2023, de <https://deesonosehabla.com/el-proyecto/>
- Espinosa de los Monteros, M. J. (2020, 17 de octubre). El imparable auge del pódcast. *El País Semanal*. https://elpais.com/elpais/2020/10/09/eps/1602258181_939048.html
- Europa Press PortalTIC (2022). El consumo de pódcast en España se duplica en un año y un 42,5% de los usuarios los escucha a diario. *Europa Press*. Recuperado el 29 de mayo de 2020, de <https://www.europapress.es/portaltic/internet/noticia-consumo-podcast-espana-duplica-ano-425-usuarios-escucha-diario-20220906131951.html>
- Fraile, T. (2004). *Extracto de la música en el cine: Apuntes para el estudio de sus teorías y funciones* (Trabajo de Grado, Universidad de Salamanca).
- García-Marín, D. (2019). La radio en pijama. Origen, evolución y ecosistema del podcasting español. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 25(1), 181-196. <https://doi.org/10.5209/ESMP.63723>
- González, D. (2023). *El viaje: Una serie de obras para recordar* (Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de: Profesional en Artes de la Grabación y Producción Musical, Instituto Tecnológico Metropolitano - ITM). <http://hdl.handle.net/20.500.12622/5878>

- Hammersley, B. (2004, febrero 12). Audible revolution. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>
- iVoox (2022). *Estadísticas del consumo de podcast en español 2022: II Informe anual – Observatorio iVoox*. Recuperado 29 de mayo de 2023, de
https://www.ivoox.com/ik_observatorio2022_1.html
- Izuzquiza, F. (2019). *El Gran Cuaderno de Podcasting: Cómo crear, difundir y monetizar tu podcast*. Kailas Editorial.
- Jiménez, V. (2016, 8 de junio). *Podium Podcast no es radio, es una experiencia nueva*. Cadena SER.
https://cadenaser.com/ser/2016/06/08/sociedad/1465406491_462253.html
- Kean, J., Bialik, D., Byers, R., Coursey, J., Grimm, E., Katz, B., Norcross, S., Orban, R., Singh, S., Starzynski, J., Travaglini, A. (2021). *Recommendations for loudness of internet audio streaming and on-demand distribution*. Audio Engineering Society.
<https://www.aes.org/technical/documentDownloads.cfm?docID=731>
- Legorburu, J. M., Edo, C. & García, A. (2021). Reportaje sonoro y podcasting, el despertar de un género durmiente en España. El caso de Podium Podcast. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 27(2), 519-529.
<https://dx.doi.org/10.5209/esmp.71204>
- Linares de Palomar, R. & Neira Borrajo, E. (2017) Serial, El programa radiofónico que resucitó el podcasting. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria* 17 (1), 73-82. <http://dx.doi.org/10.5209/ARAB.53356>
- López Villafranca, P. (2019). Estudio de casos de la ficción sonora en la radio pública, RNE, y en la plataforma de podcast del Grupo Prisa en España. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”*, 12(2), 65-78.
<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.6547>
- Martínez, L., Rodríguez, C. & Alcudia, M. (2019). El reportaje de historias de vida como punto de partida de la radio dramatizada y el podcast de no-ficción en el ecosistema digital. *Index.comunicación*, 9 (2), 135-162. ISSN: 2444-3239.
- Moreno, L. (2017). Podium Podcast, cuando el podcasting tiene acento español. *Prisma Social*, (18). 334-364. ISSN: 1989-3469.
- Olmedo, A. (2016). *Masterización de audio* (Tesis doctoral, Instituto Politécnico Nacional). <http://tesis.ipn.mx/handle/123456789/22388>

- Olmedo-Salar, S. y López-Villafranca, P. (2019). Análisis comparativo de podcasts y series televisivas de ficción. Estudio de casos en España y Estados Unidos. *Index.comunicación*, 9(2), 183-213. ISSN: 2444-3239.
- Pedrero, L., Martínez, L., Castillo, E., y Martín, R. (2023). *Cómo suenan los pódcast en España: Radiografía de la producción original en las plataformas de audio digital en 2022*. Recuperado 29 de mayo de 2023, de <https://www.nebrija.com/catedras/observatorio-nebrija-espanol/pdf/tendencias-produccion-mercado-del-podcasting.pdf>
- Radio Ambulante (2023). *Sobre nosotros. Contamos historias de América Latina*. Recuperado el 14 de mayo de 2023, de <https://radioambulante.org/sobre-nosotros>
- Ríos, S. (2014). *La narrativa radiofónica a través de los Podcast y su impacto frente a la radio tradicional*. (Trabajo monográfico para optar al título profesional de licenciado en Comunicación Social, Universidad Nacional Del Santa).
- Rodríguez, R. (2016). *Diez años agitando Valencia*. Verlanga. <https://verlanga.com/musica/vinilo-valencia-musica-en-valencia-quiue-medina-andres-verdeguer-diez-anos-agitando-la-ciudad/>
- Schafer, Murray. 1977. *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Vermont: Destiny Books.
- Serrano, C. (Coord.). (2017). *Periodismo narrativo y nuevos escenarios de comunicación*. Egregius.
- Spotify (2023). *Normalización de intensidad*. Recuperado el 4 de junio de 2023, de <https://artists.spotify.com/es-419/help/article/loudness-normalization?category=managing-your-music>
- Statista (2023). *Número de individuos que escuchó podcasts en el mundo entre 2017 y 2027*. Recuperado el 2 de mayo de 2023, de <https://es.statista.com/estadisticas/626499/oyentes-de-podcast-a-nivel-mundial/>
- Statista (2023). *Número de individuos que escuchó podcasts en España entre 2017 y 2027*. Recuperado el 15 de mayo de 2023, de <https://es.statista.com/estadisticas/1385689/numero-de-oyentes-de-podcast-en-espana/#:~:text=A%20cierre%20de%202022%2C%20aproximadamente,con%20respecto%20al%20a%C3%B1o%20previo.>

Terol, R., Pedrero, L. & Pérez, M. (2021). De la radio al audio a la carta: la gestión de las plataformas de podcasting en el mercado hispanohablante. *Historia y comunicación social*. 475-485. <https://dx.doi.org/10.5209/hics.77110>

Valencia Plaza (2015). *València Vibrant convoca a la ciudad para hablar de su marca*. Culturplaza. <https://valenciaplaza.com/valencia-vibrant-convoca-a-la-ciudad-para-hablar-de-su-marca>

Visa, M. & Serés, T. (2018). Narrativas transmedia de no-ficción: Estudio de caso del podcast *Le llamaban padre*, de Carles Porta. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, 23 (44), p.107-119. <http://hdl.handle.net/10459.1/65710>

Woodside, J. (2008). La historicidad del paisaje sonoro y la música popular. *Trans. Revista Transcultural de Música*, (12).

6. Anexos

Anexo I. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):

Objetivos de Desarrollo Sostenibles	Alto	Medio	Bajo	No Procede
ODS 1. Fin de la pobreza.		X		
ODS 2. Hambre cero.				X
ODS 3. Salud y bienestar.		X		
ODS 4. Educación de calidad.		X		
ODS 5. Igualdad de género.		X		
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.			X	
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	X			
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	X			
ODS 10. Reducción de las desigualdades.		X		
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.		X		
ODS 12. Producción y consumo responsables.		X		

ODS 13. Acción por el clima.			X	
ODS 14. Vida submarina.				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.		X		
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	X			

Descripción de la alineación del TFG con los ODS con un grado de relación más alto:

Con respecto al ODS 8, en el presente TFG se habla constantemente de la vida laboral de los protagonistas, analizando los pros y contras de sus respectivas situaciones profesionales y algunos de los protagonistas realizan críticas sobre su situación. Una situación que, en ocasiones, a nivel laboral es mejorable a pesar de que ellos hacen todo lo posible porque sea óptima. Y, aun así, todavía siguen tratando de mejorar sus condiciones tanto contractuales como económicas. Al fin y al cabo, en la industria de la música, todos los protagonistas coinciden en que las retribuciones económicas están distribuidas de manera muy poco equitativa, y es algo que todos tratan de cambiar.

También está muy relacionado con ello el ODS 9, ya que muchas veces la propia industria musical complica las cosas en gran medida, y cada día más. Se trata de una industria en la que los beneficios siempre terminan yendo a los mismos, y aquellos que más beneficios obtienen son una pequeña minoría, frente a la inmensa mayoría que, a pesar de no estar en el foco mediático, hace que la industria funcione y lo hace obteniendo una retribución económica muy baja. A esto se le suma que, en la propia industria, cada día se propicia más la aparición de eventos promovidos por empresas que buscan maximizar beneficios antes que ofrecer una experiencia óptima, lo cual se traduce muchas veces en fracasos que terminan vaciando los bolsillos del público que trata de asistir a los eventos, tal y como sucede en un caso específico que se comenta en el podcast.

Por último, otro ODS que también tiene un grado de relación más alto con el TFG es el número 17, ya que muchas de las soluciones a los problemas y conflictos que se comentan en el podcast se pueden comenzar a solucionar dando un primer paso a nivel colectivo, algo para lo que serían imprescindibles las alianzas, a través de las cuales se podrían realizar grandes avances para lograr los objetivos deseados.

Anexo II. Planificación de las entrevistas individuales

MARIO BALLESTER

BIOGRAFÍA

- ¿Cómo te llamas, cuántos años tienes y a qué te dedicas?
- ¿En qué momento aparece la música en tu vida? // ¿Cuándo te das cuenta de que la música te toca más fuerte que otras cosas, o te toca más fuerte que a otras personas?
- Cuando hablamos por primera vez y te dije lo del Cala Mijas me preguntaste por Nick Cave y me enseñaste el tatuaje y vi que tenías un montón, ¿me cuentas qué significan algunos, si tienen relación con la música?

OLDIES

• Inicios

- ¿Cómo empezó todo? ¿Cómo surgió la oportunidad de regentar una tienda de discos? ¿De dónde viene la idea?
- ¿Quiénes sois ahora mismo Discos Oldies? ¿Quiénes sois los propietarios?
- ¿Cómo se compra una tienda de discos? ¿Cuál es el proceso?

• Sobre Oldies

- ¿Cómo es llevar una tienda de discos?
- Antes de ser copropietario, ¿qué significaba para ti Discos Oldies?
- Y ahora, ¿qué supone ser propietario de Oldies?
- Rompiendo un poco el prejuicio ¿tener una tienda de discos es algo desfasado?
- Es obvio que se vuelve a llevar el vinilo, ¿vosotros habéis notado incremento de clientes? ¿Se vuelve a comprar discos o es algo que se está romantizando, pero no se ha materializado?
- ¿Cuál es la esencia de Discos Oldies?

• Oldies en la escena independiente valenciana

- ¿En qué crees que contribuye Discos Oldies a la escena musical independiente de Valencia? ¿Cuál crees que es el papel que juega Oldies en la escena?
- *Desde que sois propietarios, te he visto en mil sitios; un montón de veces en La Pérgola, y en unos cuantos eventos más, como llevando un poco la tienda afuera y conectando más con la gente que va a disfrutar de la escena musical, y no solo limitándoos al cliente que entra en la tienda. ¿De dónde viene esa idea? ¿Qué os hace impulsaros hacia fuera, hacia la gente?
- Muchas de las veces que te he visto en eventos he visto también a gente como Quique Medina, que es el artífice de muchos de esos eventos y un poco también el que da pie a esas sinergias entre sectores, etc. ¿Qué significan personas como Quique para la escena, o para vosotros como tienda o personalmente?
- Como en todo siempre, seguro que hay una parte mala; ¿Qué es lo malo de tener una tienda de discos / en Valencia?
- Si pudieras cambiar/mejorar alguna cosa de la escena de Valencia, ¿qué sería?

CALIVVLA

· Sobre Calivvla

- ¿Cómo empezó Calivvla? // ¿Cuántos años tenías cuando empezó el proyecto?
- Bajo tu punto de vista, ¿qué es Calivvla? Cómo lo definirías.
- ¿Cómo sobrevive una banda emergente en Valencia?
- ¿Cómo se compagina todo? ¿Cómo llevas todos los proyectos adelante?
- ¿Por qué es tan complicado que una banda de Valencia destaque seriamente a nivel nacional o incluso internacional? /// ¿Por qué es tan complicado trascender más allá de Valencia?

CIERRE

- ¿Hacia dónde crees que va la escena independiente de Valencia ahora mismo?
- ¿Qué cosas te hacen sentir orgulloso de formar parte de la escena de Valencia?
- ¿Si tuvieses que ponerle banda sonora a tu vida hasta ahora, qué canciones habría en ella?

QUIQUE MEDINA

BIOGRAFÍA

- ¿Cómo te llamas, cuántos años tienes y a qué te dedicas?
- En primer lugar, ¿cómo comienza todo?, ¿cómo llega la música a tu vida?
- ¿De qué manera afecta desde joven tu enfermedad a tu relación con la música? ¿El hecho de que te toca dejar el fútbol a la fuerza potencia tu acercamiento a la música?
- ¿Qué papel juega la música en esos momentos en los que tú no lo pasas bien con tu enfermedad o directamente cómo influye en tu crecimiento personal?
- A medida que vas creciendo, ¿cómo empiezas a introducirte en el panorama musical, ya no como un simple espectador sino más desde dentro? ¿Cómo comienzas a dar ese paso más hacia el núcleo de la escena, por así decirlo?
- ¿De cuántos proyectos has formado o formas parte en el panorama musical valenciano?
- Ahora mismo, ¿cuál dirías que es tu función en la escena musical de Valencia?

ESCENA VALENCIANA

- ¿Qué diferencias ves entre la escena que veías cuando eras un adolescente/cuando empezabas en esto y la escena actual en Valencia?
- ¿Por qué han subido tan exponencialmente los precios de la oferta musical desde hace unos años hasta ahora?

- ¿Por qué ya no se puede ver a bandas referencia del panorama español en salas y solo se pueden ver yendo a festivales?
- Tema Diversity. ¿Cómo puede un festival cancelar a días de comenzar, dejar pagos y devoluciones pendientes e “irse de rositas”? (Disuelven la sociedad, etc.) ¿Cómo funciona eso? ¿Cómo se crea un festival y cómo se da lugar a una cosa así?
- ¿Crees que, ahora mismo, la tónica general es dar prioridad a la cantidad antes que a la calidad? ¿O qué crees que hace cambiar las tendencias en la ciudad?
- Por ejemplo, hace unas semanas, Interpol anunciaron una gira por España bastante extensa (si relativizamos). (Madrid y Barcelona, San Sebastián, Santiago de Compostela, Santander, Murcia y Málaga). ¿Por qué giras de artistas o bandas de mucho nombre internacional pasan por bastantes ciudades de España y no pasan por Valencia, que tiene precedentes y yo creo que también tiene medios?
- De todo lo que tiene la Valencia musical hoy en día, ¿qué es lo que más te gusta?

OTROS

- ¿Por qué cuesta tanto salir de Valencia siendo una banda local emergente? ¿Por qué en todos estos años hemos visto tan pocas bandas valencianas despuntar a nivel nacional?
- Si te pregunto por los mejores momentos que te ha dado tu trabajo, ¿qué (2, 3) momentos se te vienen a la cabeza?
- ¿Hay algo de lo que te sientas especialmente orgulloso?

JORGE MARTÍ

BIOGRÁFICO E INFANCIA/JUVENTUD

- ¿Cómo te llamas y cuál es tu trabajo?
- ¿Qué querías ser de mayor?
- ¿Cuesta mucho abandonar un sueño como el de ser médico/futbolista para tener una banda de música (que también es el sueño de mucha gente)?
- ¿La pasión por la música te viene desde pequeño? ¿Te la inculcó alguien o cómo creció la música en ti?
- CAMBIO DE VIDA: (A los 23 años, 1996 aprox.): ¿Cómo es ese año en el que te cambia la vida? Con LHR ganáis el Circuit Rock y además te vas de Erasmus y el Erasmus te cambia la vida de verdad, ¿no?
- Antes de ese año, ¿tú cómo imaginabas tu vida en el futuro, tenías alguna idea de cómo querías que fuera tu vida de adulto?
- Y ahora, cuando miras atrás, ¿Qué sientes al ver todo el camino recorrido, tanto personal como profesionalmente?

LHR

- ¿Cómo comienza La Habitación Roja? ¿En qué año empieza todo?

- ¿Qué te hace querer formar un grupo?
- ¿Cómo se hace para no perder la ilusión durante más de 25 años juntos?
- ¿Qué tenéis en común todos los miembros de LHR? ¿Qué es lo que os unió y que es lo que os mantiene unidos?
- (Referencia: "El Faro", Mara Torres) Sabiendo un poco la pasión con la que vives la música y por supuesto la pasión con la que escribes las canciones, siempre desde el corazón y contando tu vida, ¿Alguna vez te has sentido sobreexpuesto a través de las canciones? (Morrissey dijo hace unos años que jamás se cansa de cantar sus canciones porque sus canciones son su vida, y que él canta su vida). ¿Tú has sentido en algún momento que estás compartiendo cosas que no esperabas compartir/Te has sentido sobreexpuesto a través de las letras de LHR?

ESCENA MUSICAL VALENCIANA

- ¿Cuáles fueron los primeros conciertos a los que fuiste en Valencia? (Mike me dijo Sala Arena, tal vez te escapabas...)
- ¿Cómo era la escena musical valenciana que tu frecuentabas cuando eras joven?
- ¿Qué diferencias ves tú entre la escena valenciana en la que vosotros irrumpisteis en los 90 y la escena valenciana actual?
- Si pudieras cambiar algo del panorama musical en Valencia actualmente, ¿qué cambiarías?
- ¿Por qué cuesta tanto salir de Valencia siendo una banda local emergente? ¿Por qué en todos estos años hemos visto tan pocas bandas valencianas despuntar a nivel nacional?
- ¿Hay algo de la escena musical de Valencia que te haga sentirte especialmente orgulloso de formar parte de ella?
- ¿Cómo crees que será el futuro de la escena musical valenciana? ¿Cómo te lo imaginas?

NORUEGA/INGRID/ENFERMERÍA-ROCK

- ¿Cómo comienza tu historia en Noruega y cómo comienza todo con Ingrid?
- ¿En qué consiste tu trabajo cuando estás en Noruega?
- Comparada con tu vida en España (venir, ensayar, tocar, girar), en Noruega tu vida es completamente diferente y el ritmo se reduce bastante con respecto a tu vida en España. Te he escuchado varias veces utilizar el término "vida lenta" cuando haces referencia a tu vida en Noruega. ¿Me puedes desarrollar un poco cómo es tu vida en Noruega y cómo te sientes cuando estás allí?
- ¿De qué manera influyen Ingrid, tus hijas y la distancia entre vosotros en tu manera de escribir canciones?
- Y mirándolo un poco con perspectiva, ¿cuál es la enseñanza de vida que te deja todo esto hasta ahora? Estas dos vidas tan distintas, en dos países tan distintos, y que en ambos lugares seas tan importante en la vida de las personas (por supuesto en cada país lo eres de una forma diferente). ¿Qué enseñanza te deja esta dualidad?
- Después de todos estos años, ¿a qué lugar sientes que perteneces? ¿De dónde dirías que eres?

MEMORIA

- El concepto de memoria es algo que te toca bastante de cerca. En 2018 publicasteis un disco con ese nombre, y además en Noruega, en tu trabajo, tratas con personas con demencia y con alzhéimer. ¿Qué es para ti la memoria y qué aprendizaje te llevas de aquellas personas que has visto perder la memoria o que ya no recordaban quiénes eran? // Porque en ese disco hay varias referencias y canciones también que hacen referencia a todo esto. Por tanto, imagino que es un concepto que para ti tiene una importancia especial, ¿no?
- ¿Qué se te pasa por la cabeza cuando en los ojos de otras personas ves tan de cerca ya no solo la muerte sino, en cierto modo, también la pérdida de la vida (a través de la pérdida de memoria)? ¿Te hace reflexionar el hecho de estar tan en contacto con este tipo de pacientes?

CIERRE – CURIOSIDAD - OTROS

- ¿Hay algo en tu vida de lo que estés especialmente orgulloso?
- ¿En el futuro cómo te gustaría que la gente recordase a LHR?
- ¿Y cómo te gustaría que la gente recordase a Jorge Martí?