



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

La entrevista como formato de investigación sociológica:
Un acercamiento a la cultura tecno de Budapest

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Marañés López, David

Tutor/a: Martínez Martí, Víctor Manuel

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

Resumen

El presente proyecto pretende analizar la entrevista como formato específico, así como herramienta sociológica que nos proporcione los suficientes datos cualitativos y cuantitativos para entender el actual panorama de la cultura *techno* en Budapest. Para abordar el trabajo desde una perspectiva académica, se realizará una investigación previa sobre la tipología de las entrevistas, el origen del formato y los referentes más conocidos.

El objetivo principal es comprender cómo la entrevista puede ser un medio efectivo para explorar y otorgar visibilidad a determinadas formas de cultura urbana. A través de este análisis, se evidencia el valor de la entrevista como método de investigación y divulgación en contextos culturales y artísticos.

Asimismo, se propone como objetivo crear un producto audiovisual formalmente correcto con los medios y recursos disponibles, empleando los conocimientos y habilidades adquiridas durante el Grado. Con este estudio se pretende dar a conocer ciertos aspectos de la cultura *techno* de Budapest, utilizando para ello la entrevista a CRB, DJ de la escena local.

Se abordarán las fases necesarias para cumplir estos objetivos, mediante una planificación que permita realizar la preproducción, grabación y postproducción de este proyecto audiovisual, con la dificultad añadida de realizarlo en un país extranjero y sin ayuda.

Palabras clave: entrevista, CRB, *techno*, DJ, Budapest.

Abstract

The present project analyzes the interview as a specific format, as well as a sociological tool that provides us with enough qualitative and quantitative data to understand the current panorama of techno culture in Budapest. To approach the work from an academic perspective, a preliminary investigation will be conducted on the typology of interviews, the origin of the format, and the most well-known references.

The main objective is to understand how the interview can be an effective medium to explore and grant visibility to certain forms of urban culture. Through this analysis, we evidence the value of the interview as a method of research and dissemination in cultural and artistic contexts.

Another objective is creating a formally correct audiovisual product using the available means and resources, employing the knowledge and skills acquired during the degree. With this study, we aim to shed light on Budapest's techno culture, using the interview with CRB, a local DJ, for this purpose.

The needed phases to achieve these objectives will be addressed through a planning process that allows us to carry out the pre-production, filming, and post-production of this audiovisual project, with the added difficulty of doing so in a foreign country without assistance.

Key words: interview, CRB, techno, DJ, Budapest.

Índice

1. Introducción

1.1. Justificación del tema.....	5
1.2. Objetivos.....	5
1.3. Metodología.....	6
1.4. Problemas y dificultades	7
1.5. Motivación caso práctico	8

2. Marco teórico

2.1. Definición y características de la entrevista	10
2.2. Antecedentes de la entrevista.....	11
2.3. Tipos de entrevista.....	12
2.4. Referentes	13

3. Cultura Techno

3.1. Antecedentes de la música techno	16
3.2. El techno en Europa: la cultura rave como fenómeno global	17
3.3. Cómo ha modelado el techno la sociedad actual	18

4. Caso Práctico: Entrevista a “CRB”

4.1. Introducción al caso práctico	20
4.2. Preproducción	20
4.2.1. Desarrollo de la idea	20
4.2.2. Contacto.....	21
4.2.3. Localización.....	22
4.2.4. Desglose de producción: material y previsión gastos	25
4.2.5. Pre-guion (Anexos).....	28

4.3.	Rodaje	29
4.3.1.	Rodaje recursos.....	29
4.3.2.	Rodaje entrevista	32
4.4.	Postproducción.....	35
4.4.1.	Visionado.....	35
4.4.2.	Guion literario y guion técnico	36
4.4.3.	Montaje y edición de vídeo	37
4.4.3.1.	Edición musical y Sonorización	39
4.4.4.	Etalonaje	40
4.4.5.	Rotulación y elementos gráficos.....	42
4.4.6.	Difusión y <i>teaser</i>	43
5.	Conclusiones	45
6.	Bibliografía	47

Índice de figuras.

Figura 1: Fase de las entrevistas	11
Figura 2: Entrevista a Amelie Lens	14
Figura 3: Clément Carrabin	21
Figura 4: Entrada al local Azenal	23
Figura 5: Parte trasera Azenal	24
Figura 6: Frame entrevista.....	24
Figura 7: Logo Havasi Rental.....	25
Figura 8: Cámara Sony A7SII	26
Figura 9: Cámara Nikon D7500, trípode Manfrotto, micrófono de corbata.....	27
Figura 10: Evento Tecno 19/05/23	30
Figura 11: Evento Tecno 20/05/23	30
Figura 12: Evento EDR 20/05/23	31
Figura 13: Evento VOX (1) 19/05/23.....	32
Figura 14: Evento VOX (2) 19/05/23.....	32
Figura 15: Rodaje entrevista.....	33
Figura 16: Carpeta visionada.....	36
Figura 17: Primer plano entrevista	37
Figura 18: Timeline en Premiere	38
Figura 19: Etalonaje en Premiere	41
Figura 20: Problemas de iluminación.....	41
Figura 21: Título entrevista	42
Figura 22: Gráficos de presentación CRB	43

Anexos.

Anexo 1: ODS	50
Anexo 2: Plan de rodaje	52
Anexo 3: Calendario del TFG	54
Anexo 4: Guion técnico.....	58
Anexo 5: Gastos.....	69
Anexo 6: Preguntas CRB.....	71
Anexo 7: Enlace a <i>Youtube</i> entrevistas	73

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación del tema

La cultura que rodea a la música electrónica ha ayudado en diferentes aspectos al desarrollo social y cultural de muchas ciudades alrededor del mundo. En este caso, Budapest es destacable por ser una de las ciudades en el que este tipo de música más se ha desarrollado dentro de la escena establecida en Europa Central y del Este. Es por ello relevante bajo mi punto de vista, realizar un análisis detallado sobre la cultura de la música tecno en Budapest dentro del marco del Trabajo de Fin de Grado (TFG), para poder entender la influencia que tiene y su importancia en el contexto local e internacional.

Budapest es conocida por su acogedora comunidad en lo referido a la música electrónica. Durante los últimos años, ha presenciado una gran cantidad de festivales y eventos de música tecno, lo que resulta atrayente tanto para artistas como para aficionados a este tipo de música. Esto ha sido gracias a varios factores como la ubicación de la ciudad, la aparición de artistas emergentes y el esfuerzo de promotores locales por crear una atmósfera inclusiva y libre de prejuicios.

Es importante destacar que el enfoque de estos eventos, se basa principalmente en crear una experiencia colectiva que fomenta la libertad a través de distintos ritmos y bailes. De esta manera, se ha creado con los años una comunidad con una mentalidad muy abierta y acogedora que acepta a todas las personas independientemente de su origen, idioma u orientación sexual, lo que propicia un ambiente tolerante en el que las personas disfrutan compartiendo una pasión común.

El estudio de esta cultura en la capital de Hungría, nos ofrece la oportunidad de entender los aspectos culturales y sociales relacionados con esta escena, además de poder explorar otros aspectos como la experiencia estética que la rodea. Gracias a este análisis, se contribuye también al entendimiento del impacto de la cultura tecno en la capital de Hungría.

1.2 Objetivos

Los objetivos propuestos a alcanzar con este Trabajo de Fin de Grado son los siguientes:

Objetivo principal:

Realización de la entrevista *Un acercamiento a la cultura tecno en Budapest con CRB* con los medios y recursos disponibles, cumpliendo con las diferentes fases necesarias para su ejecución, con el fin de recopilar datos que respalden el análisis y las conclusiones del estudio.

Objetivos secundarios:

1. Entender y examinar los aspectos socioculturales que rodean la escena tecno en Budapest, tales como la diversidad, la inclusión y los roles de los artistas en la creación de una identidad colectiva en la escena de la ciudad.
2. Analizar la influencia y relevancia de la cultura tecno tanto en Budapest como en contextos internacionales, a fin de entender cómo ha modelado este tipo de música a la sociedad actual.
3. Reflejar y poner en práctica los procesos necesarios para la realización de una entrevista, incluyendo la preproducción, producción y postproducción de la misma, para la creación de un proyecto audiovisual de bajo presupuesto.
4. Ajustarse a los tiempos establecidos para conseguir un producto audiovisual que cumpla con sus intenciones narrativas y expresivas.

1.3 Metodología

Previamente a la producción de la entrevista *Un acercamiento a la cultura tecno de Budapest*, se analizó el uso de las entrevistas como herramienta para contar historias y proporcionar datos en ciertos contextos culturales, para de esa manera adaptar la información útil de esta investigación a mi proyecto. Una vez entendido el funcionamiento de las entrevistas, se hizo una investigación sobre los diferentes tipos para poder elegir un formato acorde a lo que se quería transmitir y de esa manera explotar al máximo las cualidades expresivas de este proyecto.

A pesar de tener información de primera mano sobre este tema, era necesario llevar a cabo un estudio exhaustivo sobre la cultura tecno, la historia de la música electrónica en Europa y más específicamente en Budapest. Toda esta información se ve reflejada en el marco teórico del proyecto, donde se explica detalladamente todos los factores que han ayudado a modelar esta comunidad.

Una vez estudiados los puntos fundamentales del marco teórico, se comenzó el desarrollo del caso práctico, la elaboración de la entrevista *Un acercamiento a la cultura tecno en Budapest*. En esta sección se detalla el plan que se ha seguido para la creación del proyecto, comenzando con la preproducción. En ella se definen las bases para el posterior desarrollo de la entrevista, se habla a su vez de un desarrollo anticipado de la idea, acompañado de un pre-guion a partir de una batería de preguntas, la búsqueda y comparación de contactos interesantes, la investigación de localizaciones para su realización, un primer presupuesto y la planificación del equipo técnico y humano a utilizar.

Una vez terminada esta fase, se comenzó la producción, donde se llevó a cabo lo propuesto en el apartado anterior. En esta sección, se detalla el proceso de grabación tanto de los planos recursos como de la entrevista, formalmente hablando, incluyendo las fechas de su filmación y las localizaciones finales. Esta etapa se llevó a cabo en un período de 3 días de grabación que tuvieron lugar entre mayo y junio del 2023 y se organizó teniendo en cuenta la disponibilidad en la agenda del entrevistado.

Una vez obtenido el material se abrió camino para el último paso, la postproducción. Con el rodaje finalizado, se exponen de manera detallada los pasos que se han seguido para obtener un proyecto audiovisual completo. Primeramente, se explica el proceso de visionado y organización de los archivos en carpetas para su posterior montaje. Con los documentos listos, se realiza el montaje siguiendo una estructura en parte definida por un guion técnico (se puede observar en el anexo 3 “guion técnico”). Esta parte detalla a su vez la manera en la que se sonoriza y ambienta con música la entrevista. Por último, se explica la edición del proyecto, con los efectos, elementos gráficos, títulos y subtítulos, y por último el etalonaje. También se expone un plan de medios sociales con la estrategia a seguir para su difusión, dónde se creará un pequeño *teaser* que funcione a modo de resumen e introducción al trabajo.

Por último, este TFG se cierra con el apartado de conclusiones, donde se expone de manera resumida la forma en la que se han desarrollado el proyecto para la consecución de los objetivos planteados en un principio.

1.4 Problemas y dificultades

Los principales problemas a la hora de llevar a cabo la parte práctica de este proyecto han sido las limitaciones en el tiempo y los recursos. Por la disponibilidad del entrevistado y la mía propia debido a los horarios académicos se ha hecho difícil, primeramente, cuadrar una fecha para poder grabar la entrevista en sí y, por otra parte, grabar con un tiempo de alrededor de dos o tres horas, lo que complicó el rodaje e hizo que se tuviera que adelantar todo el proceso, no se pudieran repetir o mejorar algunos planos, y fuera necesario prescindir de algunos de los planos recurso previstos.

En lo respectivo al material, la universidad en la que me encontraba en Budapest, no disponía de lo necesario para realizar el proyecto, por lo que tuve que buscar una compañía local para conseguir el material. Al existir una barrera idiomática, por ser el húngaro la lengua local, se hizo algo complicado encontrar una productora que pudiera alquilarme unos días el material. Finalmente, a través de la red social *Instagram* pude dar con una página de alquiler de material, con la que pude comunicarme en inglés, que me permitió alquilar todo lo necesario para los días de rodaje, esto se explica más detalladamente en el punto 5.3.3.

Otro problema fue el gasto económico (se desarrolla más detalladamente en el punto 5.2.3), al trabajar sin financiación y con un presupuesto estimado de 200/300 euros, toda la producción

del proyecto se tenía que ajustar meticulosamente para poder realizarse con la mínima inversión posible, pero tratando de obtener un material de calidad para conseguir el mejor resultado en la grabación. La localización supuso otro obstáculo a superar (se explica más detalladamente en el punto 4.2.3) por una parte, por encontrar un local donde se pudiese grabar a la vez que se representase la estética deseada y, por otro lado, encontrar el contacto de las personas que podían gestionar el permiso para rodar en dicho lugar.

Aparte de problemas técnicos que pudieron surgir durante el desarrollo de este trabajo, los recursos humanos también supusieron una dificultad añadida, al tener que asumir todas las funciones una sola persona. Durante la realización de la entrevista, se tuvo que gestionar el uso de dos cámaras grabando a la vez, cada una con un plano diferente. Esto dificultó el proceso al tener que revisar ambas cámaras constantemente para comprobar que tanto el encuadre como otros factores (iluminación, color...) eran correctos a la vez que se filmaba. A esto se le añade el tener que comprobar el correcto funcionamiento del audio y solventar inconvenientes como el roce del micrófono con la camisa del entrevistado, el cambio de las baterías en el momento que se agotaban y asegurarse de la correcta recepción de la salida del audio en la cámara.

Al mismo tiempo, se tuvieron que coordinar las preguntas ya que, aunque no aparezcan en el producto final, era necesario realizarlas en el momento para más tarde, en postproducción, poder elegir los fragmentos más interesantes. A raíz de sus respuestas se fueron creando nuevas cuestiones, por lo que se decidió generar nuevas preguntas acordes a ellas para trazar un hilo conductor y de esa manera poder relacionar el material con sentido. Lo mismo que sucedió durante la producción, se repitió en la postproducción al tener que asumir también todas las labores de este proceso. En este caso, el problema no fue repartirse en un mismo momento para conseguir terminar todas las tareas, sino organizar el tiempo para poder completar todas las fases necesarias al no poder saltar de una etapa a otra de la postproducción.

1.5 Motivación caso práctico

La motivación para este proyecto, tiene base principalmente en mi propia pasión por la música tecno y electrónica en general. Estos ritmos me han acompañado durante los últimos años y han causado un gran impacto en mi vida, especialmente durante mi estancia erasmus en Budapest, donde he sido partícipe en primera persona de la acogedora escena musical que esta ciudad ofrece.

Desde los primeros días fui consciente del mágico ambiente que envuelve a la música electrónica en la ciudad. A partir de ese momento, solamente han surgido experiencias positivas que a su vez han implicado un crecimiento personal a diferentes niveles. Es por ello, que de alguna manera quería mostrar a la gente lo que ha significado esta experiencia para mí y tratar de enseñar a partir de una pequeña muestra, todos los elementos que hacen que la vida tecno de Budapest sea tan atractiva y tenga una comunidad tan acogedora.

Por otra parte, al buscar referencias, encontré algunos documentales que hablaban sobre la música tecno, pero no acerca de la escena de Budapest, además eran formatos generalmente más cercanos al documental. Es por ello que me planteé este proyecto con una doble finalidad, en primera instancia, mostrar el ambiente de Budapest a la gente y al mismo tiempo, crear una pieza audiovisual que pueda reflejar este entorno a través de los ojos y experiencias de un DJ, siendo en este caso *CRB* (Clement Carrabin).

Durante la realización del Grado en Comunicación Audiovisual he podido reflexionar sobre diferentes modelos para contar historias, pero siempre me han llamado la atención las entrevistas ya que me parece una manera muy cercana de contar relatos. Situándonos dentro del marco teórico, tras una investigación exhaustiva sobre este formato, es la estructura audiovisual que más se adaptaba a mi visión con este proyecto. Este método de investigación, sirve como herramienta para poder narrar historias y situarnos en el punto de vista del entrevistado, permitiendo de esta manera transmitir al espectador un entorno determinado y hacerle partícipe de las experiencias de Clement.

En resumen, mi intención con este proyecto es capturar a través de un producto audiovisual en forma de entrevista, una parte de la esencia de Budapest y poder dar a conocer la magia de la música electrónica. De esta manera, se puede mostrar la capacidad que tiene para conectar a las personas con gustos musicales parecidos y su manera de entender el mundo a través del arte, la moda y otras facetas que se unen para crear este entorno.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Definición y características de la entrevista

Nahoum (1985) defiende que la entrevista es un encuentro de carácter privado y cordial, en el que una persona se comunica con otra para proporcionar su perspectiva sobre ciertos eventos, todo ello con preguntas vinculadas a un problema en particular

Asimismo, Alonso (1994) argumenta que la entrevista se configura como una conversación enunciada principalmente por el entrevistado, aunque incluye las intervenciones del entrevistador, cada una con un propósito específico, conectadas mediante un acuerdo comunicativo en un contexto social determinado.

Por lo tanto, podemos entender la entrevista como una técnica a través de la cual el entrevistador trata de obtener información de forma oral. La entrevista, en consecuencia, es un instrumento útil para recopilar datos, permitiendo explorar con ella las experiencias, opiniones y conocimientos del entrevistado sobre un tema. Esta información siempre será subjetiva a los acontecimientos y experiencias vividas por parte del entrevistado, como pueden ser las creencias, opiniones personales o situaciones relacionadas con el objeto de estudio. La entrevista puede considerarse una técnica que consigue presentar los datos por sí misma o como técnica complementaria a otras propias de la investigación.

Una vez tenemos claro lo que es una entrevista, podemos hablar de sus características:

- Implica un sistema de comunicación cara a cara, donde tanto el entrevistador como el entrevistado están presentes. Esto posibilita una comprensión más completa sobre el tema de estudio, permitiendo aclarar dudas sobre ello y explorar a su vez las respuestas proporcionadas por la persona entrevistada.
- La finalidad principal de una entrevista es la recogida de información, tanto de manera objetiva a través del testimonio del entrevistado, como de manera subjetiva con la actitud, expresión corporal u otros rasgos que se pueden percibir mediante la observación.
- A diferencia de otros métodos de investigación, la entrevista es una técnica flexible que nos permite ajustar las preguntas al contexto y a la información que vamos obteniendo. Esta adaptabilidad permite poder profundizar en ciertos temas y adecuarlos a las respuestas obtenidas, permitiendo también que surjan otros detalles relevantes durante el estudio.

Es importante entender la planificación de la entrevista como una parte fundamental del proceso de investigación, para asegurarnos de que la información obtenida sea útil. A su vez, el desarrollo de la misma cobra también gran importancia para conseguir la información necesaria, para ello es importante crear un ambiente cómodo para el entrevistado en el que tenga la posibilidad de expresarse abiertamente. En el gráfico a continuación podemos observar

un ejemplo de cómo organizar las diferentes fases y que hacer en cada una de ellas durante el desarrollo de una entrevista (Figura 1).

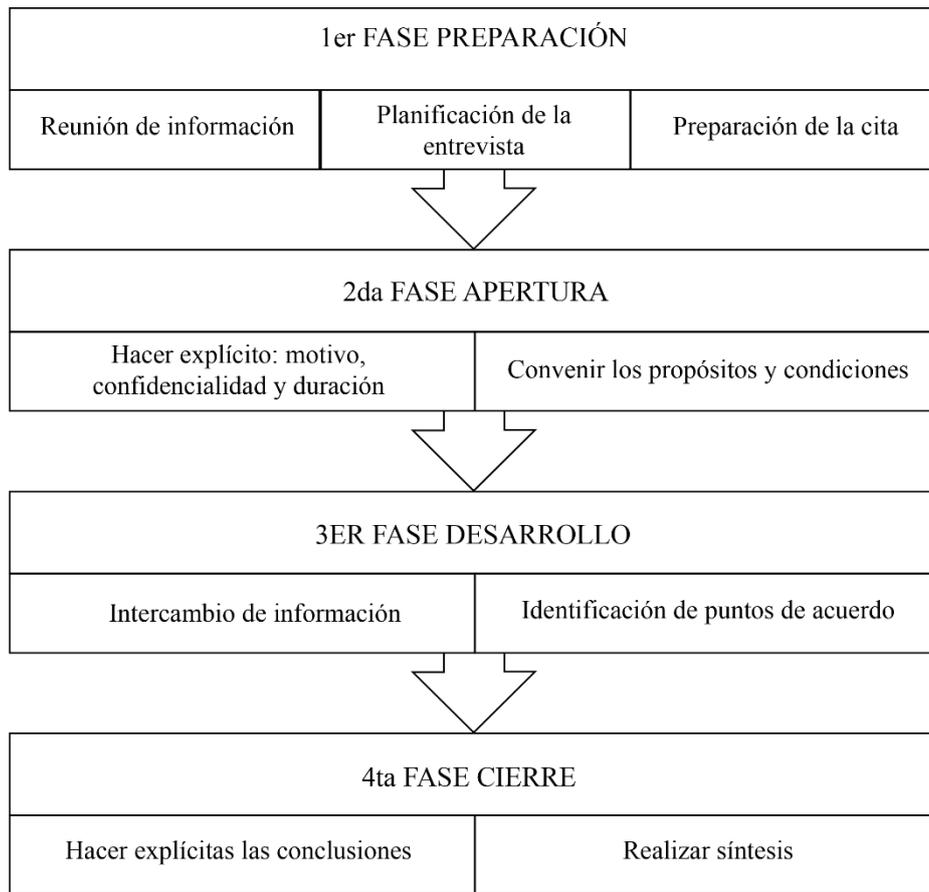


Figura 1

Fases de las entrevistas

Fuente: Elaboración propia en *Adobe Illustrator* (2020)

2.2 Antecedentes de la entrevista

En los Diálogos de Platón (Mayéutica¹), se registra el primer uso del diálogo como medio para alcanzar el conocimiento en asuntos públicos. Sin embargo, el verdadero origen de la entrevista como la conocemos en la actualidad, se encuentra en el proceso de la modernización de las interacciones sociales, que se manifestó a través del desarrollo de las Ciencias Sociales y la popularización de la prensa de masas. (Díaz, 2005) 8.373,

¹ La mayéutica es el método aplicado por Sócrates a través del cual el maestro hace que el alumno, por medio de preguntas, descubra conocimientos.

En 1619 encontramos la primera entrevista formalmente hablando, entre Ben Jonsode y William Drummond. Más adelante, en 1801 el neurólogo Sigmund Freud, comienza a implementar la entrevista psicológica, buscando destacar la vida emocional de sus pacientes a través de la expresión oral. Ese mismo siglo, en 1836 se publicaría en Estados Unidos la primera entrevista por James Gordon Bennet en el *New York Herald*, en su momento fue un acto muy criticado, pero más adelante se acabó popularizando.

A finales del siglo XIX y principios del XX, ya tenemos registro de la entrevista siendo utilizada, principalmente, como herramienta en estudios sociológicos y antropológicos para recopilar datos cualitativos sobre comunidades y culturas específicas. La entrevista comienza a tener más importancia y su uso comienza a ser implementado por las ciencias sociales en tareas de investigación, siendo la sociología y psicología las primeras en adoptarla como método válido para ello.

A partir de ese momento, la entrevista se emplea para recopilar información, proporcionar datos sobre la realidad y ejercer influencia en los sentimientos del individuo al aportar una cierta motivación (Bingham y Moore, 1961).

La entrevista como herramienta para obtener información, ha tenido un desarrollo significativo a lo largo del tiempo y es utilizada en diferentes campos y contextos en los que cumple un papel importante para la generación de información y el entendimiento de diferentes temáticas. En las investigaciones, las entrevistas son herramientas útiles para recopilar datos que nos permitan una mayor comprensión sobre acontecimientos sociales, culturales o psicológicos.

2.3 Tipos de entrevista

Las entrevistas se clasifican en diversos tipos, cada uno con características distintas. En este apartado, se presentan algunos de los tipos más frecuentes de entrevistas, según su estructura y diseño podemos encontrar:

- Las entrevistas estructuradas se caracterizan por tener una preparación previa por parte del entrevistador, quien define las preguntas que se realizarán. Se crea un conjunto de preguntas coordinadas secuencialmente con un guion, lo que guiará la interacción con el entrevistado. El entrevistado no realiza ningún tipo de comentarios y las preguntas realizadas serán de tipo cerrado, por lo que sólo podrá afirmar, negar o responder de manera concreta sobre lo que se pregunta. El propósito principal de este tipo de entrevistas es obtener respuestas que sean comparables y sistemáticas.

- En las semiestructuradas el entrevistador realiza una planificación previa para crear un guion que determine la información que se quiere conseguir. A diferencia de las estructuradas, las preguntas pueden ser tanto abiertas como cerradas, lo que permite al entrevistado una mayor flexibilidad para matizar sus respuestas y aportar información valiosa. Durante la entrevista, los temas se relacionan entre sí, lo que permite construir un conocimiento más completo y detallado sobre la realidad del entrevistado, permitiendo que exprese sus opiniones o experiencias de manera más amplia.
- Las entrevistas no estructuradas o en profundidad, no requieren ningún guion previo a la entrevista, se centran en explorar los pensamientos y sentimientos del participante de una manera más exhaustiva y detallada. La información se obtiene a través de las respuestas del entrevistado. Por otra parte, sí es necesaria una documentación previa para poder dirigir al entrevistado en el tema propuesto.
- Las entrevistas narrativas, se enfocan en la vida de los entrevistados, quienes son invitados a contar sus experiencias narrativamente, permitiendo de esta manera comprender cómo han formado sus identidades a lo largo del tiempo. El objetivo principal de estas entrevistas es explorar la construcción de la realidad a través de la perspectiva de los participantes, explorando la subjetividad única de los individuos.

Además de las expuestas anteriormente, existen otros tipos de entrevistas con sus diferentes características y usos, pero no vamos a profundizar en ellas ya que no se ajustan al objeto de estudio de esta investigación. Estas son, las entrevistas grupales, fenomenológicas, iniciales o de diagnósticos, de desarrollo o de seguimiento y entrevistas finales, entre otras.

Lo más importante a la hora de seleccionar el tipo de entrevista, es buscar cuál se adecua más a nuestros objetivos en la investigación, a la naturaleza del objeto de estudio y a las preguntas que se propongan. Cada tipo nombrado anteriormente tiene ventajas y limitaciones por lo que, es útil complementarlos entre sí o con otras técnicas de investigación para poder tener una visión más completa sobre el tema de estudio.

2.4 Referentes

Para poner en práctica estos conceptos de manera efectiva, es recomendable contar con referentes que ejemplifiquen cómo utilizar estas técnicas en la práctica. En este proyecto, se tenía la intención de alejarse un poco de las entrevistas convencionales, como las que se pueden observar en la escena nacional española, un ejemplo es el programa de “*Salvados*”, presentado por Jordi Évole. En este tipo de programas el propio presentador cobra importancia y contribuye a la construcción de la narrativa a lo largo de aproximadamente 1 hora por episodio. También podemos encontrar programas de entrevistas en plató como son “*el Hormiguero*” “presentado por Pablo Motos o “*la resistencia*” presentado por David Broncano, en ellos el

presentador cobra aún más importancia al ser la persona que dirige tanto el flujo de las preguntas como del programa. Estos programas incluyen además actuaciones en vivo, humor y juegos con los invitados que hacen del programa un entorno amistoso y acogedor para el público. Otros programas como “*Leit Motiv*” con Andreu Buenafuente, toman un tono un poco más serio con conversaciones que acaban profundizando en las opiniones de los entrevistados, acompañadas con un tipo de humor inteligente. Por último, me parece interesante destacar la figura de Risto Mejide, una persona controversial caracterizado por sus preguntas cortantes y un estilo serio y desafiante. Presenta programas como “*al rincón de pensar*” con entrevistas más profundas a los invitados, o “*Chester in Love*” donde las charlas toman un tono más sentimental explorando las emociones y experiencias de los participantes.

Mi objetivo no era dar tanta importancia al entrevistador ni que su duración fuese muy extensa. Esto se debió, en gran medida, a la intención de crear un producto en el que el protagonismo estuviera distribuido entre el entrevistado y el contexto en el que se desenvuelve. Por otra parte, considerando la limitada capacidad de retención de información y de atención hoy en día, especialmente en la audiencia joven, prefería condensar la información en un intervalo de tiempo más breve para mantener la atención de la audiencia durante el mayor tiempo posible. Esto es debido a que, la llamada “Generación Z” han crecido en un entorno rodeados de tecnología acostumbrados a un contenido de fácil consumo y con poco tiempo para asimilarlo, por ello “se trata de una generación que sabe cómo buscar y encontrar exactamente lo que quieren, por lo que, cuando sus expectativas no se cumplen, no esperan y abandonan rápidamente en busca de lo que necesitan” (Cerezo, 2017 p. 9).

Los referentes que más se adecuaban a este tipo de contenido se encontraban en *YouTube* en su mayoría, como la discográfica *Electronic Beats* o los vídeos producidos por la revista *Vice*. Un ejemplo que me sirvió de inspiración para seguir esta estructura fue la entrevista a Amelie Lens, una DJ de renombre en la escena de la música electrónica, realizada por “*Electronic Beats*” (Figura 2).



Figura 2
Entrevista a Amelie
Lens
Fuente: Canal de
Youtube de Telekom
Electronic Beats TV
(2020)

En dicha entrevista, se puede apreciar la estructura que he mencionado anteriormente: una duración de menos de 10 minutos, ausencia de un entrevistador y de preguntas, además de la intercalación de fragmentos de la entrevista con vídeos de Lens durante sus sesiones de mezcla. Tras un análisis de su organización, me pareció que era la que más se ajustaba a mi visión y a lo que quería transmitir con el proyecto.

3. CULTURA TECNO

3.1 Antecedentes de la música tecno

El tecno no es únicamente un género de música electrónica; es una cultura que se extiende a través de todas las facetas artísticas

Para entender el contexto actual de la música tecno, tenemos que remontarnos a sus orígenes. La música electrónica se originó en el siglo XX gracias a compositores vanguardistas que experimentaron con nuevas formas de producir y manipular sonidos. Karlheinz Stockhausen, fue un compositor alemán que comenzó a utilizar la música electrónica en la década de 1950. Por otra parte, Pierre Schaeffer, un músico francés, es considerado pionero en el uso de técnicas de grabación y manipulación de sonidos con magnetófonos².

Años más tarde, durante la década de 1960 y 1970 la popularización de sintetizadores y cajas de ritmos abrió nuevas puertas a la producción de música electrónica, permitiendo crear sonidos sintéticos y rítmicos. De esta etapa, podemos destacar figuras como Robert Moog, inventor del sintetizador y Roland Corporation, creadores de la caja de ritmos Roland 909 y 808, ambos fundamentales para la evolución de la música electrónica.

El movimiento tecno como lo conocemos hoy en día, tiene su origen en la ciudad de Detroit en Estados Unidos, a principios de la década de 1980. Las revueltas raciales y el declive económico de la ciudad, impulsó la creación de una cultura muy vinculada al escapismo, fundamentada en la tecnología como una herramienta para la expresión artística. Todo esto, permitió a los jóvenes afroamericanos apartarse de esa desagradable realidad que acompañaba a una ciudad en deterioro, ofreciéndoles una vía de escape, a través de la tecnología, a una realidad alternativa y más esperanzadora.

Tomando de inspiración la música electrónica europea, el funk o el free jazz y los avances tecnológicos que surgieron en la producción musical, aparecen artistas como Juan Atkins o Kevin Saunderson que crearon un sonido vanguardista fusionando los ritmos electrónicos con sintetizadores y secuencias repetitivas. En aquella época, este tipo de música se caracterizaba por su enfoque en la experimentación con los diferentes sonidos y la búsqueda de una conexión emocional con el público a través de esos ritmos recurrentes.

² Aparato para grabar y reproducir sonidos por medio de una cinta magnética.

3.2 El tecno en Europa: la cultura rave como fenómeno global

A mediados de 1980, el tecno comienza a globalizarse y a difundirse rápidamente, sobre todo en Europa en ciudades como Berlín, Londres o Amsterdam. A lo largo de los años, la cultura ha evolucionado y se ha expandido, adaptándose a diferentes contextos culturales.

Aunque las bases fueran parecidas, cada ciudad comenzó a desarrollar su propia escena y sonidos característicos; ejemplo de ellos son los subgéneros como el *trance* (subgénero dentro de la Electronic Dance Music que utiliza elementos techno y trance como sugiere el nombre.), el *acid techno* (tipo de tecno que se desarrolló a partir del acid house de Chicago y el New beat belga de finales de la década de 1980) o el *industrial techno* (subgénero del tecno y la música dance industrial que se originó en la década de 1990) entre otros. Esta diversificación y aparición de nuevos géneros, enriqueció la escena musical europea atrayendo consigo a audiencias más diversas, todo esto gracias a que había opciones para todos los gustos dentro de la música tecno.

Con el colapso del Telón de Acero y el fin del comunismo en Europa del Este, la música tecno se convirtió en un símbolo de libertad de expresión y cambio social para muchos jóvenes europeos. La cultura de las *raves*³ cobró gran importancia en este movimiento, influyendo en la propagación y popularidad de la música tecno en toda Europa, conectando a la gente a través de una experiencia de unión propiciada por estos ritmos electrónicos.

En la actualidad, este movimiento sigue ganando fuerza y experimentando una evolución constante, lo que genera nuevas tendencias y dinámicas culturales. En Europa, existe una gran diversidad de géneros, lo que refleja una exploración continua de sonidos en la música electrónica. Los artistas comienzan a experimentar con estos géneros musicales lo que da lugar a nuevos sonidos híbridos y únicos, empleando máquinas en directo para hacer música o incluyendo vocales en vivo durante las actuaciones. Ejemplo de ello es el dúo alemán *Brutalismus 3000*, que recientemente ha ganado mucha popularidad al incluir en sus actuaciones vocales en vivo que se adaptan a los ritmos electrónicos.

La era digital, ha influido en la forma que se consume, produce y comparte el tecno, haciéndolo más accesible al mundo. Las redes sociales como *TikTok* o *Instagram*, han contribuido en la difusión de la música y promoción de eventos, lo que a su vez ha creado una mayor conexión entre los artistas y sus audiencias, gracias a la digitalización global. Esta globalización también ha ayudado a eliminar prejuicios, llamando la atención de la gente más joven al presentarse como espacios dónde cualquiera se puede expresar en una comunidad inclusiva.

En este tipo de fiestas a diferencia de otro tipo de eventos, la figura del DJ cobra una gran importancia dentro de este entorno. Primeramente, son los que dan forma y definen a través de sus selecciones musicales y mezclas, una atmósfera que refleja la identidad musical del acto.

³ (concentración festiva de aficionados a la música house o techno, que generalmente se celebra sin autorización en un edificio abandonado o al aire libre)

Su capacidad para unir diferentes géneros y estilos atendiendo a las reacciones de la audiencia, les permite moldear un entorno musical en el que todos pueden disfrutar. Muchas veces, su capacidad para experimentar con nuevas melodías, fusionar géneros y crear nuevos ritmos, hace que contribuyan a una evolución continua de la música, enriqueciendo la experiencia en estos eventos. La participación de los DJs en eventos y festivales fuera de sus ciudades, permite que no solo sean representantes locales, sino que también tengan un impacto a nivel internacional.

Los disyocueis tienen la capacidad de convertir una noche común en una experiencia única. Sus habilidades para guiar a los asistentes con su música a lo largo de sus sesiones, es esencial para esta cultura. Por lo tanto, tienen un papel determinante, ya que influyen en la música, la cultura, la comunidad y la experiencia tecno en general, lo que les convierte en figuras claves de esta comunidad.

3.3 Cómo ha modelado el tecno la sociedad actual

La música tecno, desde sus orígenes se ha diferenciado de otros estilos musicales. Estas distinciones se han extendido a todo lo que rodea esta cultura, influyendo en la moda, el arte, la mentalidad y la conciencia social en Europa. El estilo de vida que promueve este tipo de música ha calado en los jóvenes de diversas maneras, aportando valores como la aceptación e inclusividad, que han fomentado una gran conexión entre las comunidades que comparten estos gustos musicales.

En Hungría, tras la caída del régimen comunista (1989), la apertura al mundo occidental permitió que llegaran nuevas corrientes musicales y culturales. La música tecno rápidamente se extendió por el país llegando a Budapest y atrayendo a una juventud con ansia de explorar nuevas influencias artísticas y sociales. Este tipo de eventos ha permitido a los jóvenes y a la comunidad LGTBIQ+ de la ciudad tener ciertos espacios donde se pueden expresar libremente de manera libre, inclusiva y acogedora.

El tecno, ha empoderado a la gente joven de Budapest, ejemplo de esto tenemos a muchos jóvenes activistas que utilizan los eventos de música electrónica para inspirar cambios positivos y movilizar a la población en temas importantes relacionados con el medio ambiente o sociales, entre otros. En la ciudad, muchos de los eventos son organizados por grupos de gente que luchan por respetar y cultivar ciertos valores durante estas veladas.

Por otra parte, también existen eventos que promueven la reflexión sobre la relación entre la sociedad y los entornos naturales, con campañas de sostenibilidad o ecológicas durante los eventos lo que inspira a los asistentes a aplicar estas medidas fuera de los eventos. En el caso de la fiesta llamada *Santsat*, nos encontramos con una iniciativa que consiste realizar eventos

de música más cercana al *house*⁴ en medio del campo, respetando el espacio y demostrando la manera de utilizar los espacios naturales, evitando comportamientos que puedan perjudicarlos y ofreciendo medidas para ello.

Los eventos y la escena tecno han servido como plataforma de resistencia, sobre todo durante momentos de cambios políticos y sociales en Hungría. Esto ha permitido a las personas desafiar las normas establecidas sintiéndose respaldados por una comunidad.

Ya hemos comentado como la música electrónica es un punto de encuentro donde no existen barreras étnicas, culturales o sociales. Los promotores de eventos y clubes han ayudado a que se promueva la integración cultural y diversidad creando un ambiente donde todas las personas se encuentren cómodas, fomentando valores como la tolerancia, el respeto y la aceptación, generando así una experiencia colectiva. De esta manera, se han desafiado estereotipos y prejuicios aun existentes en la actualidad, lo que ha impulsado una mayor apertura mental y social. Cabe mencionar que muchos eventos relacionados con la música tecno se organizan con una intención benéfica para abordar diferentes causas sociales.

Por otra parte, se puede apreciar como las fiestas asociadas con este tipo de música, aprovechan espacios industriales en desuso, almacenes y otros lugares abandonados o en desuso, dándoles una segunda vida como escenarios para poder organizar eventos y crear nuevos clubes. La parte positiva de esto, reside en que la adaptación de los espacios para estas experiencias dota de un nuevo propósito a muchas estructuras inutilizadas.

⁴ El house es un estilo de música electrónica de baile que se originó en la ciudad de Chicago, Estados Unidos, hacia 1981.

4. CASO PRÁCTICO: ENTREVISTA A “CRB”

4.1. Introducción al caso práctico

En esta sección, se refleja el trabajo práctico realizado para la creación de la entrevista, incluyendo todas las fases necesarias para ello, desde la preproducción, pasando por el rodaje tanto de recursos como de la entrevista, hasta la postproducción de la misma. Todas estas etapas se explican desde mi perspectiva, habiendo organizado y estado presente en todas las fases expuestas en los siguientes apartados.

Para ver el resultado final de la entrevista en su máxima calidad están disponibles los siguientes enlaces (también reflejados con sus respectivas miniaturas en el anexo 7 “enlace a *Youtube* entrevistas”):

Versión original (subtitulado en inglés): https://youtu.be/LZsa92T_UOQ

Versión castellana: https://youtu.be/1_RBsZ4n6LI

4.2. Preproducción

La preproducción es la fase inicial y fundamental en el proceso de creación audiovisual, esta abarca todas las fases de planificación, organización y preparación previas a la producción. Es una etapa en la que se establecen las bases para la realización de un proyecto audiovisual, en este caso una entrevista.

Durante este período, se realizan diferentes tareas incluyendo la concepción y desarrollo de la idea, la creación de un guion previo a la entrevista, la selección de localizaciones, la búsqueda de un entrevistado, elaboración de un presupuesto, planificación de los días de rodaje y por último, la organización y búsqueda de equipo técnico para la entrevista. La correcta realización de estas tareas nos permite mejorar la eficiencia a la hora de la producción de la entrevista, reduciendo riesgos y anticipando posibles problemas que nos podamos encontrar a la hora de la grabación.

4.2.1. Desarrollo de la idea

A pesar de la creciente popularidad y significancia de la cultura tecno en Budapest, no existen muchos estudios académicos o trabajos de investigación que aborden esta temática. La escena de la música electrónica ha influido no solo en la vida nocturna de la ciudad sino también en la creación de una identidad cultural y social para los habitantes de la misma.

El tecno ha sido muchas veces objeto de estigmatización y prejuicios. La realización de esta investigación ofrece la oportunidad de reflexionar sobre esta expresión artística en la sociedad actual y su influencia en las personas y colectivos, ofreciendo de esta manera, una visión más cercana y apartada de los convencionalismos que puedan ser causados por la desinformación sobre estos entornos.

Son estos motivos principalmente, los que me incitaron a poner en marcha un proyecto audiovisual que pudiese mostrar la realidad de esta cultura de una manera accesible, por lo que una entrevista me pareció la manera más cercana de realizar un trabajo de estas características.

4.2.2. Contacto

Esta fase cobra gran importancia, ya que es esencial para la investigación la participación de una persona clave en la escena tecno de la ciudad, lo que permite tener una perspectiva auténtica y en profundidad.

Primeramente, se hizo una investigación previa de los DJs relevantes en el panorama de la ciudad, estudiando a través de las redes sociales, tanto a artistas como promotores. Otro punto importante fue la asistencia a eventos locales relacionados con la música electrónica, principalmente con intención de conocer de cerca la escena y de esa manera poder establecer conexiones con personas vinculadas a la música tecno en la ciudad. Por lo tanto, se buscaba el perfil de una persona con presencia en la vida tecno de la ciudad, que supiera comunicar en inglés cómodamente y ofreciera un punto de vista profesional interesante de cara a la entrevista. De esta manera, decidí que Clément Carrabin, alias CRB, era la opción perfecta para este proyecto (Figura 3).



Figura 3
Clément Carrabin (CRB)
Fuente: Fotografía propia

Una vez realizado un breve estudio sobre qué perfil sería interesante entrevistar para este proyecto, se utilizó la plataforma de *Instagram* para conectar con CRB, un DJ de origen francés que viajó a Budapest con una beca *Erasmus* y desde hace siete años es una figura muy activa en la escena de la ciudad, tanto como artista como promotor de eventos de música electrónica. Una vez conseguido su contacto, se envió un mensaje directo a través de la red social presentando el proyecto, explicando el propósito de la entrevista y mostrando interés por conocer más acerca de su persona, su carrera como DJ y su punto de vista sobre la cultura tecno de Budapest. Desde un principio, le pareció una buena iniciativa además de ser una colaboración mutuamente beneficiosa, pues tenía la oportunidad de compartir su experiencia ayudando a su vez a la investigación y difusión de la cultura tecno de la ciudad.

En pocas palabras, la obtención del contacto de CRB fue posible gracias a una comunicación cercana y a una intención, por ambas partes, de querer expresar todo lo que tiene esta comunidad para transmitir. Clément como entrevistado, supo amoldarse perfectamente a la idea que tenía en mente, superando las expectativas, lo que enriqueció en gran medida el proyecto gracias a sus interacciones y vivencias personales.

4.2.3 Localización

Una vez teniendo claro el entrevistado y la idea del proyecto, se comenzó a buscar una localización dónde poder realizar el rodaje. Esto es fundamental, ya que la elección adecuada del espacio en el que se desarrolla la entrevista es esencial para crear un entorno adecuado que refleje la naturaleza de la vida tecno en Budapest. El entorno que más se adecuaba a lo que se quería transmitir en cuanto a la parte estética, consistía en la utilización de un área industrial dónde se pudiese ver reflejado, al igual que con los eventos, el uso de espacios urbanos abandonados o reformados, pero manteniendo esa apariencia un poco descuidada que caracteriza estos encuentros. A nivel técnico, se tuvo en cuenta para la búsqueda que fuese un lugar silencioso, evitando así distracciones o ruidos ajenos a la entrevista, y también que tuviese cierta privacidad para no tener que repetir tomas por intervenciones directas o indirectas de personas ajenas al plan de rodaje.

Al igual que para la obtención de contactos, se realizó una investigación previa de los lugares emblemáticos que forman parte de esta cultura. Tras descartar varias localizaciones de la ciudad por diversos motivos como el sonido, la iluminación o la intimidad, se decidió optar por la búsqueda de un local o club relevante, es decir, un espacio que tuviese una larga trayectoria en los eventos de música electrónica y hubiese sido partícipe de la evolución de la escena de la ciudad. La obtención de un espacio cerrado y con más privacidad, sin perder la esencia de la entrevista, evitaba muchos problemas como el ruido, la gente o factores externos a la localización que podrían perjudicar la calidad de la grabación. La primera opción que se tuvo en cuenta fue en el local llamado *Turbina*, un centro cultural donde a veces se organizan

eventos de este tipo, pero personalmente me parecía que no reflejaba la estética que tenía en mente y se terminó descartando.



Figura 4

Entrada al local Azenal
Fuente: Fotografía propia
(2023)

Finalmente, se decidió emplear una parte más escondida del local *Arsenal* (Figura 4), un viejo depósito reformado a modo de club hace bastantes años, con una estética alternativa que, sin duda representa parte de la cultura tecno en la ciudad.

La parte que normalmente se utiliza para las fiestas no resultaba muy atractiva fuera de los propios eventos, por lo que se optó por la parte trasera (Figura 5), una zona que mantenía la estética *underground*⁵ que se buscaba para la entrevista. Además, la zona tenía buena acústica para el sonido y estaba lo suficientemente apartada de ruidos externos provenientes de la calle.

La utilización de este espacio fue posible gracias en parte a la cooperación de Clément que me ayudó en gran parte a conseguir el contacto de uno de los propietarios de la zona y de esa manera se le pudo exponer la idea del proyecto de una manera llamativa. Esto permitió que accedieran a darnos el permiso para realizar ahí la filmación de la entrevista, que finalmente se realizaría el día 29 de junio.

⁵ La cultura *underground* o cultura alternativa es un término del idioma inglés que designa a los movimientos contraculturales que se consideran contestatarios, paralelos, marginales o ajenos a la cultura mayoritaria.

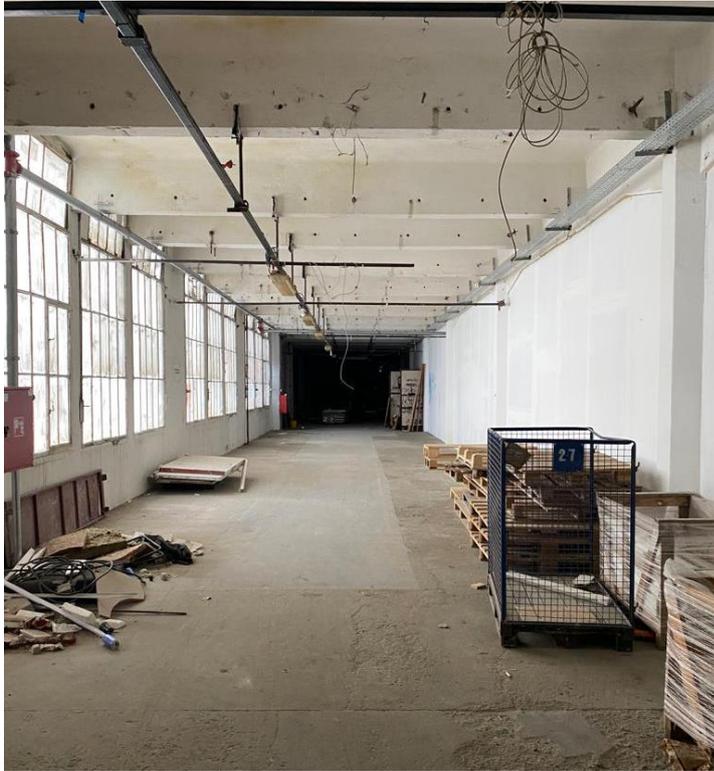


Figura 5

Parte trasera Azenal

Fuente: Fotografía propia (2023)

Asimismo, se pudo ir a ver previamente la localización el día 28 de junio para saber cómo organizar el equipo técnico durante la fase de rodaje y poder hacer un esquema para la colocación del material. Gracias a este análisis previo de la zona, se pudo preparar el encuadre de la entrevista (Figura 6).



Figura 6

Frame entrevista

Fuente: Fotografía propia (2023)

Por otra parte, para la obtención de planos recursos tenía como principal intención aportar un enfoque único que permitiese capturar la atmósfera de estos lugares, a la vez que ofrecer una visión más profunda de las experiencias que conllevan estos encuentros y las interacciones de los asistentes en este entorno. Para poder captar esto, se asistió a dos fiestas típicas de música electrónica en Budapest, asegurando de esta manera poder captarlos con autenticidad y realismo. La grabación de estas imágenes permitió explorar la relación entre la música electrónica y el entorno en el que se presenta, dónde la arquitectura, la iluminación y la interacción social se unen para crear una experiencia única. Con estas localizaciones, se pudo explorar cómo la cultura tecno en Budapest se presenta como un espacio de autoexpresión, individualidad, liberación y aceptación donde no existe lugar para barreras culturales o sociales. Gracias a esto, se pudo capturar la esencia visual y sonora de los espacios. Este enfoque en la grabación de los planos recursos ofrece una visión real e inmersiva sobre el objeto de estudio, contribuyendo de esta manera al entendimiento de esta escena musical.

4.2.4 Desglose de producción: material y previsión gastos

La obtención de un material de calidad y la gestión de los recursos financieros a la vez que la elaboración de un presupuesto desempeña un papel crucial en la preproducción de cualquier proyecto audiovisual. Este trabajo es autofinanciado, y por eso se necesitó de una planificación previa que garantizara la viabilidad financiera del mismo y a su vez pudiese ajustarse a las necesidades técnicas. Se realizó un presupuesto aproximado teniendo en cuenta los días de rodaje, el material necesario para cada uno de los días y el transporte hasta las localizaciones.

El hecho de realizar fuera de España el proyecto, presentó una doble dificultad para la obtención del equipo, ya que, por una parte, impidió contar con los recursos que se pueden solicitar en la UPV y, por otro lado, la universidad en la que me encontraba en ese momento, no disponía del material necesario para llevar a cabo el proyecto. Debido a esto, se tuvo que buscar alguna productora o entidad local que pudiese alquilar el material para los días de grabación. La barrera idiomática supuso un problema a la hora de buscar este tipo de compañías de alquiler, principalmente por parte del húngaro, ya que hay una parte de la población que no tiene un buen nivel de inglés y la comunicación se hizo más complicada en esos casos. Finalmente, tras una búsqueda comparativa entre la calidad y el precio del material a alquilar, se optó por la compañía de alquiler *Havasi Rental* (Figura 7).



Figura 7

Logo Havasi Rental

Fuente: Facebook de la compañía
(2023)

Se contactó con la productora a través de la plataforma de *Instagram* y desde ahí me enviaron toda la información sobre las tarifas y el material disponible. Se procedió a ajustar el presupuesto inicial a los precios que se ofrecían, teniendo que decidir el material técnico que utilizar en cada día de rodaje. De esta manera se pudo ajustar los días de grabación al material técnico disponible, aprovechando al máximo cada momento para evitar gastos extra en la producción. Se realizó finalmente en 3 sesiones de grabación, concentradas en los días 19 de mayo, 20 de mayo y 29 de junio del 2023.

La primera sesión se utilizó para grabar los planos recursos. Al ser los clubes entornos con poca luz y no poder emplear ningún tipo de iluminación externa, se decidió buscar una cámara que trabajase bien en entornos oscuros, pero sin perder calidad en las imágenes. Era importante también tener en cuenta la estabilización, ya que al no tener ningún tipo de estabilizador externo y portar la cámara en la mano, las tomas corrían el peligro de salir con mucho movimiento. Respecto a la calidad, lo mínimo era full HD (1920x1080 megapíxeles) pero era preferible encontrar algo que permitiese grabar en 4K (3840x2160) para poder tener más calidad y libertad de edición de cara a la postproducción. Por otra parte, se estudiaron los diferentes objetivos que se podían utilizar. Al ser espacios moderadamente grandes, se optó por buscar objetivos de focal regulable (zoom) y un poco angulares, para poder captar más gente y movimiento en las tomas.

Teniendo en cuenta estos requerimientos técnicos, finalmente se optó por el alquiler de una cámara Sony A7SII (Figura 8), con estabilización interna, grabación hasta 4K 30 *frames* por segundo y una autonomía de unos 60 minutos de uso por cada batería. Respecto a los objetivos, se utilizó un 20-105mm y 18-35mm, aunque finalmente por temas de apertura del objetivo se grabó principalmente con el 18-35mm, al ser la apertura de este f 2.4 además de trabajar mejor los entornos con poca luminosidad. En cuanto a accesorios, se emplearon 3 baterías, un cargador portátil y una tarjeta SD con bastante espacio, que permitió almacenar la gran cantidad de archivos de ambos días.



Figura 8

Cámara Sony A7SII

Fuente: Catálogo Amazon (2023)

Para la segunda sesión, era preciso alquilar más material que en la primera ya que también se necesitaba grabar audio y utilizar un trípode. Por tanto, al haber conseguido la calidad esperada en la primera sesión, se alquiló la misma cámara Sony A7SII, con un objetivo 18-35mm F2.8, un micrófono de corbata, empleando la cámara como grabadora de audio, una tarjeta SD, 3 baterías y un trípode (Figura 9). Además de este equipo, utilice una cámara, una Nikon D7500 para tener otra perspectiva durante la entrevista.

A pesar de no ofrecer la misma calidad que tenía la cámara Sony, la Nikon fue una herramienta conveniente y necesaria para el rodaje, ya que permitió tener un segundo punto de vista que luego serviría para realizar un montaje en el que se alternaran los dos puntos de vista (frontal y lateral). Se posicionaron las cámaras teniendo en cuenta la regla de los 30°, de forma que los cortes realizados en el montaje estuviesen a r cord entre los dos puntos de vista, de manera que esta variaci n de m s de 30  en la posici n/angulaci n de la c mara, genera una sensaci n de continuidad absoluta.



Figura 9

C mara Nikon D7500, tr pode Manfrotto, micr fono de corbata
Fuente: Cat logo Amazon y Cat logo *Havasi Rental* (2023)

En lo respectivo a los gastos reales en el transcurso de la producci n (el desglose se encuentra reflejado en el anexo 5 “gastos”), se calcul  un total de 299,98 euros contando con el material t cnico alquilado (ambas c maras, micr fono lavalier, tr pode *manfrotto*, objetivos y tarjeta SD) y los gastos de transporte (taxis a la localizaci n, taxi de vuelta y otros transportes).

Por otra parte, al contar con los gastos que se hubieran tenido en una producci n financiada con un equipo humano (desglosados tambi n en el anexo 5 “gastos”), se estimar a un precio total de 8.911,55euros, contando con un operador de c mara, un t cnico de sonido, un director de fotograf a, un montador de im genes, un director que supervise el proyecto, un director de

producción y las dietas correspondientes de comidas y desplazamientos de 6 personas. Para hacer este cálculo, se tomó como referencia las tasas del anexo 1.2 del Boletín Oficial del Estado a 10 de mayo de 2021.

4.2.5. Pre-guion y guion técnico

“La preparación de la estructura secuencial, que también podemos denominar escaleta o pre-guion, requiere la comprensión del documental como un conjunto unificado y coherente; cuando la planificación se hace cuidando que el proyecto presente todas sus partes integradas, sin piezas sueltas que no guarden relación con las demás. Esa estructura secuencial es el paso previo para el armado del guion, que guiará nuestra producción hasta el armado final y que irá modificándose a lo largo del proceso.” (Federico Vazza, 2020)

El pre-guion, por tanto, es una herramienta que establece la estructura y los puntos clave que se abordarán en la entrevista, permitiendo una planificación anticipada de la conversación con CRB.

En primer lugar, se definieron los objetivos específicos de la entrevista, tales como; la exploración de la música tecno en Budapest, la evolución de esta en la ciudad, su impacto en contextos sociales e internacionales, la influencia cultural y la relación entre la música y su comunidad, para de esta manera obtener una visión más cercana de él. Una vez definidos, se realizó una investigación para recopilar información relevante que sirviese para generar preguntas interesantes y poder dirigir la entrevista. A partir de conseguir recopilar estos datos, se estableció una estructura coherente y ordenada para la entrevista, dividiéndola en 3 bloques temáticos, cada uno abordando diferentes aspectos. En la primera sección, se hace una introducción acerca del entrevistado, ofreciendo una visión más cercana a él. A continuación, en la segunda sección, se profundiza en la perspectiva del entrevistado sobre la escena tecno en Budapest, bajo su propio punto de vista. Para concluir, se reservó ciertas preguntas opcionales que abordan temas controvertidos, añadiendo un cierre más intrigante. Con esta estructura se determinó el orden de los temas a tratar asegurando así una progresión fluida durante la conversación.

Con el orden, la información y las secciones establecidas, se definió una batería de preguntas claras, concisas y relevantes para el estudio, pero que a su vez permitieran al entrevistado profundizar y reflexionar en cada una, pudiendo expresar sus conocimientos y opiniones en cada tema. A pesar de tener un pre-guion estructurado, durante la entrevista se dejó espacio para poder adaptarse a las respuestas de CRB. Esta flexibilidad permitió mantener una conversación interesante y enriquecedora aportando así más valor al proyecto. Esta etapa fue esencial para guiar la conversación de manera efectiva, garantizando de esta manera abordar los aspectos más relevantes que nos ofrece la escena de la música electrónica en la ciudad.

Más adelante, se desarrolló un guion técnico para dirigir el montaje de manera organizada y tener una idea de cómo se iba a repartir la información. En este guion técnico se contemplan los ángulos de las cámaras, los planos recursos utilizados, la música que acompaña la pieza, los efectos (si hay) utilizados y otros detalles que nos permiten conocer cómo se va a organizar el montaje. Por tanto, este documento nos proporciona una descripción detallada de los aspectos técnicos y creativos necesarios y nos sirve como guía en el montaje de la entrevista.

4.3. Rodaje

“El rodaje es el proceso de registrar la información audio-visual usando cámaras y micrófonos. Para que el rodaje sea exitoso, debe haber un buen guion técnico y todo debe estar en orden. Tiene que existir un plan B, y se deben tener en cuenta situaciones fortuitas.” (Gabriel Santamarina Cuneo, 2015)

El rodaje permitió plasmar visualmente todo el trabajo organizado previamente, utilizando Budapest como escenario para ello, lo que nos ofrece una visión única a través de la cual podemos explorar la interacción entre la música tecno y un contexto cultural específico.

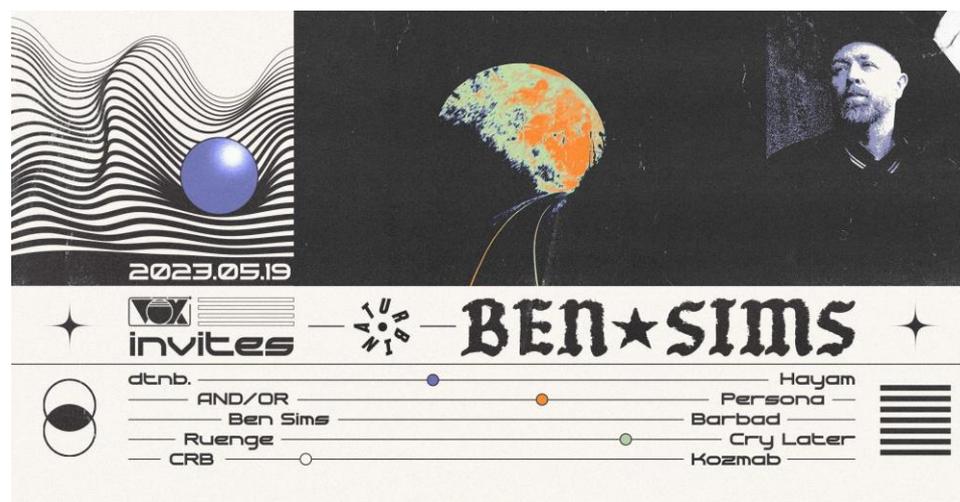
Para llevar a cabo esta etapa de manera efectiva, fue necesaria la etapa de preproducción, en la que se llevaron a cabo investigaciones sobre localizaciones, material y en general sobre zonas representativas del estilo de vida tecno en la capital húngara. También, la elaboración de un pre-guion y una batería de preguntas, facilitó mucho el rodaje teniendo claro los lugares de grabación, ángulos de cámara y tomas a filmar. Asimismo, también se coordinaron los horarios con el entrevistado, garantizando su disponibilidad durante la producción del proyecto. La interacción con Clement se realizó en un ambiente cómodo, permitiendo que se pudiese expresar de manera abierta y sincera compartiendo sus puntos de vista.

En conclusión, todo el proceso de rodaje fue una oportunidad para dar vida a todo el trabajo previo, capturando la dinámica de la ciudad y empleando los conocimientos aprendidos a lo largo del grado, con la intención de captar la esencia de la cultura tecno en Budapest.

4.3.1. Rodaje recursos

Para los planos recursos, se buscó una fecha en la que dos eventos coincidieran para aprovechar al máximo los dos días de la primera sesión, por lo que finalmente se realizó durante los días 19 y 20 de mayo. Durante estos dos días se celebraron dos sesiones de música tecno, el primero en el centro cultural *Turbina* organizado por la promotora de eventos húngara Vox, con Ben Sims, un artista reconocido internacionalmente, como cabeza de cartel (Figura 10).

Figura 10
 Evento Tecno
 19/05/23
 Fuente: Facebook
 de la promotora
 (Vox Budapest -
 2023)



Para la grabación de esta jornada, CRB me incluyó en la lista de invitados por lo que pude estar durante la noche grabando desde prácticamente cualquier parte, lo que me permitió obtener tomas con libertad. Un problema que se presentó durante este proceso fue la falta de luz. Desde un principio se había tenido en cuenta que la poca iluminación iba a ser un factor de importancia, pero al llegar allí el entorno era incluso más oscuro de lo que había planificado, por lo que se tuvo que sacrificar un poco de calidad y subir el ISO de la cámara. Por suerte, no bajó mucho la calidad de los vídeos, pero sí ocasionó problemas con el enfoque al haber destellos de luz constantes.

TIMETABLE

11.00 - 00.30	ROZALINA
00.30 - 02.30	CRB B2B CRY LATER
02.30 - 04.00	MAN+MACHINE
04.00 - 05.00	ROT
05.00 - 07.00	BARBAD B2B NAKRASIA

EDR x BLACK HALL

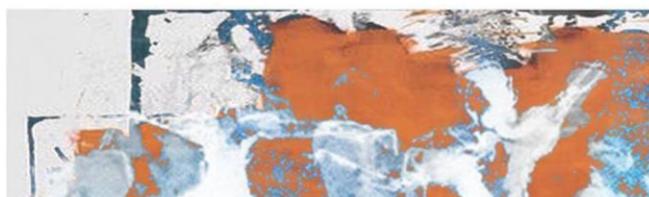


Figura 11
 Evento Tecno 20/05/23
 Fuente: Facebook de la promotora (EDR -
 2023)

El segundo evento tuvo lugar la noche siguiente, 20 de mayo, en el local *Black Hall* organizado esta vez por EDR, la promotora de la que forma parte CRB (Figura 11). Durante esta jornada de rodaje, la iluminación no resultó tan problemática como el día anterior, lo que fue una ventaja para poder grabar planos más iluminados y con buena calidad. Pero, por otra parte, en el transcurso de este evento y durante la sesión de Clement, no hubo mucha gente y los asistentes no estaban tan activos como en otras fiestas, lo que dificultó la grabación en cierta medida.

A pesar de esto, se aprovechó para grabar planos detalle o jugar con las perspectivas y luces para obtener recursos interesantes de los DJs y de los asistentes. Durante la grabación se emplearon diversos planos y encuadres buscando captar elementos característicos que reflejaran la estética y la atmósfera de esta cultura (Figura 12).



Figura 12

Evento EDR 20/05/23

Fuente: Fotografía Propia (2023)

Ambas sesiones se grabaron con cámara en mano sin ningún tipo de estabilizador externo, por lo que los planos tienen un cierto nivel de movimiento que acompaña el dinamismo de las fiestas. La principal intención de esta sesión, era capturar la atmósfera, las emociones y los elementos más característicos. Se utilizaron planos detalles, sobre todo en manos, equipos de música y caras, para conocer las pequeñas partes que ayudan a formar esta experiencia (Figura 13).

Asimismo, se utilizaron planos que nos muestran la visión tanto de los disyocueis, desde la perspectiva de la cabina, como de los asistentes, observando todo desde el escenario (Figura 14). Cabe destacar que, a pesar de tener únicamente el material durante estos dos días, en el transcurso de los meses de mayo y junio se pudieron grabar algunos planos más en otras localizaciones utilizando un *IPhone 11Pro*.



Figura 13

Evento VOX (1)
19/05/23

Fuente: Fotografía Propia
(2023)



Figura 14

Evento VOX (2)
19/05/23

Fuente: Fotografía
Propia (2023)

4.3.2. Rodaje entrevista

“La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión. Abarca desde aspectos financieros (el capital), recursos técnicos y logísticos (los medios) hasta qué tareas se hacen cada día (el trabajo)” (Rodrigo Espinel, 2021)

Entendemos el rodaje como el proceso necesario para capturar las escenas planificadas en una producción audiovisual, en este caso una entrevista. Durante esta etapa, se trata de materializar a través del equipo técnico la visión del proyecto, para finalmente ensamblar todas estas imágenes en una obra completa en las fases de postproducción.

Durante la preproducción, se tuvo en cuenta que la selección de la localización representase un entorno visualmente atractivo para la entrevista. Se preparó un equipo de grabación con las

exigencias técnicas necesarias para asegurar una grabación óptima de video y audio y se dejó cerrada una batería de preguntas que abordaban los aspectos más relevantes de la escena tecno en Budapest, la trayectoria de CRB y su visión artística.

El rodaje tuvo lugar el día 29 de junio. Nos encontramos sobre las 9:30 en una zona emblemática de Budapest; “Fővám tér”, nada más llegar se grabaron planos recursos con Clement andando por esa zona, para utilizarlos a modo de introducción en la entrevista. Una vez grabados estos planos eran las 10:15, disponíamos de poco tiempo para rodar el resto ya que el entrevistado tenía que coger un tren a la 13:30 para llegar a poder mezclar en el festival *Balaton Sound* esa misma tarde. Por lo tanto, cogimos un taxi desde dónde nos encontrábamos (Fővám tér) hasta la localización en *Arzenal*, para llegar lo más rápido posible.

Una vez se llegó a la localización alrededor de las 10:45, se utilizaron alrededor de 10 minutos para grabar unos planos de camino al lugar de la entrevista. Una vez en la zona de rodaje sobre las 11:10, se preparó el material técnico (trípodes, cámaras y micrófonos) y se comenzó con las preguntas, ya que sólo se disponía de en torno a 1:30 horas (Figura 15).



Figura 15

Rodaje entrevista

Fuente: Fotografía Propia (2023)

La entrevista transcurrió como estaba previsto en el plan de rodaje (reflejado en el anexo 2 “plan de rodaje”), no hubo casi fallos técnicos ni humanos, lo que facilitó todo. A pesar de tener las preguntas previamente planteadas, a raíz de ciertas respuestas se pudo añadir más información en alguna de las secciones, lo que enriqueció la conversación. El tiempo total de grabación de la entrevista fue de alrededor de 50 minutos brutos, sin contar los planos de recurso.

Para concluir este apartado, tal y como estaba previsto opté por realizar a Clement las siguientes preguntas (referenciadas en el anexo 6 “preguntas CRB”):

- **Primera descripción:**
 1. ¿Quién eres y cuál es tu profesión/pasión?
 2. ¿Qué significa la música electrónica/tecno para ti?
 3. ¿Cuándo descubriste la música tecno?
 4. ¿Qué quieres transmitir a la gente con tus sets?
 5. ¿Desde cuándo eres DJ? ¿Cuándo empezaste a pinchar en Budapest?
 6. ¿Cómo preparas tu música antes de un set?

- **Preguntas generales sobre la escena tecno en Budapest:**
 1. ¿Qué hace que el ambiente/cultura de la música tecno sea tan atractivo para ti?
 2. ¿Cómo describirías la energía y atmósfera de un evento de tecno en Budapest? ¿Hay elementos únicos que lo distinguen?
 3. ¿Has notado cambios en el público de la escena tecno en Budapest?
 4. ¿Se hacen esfuerzos para promover la inclusividad y diversidad dentro de la comunidad?
 5. ¿Han influenciado los cambios políticos y sociales en la escena tecno en Budapest? ¿Cómo?
 6. ¿Cómo crees que ha evolucionado la cultura tecno en Budapest en los últimos años?
 7. ¿Hacia qué dirección crees que se encaminará en el futuro?
 8. ¿Qué diferencias puedes señalar entre la escena tecno de Budapest y otras ciudades europeas?
 9. ¿Recomendarías a la gente venir a Budapest y experimentarlo por sí mismos?

- **Preguntas opcionales/adicionales:**
 1. ¿Tienes alguna experiencia especial/memorabile que te haya sucedido mientras pinchabas en Budapest?
 2. ¿Existen subgéneros o estilos distintos de tecno que sean particularmente populares o influyentes en Budapest?
 3. ¿Cómo ha abrazado la comunidad local en Budapest la cultura del tecno y qué papel desempeñan en su sostenibilidad?
 4. ¿Puedes describir el papel de la música tecno en la configuración de la vida nocturna y la identidad cultural de Budapest?
 5. ¿Hay algún DJ local, productor o colectivo en Budapest que admires o sientas que ha hecho una contribución significativa a la escena tecno?
 6. ¿Cómo crees que se relacionan las drogas y los ambientes tecno?

Para concluir este punto, es importante también hablar sobre los problemas que surgieron. El primero fue un tema de luz. Al no poder disponer de equipos de iluminación propios, todo dependía de una vidriera traslúcida que se encontraba a lo largo del pasillo, lo que provocó que durante algunas tomas la luz fuera cambiando debido a que el día estaba nublado y la cantidad de sol que entraba iba variando constantemente. Por otra parte, la zona en la que nos encontrábamos, a pesar de estar alejada del ruido de la calle tenía otros factores que contaminaron levemente algunos planos. El área estaba rodeada de estudios dónde bandas de música, Djs y otros artistas tocaban. Esto no iba a suponer un problema ya que por las mañanas no solía haber gente, pero desafortunadamente esa mañana una banda se encontraba practicando y durante algunos fragmentos de la entrevista se pueden percibir levemente sonidos de guitarras y baterías.

Finalmente, sobre las 12:40 se recogió el material y se tomó un taxi de vuelta para que Clement pudiese llegar a tiempo de coger el tren hacia el festival dónde iba a mezclar esa misma tarde, cerrando así la jornada con el plan establecido.

4.4. Postproducción

“El proceso de elaboración de una obra audiovisual se compone de tres fases principales: guion, rodaje y postproducción. La postproducción se podría definir como la manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color y la mezcla final de todos estos elementos. El objetivo es concretar la idea final de la pieza.” (Blog Universidad TAI, 2023)

Entendemos que la etapa de postproducción es un proceso donde a partir de las piezas anteriores, la historia se moldea dotando al proyecto de coherencia visual y narrativa. El proceso a seguir para poder superar esta fase requiere de ciertos puntos que juegan un papel esencial en la postproducción, concretamente; la música, el diseño de sonido, el montaje, la edición y el etalonaje.

4.4.1. Visionado

Primeramente, se visualizó varias veces todo el material y una vez terminado fueron seleccionados los archivos relevantes, apartando los inservibles. Se buscaba incluir una variedad de vídeos suficientes que reflejasen la diversidad de los eventos, los espacios, la gente y las actividades que se realizan en estos entornos. Se organizaron en diferentes carpetas que contenían la información repartida por días de rodaje, tipo de planos (entrevista o recursos) y cámara o dispositivo con el que se grabaron (Figura 16).

Este paso es muy importante, ya que los archivos seleccionados servirán para montar el proyecto y tienen la misión de ofrecer una perspectiva visual que contextualice y complemente

las respuestas del entrevistado, para tener una comprensión general sobre la cultura tecno en Budapest. El material filmado, aparte de situarnos visualmente en la capital de Hungría, nos permite identificar también los estilos y preferencias musicales.

A pesar de hacer una previa selección de material, se filmaron muchos planos recursos por lo que la gran mayoría, aunque no se fueran a utilizar, permanecieron dentro de las carpetas por si eran necesarios *a posteriori* por algún motivo.

Por lo tanto, entendemos que el visionado es una fase de gran importancia, que permite una comprensión más completa del material previamente grabado. Los archivos se incorporarán a través del montaje de manera estratégica para enriquecer la entrevista y poder proporcionar ejemplos visuales que respalden los argumentos y conclusiones de CRB, profundizando de esa manera más en la investigación.

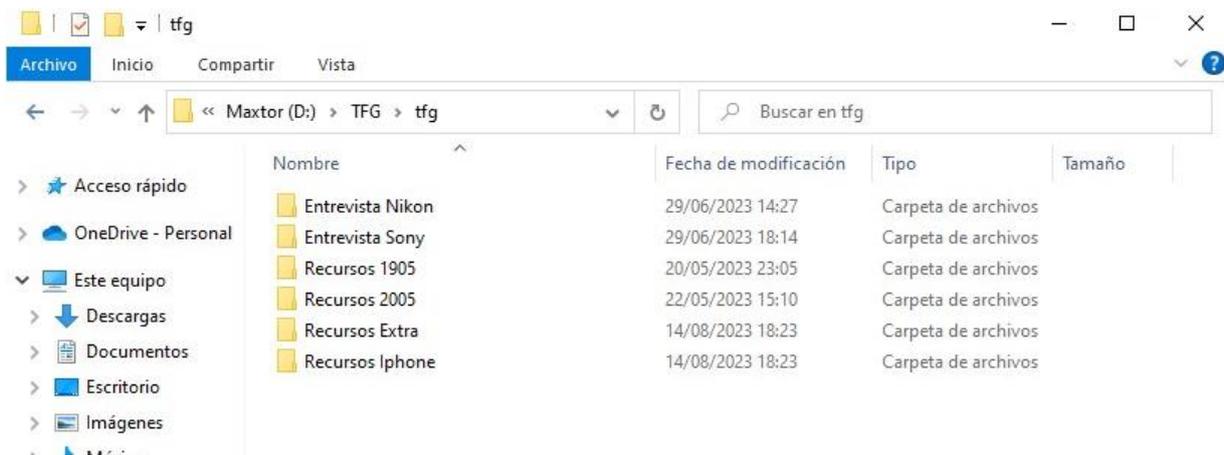


Figura 16

Carpeta visionada

Fuente: Captura de pantalla (2023)

4.4.2. Guion literario y guion técnico

Para transmitir de manera coherente y ordenada la información, es necesario tener un cierto orden que nos ayude a identificar las narrativas que se llevarán a cabo en el montaje. Para ello, se estructuró el montaje a partir de un guion que permitió llevar un orden para la siguiente fase.

La estructura narrativa trata de seguir la manera en la que se organizó el pre-guion en el apartado de preproducción. Se comienza con una introducción en la que se presenta el lugar donde se desarrolla (Budapest) y al entrevistado a través de diferentes planos, acompañado con música (una de las mezclas de CRB). Seguidamente se pasa a un desarrollo temático en el que

se abordan las ideas previstas, intercalando planos recursos y la voz de Clément proporcionando una visión más completa de lo narrado.

En un principio, se organizó en torno a una gran variedad de preguntas para poder tener material suficiente, lo que permitió tener alrededor de una hora de planos brutos de entrevista. En cualquier caso, durante el visionado y la creación de guion, se volvió a hacer una selección a partir de las respuestas más interesantes para ajustarse a un tiempo más reducido. De esta manera, la duración y el ritmo de montaje se pudo ajustar para mantener el interés de los espectadores. La pieza se construyó hacia un momento clímax tanto con la música como con lo narrado, hasta llegar a una última pregunta donde al terminar se ve al entrevistado salir a la calle cerrando el vídeo.

4.4.3. Montaje

“Si dirigir es una mirada, montar es un latido del corazón. Prever está en la naturaleza de ambos; pero lo que uno busca prever en el espacio, el otro lo busca en el tiempo.” (Jean-Luc Godard, 1956)

Con una primera selección de planos que muestran las opiniones, emociones y experiencias más relevantes se empezó a organizar el montaje. Primeramente, se introduce de manera visual el contexto en el que se desarrolla la entrevista, a través de secuencias de imágenes que establecen el tono y la atmósfera. En esta parte vemos diferentes planos de la ciudad de Budapest para situarnos en el espacio durante los primeros quince segundos (Figura 17).

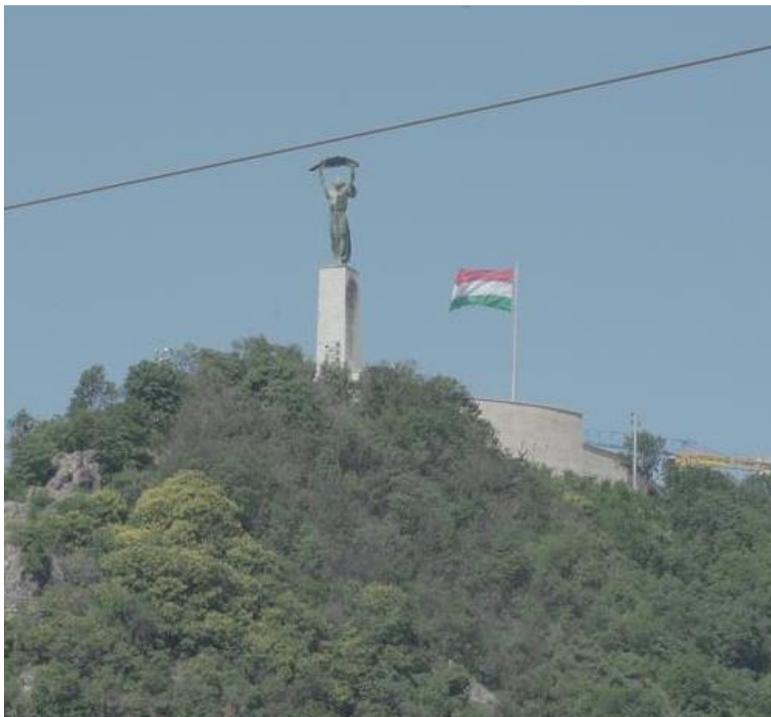


Figura 17

Primer plano entrevista

Fuente: Fotografía propia (2023)

Tras esto, comenzamos a ver a CRB en pantalla, acompañando hacia el local donde se realiza la entrevista, de esta manera presentamos tanto al entrevistado como al espacio donde se va a llevar a cabo. Durante el transcurso de estas imágenes, escuchamos en *off* la voz de Clement presentándose.

Una vez en la localización, a través de un montaje en el que se alternan dos puntos de vista diferentes vemos, por una parte, cómo el entrevistado se expresa y da su punto de vista sobre los temas tratados y, por otra parte, en pantalla aparecen planos recursos que respaldan la información que se va narrando. Este tipo de montaje se extiende a toda la entrevista. Además de esto, para conseguir más variedad y agilizar el montaje, se escalaron los clips grabados en 4k de manera que a partir de la cámara Sony, se pudieron variar más los encuadres, reforzar más la importancia de las declaraciones y poder también prestar mayor atención a su comunicación no verbal.

Los fragmentos de la entrevista se organizan entorno a los temas clave mientras visualmente se acompaña con información extra, lo que permite crear una narrativa visual en un mismo tiempo escénico. En la línea de tiempo del proyecto, se pueden observar las capas de ajuste (color morado), los subtítulos (color amarillo), el material sonoro (color verde), los clips utilizados (color azul), y cómo estos se van intercalando entre sí para dar lugar a este tipo de montaje, alternando entre las dos escenas principales y los planos recurso (Figura 18).

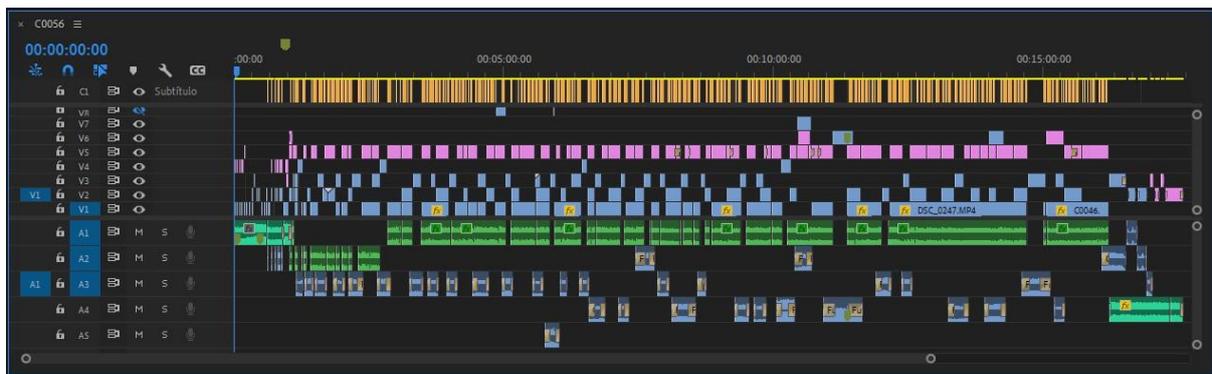


Figura 18

Timeline en Premiere

Fuente: Captura de pantalla (2023)

Podemos ver también en la línea de tiempo, como lo planos utilizados tienen una corta duración (de máximo 15-20 segundos) aportando dinamismo a la entrevista, mezclando diferentes perspectivas de CRB con los otros recursos. Los efectos más utilizados fueron el “estabilizador de deformación” para eliminar el posible movimiento en algunos planos, los fundidos a negro para crear transiciones más suaves en algunas secciones y la herramienta “escala” para poder modificar el encuadre de los planos creando así más variedad, como hemos comentado anteriormente.

Los cortes en los planos y la utilización de estos efectos son los elementos del lenguaje audiovisual en los cuáles me he apoyado para poder transmitir la idea. La secuencia de preguntas completa dura alrededor de 50 minutos, por lo que se escogieron los fragmentos más interesantes y se fueron uniendo con cortes, apoyándome para ello en los planos recursos para unir diferentes partes y así crear una continuidad con el montaje. De esta manera podemos observar cómo algunas de las imágenes tienen un interés documental sirviendo de apoyo al *off*, y otras imágenes como por ejemplo el plano recurso de “*I will survive*” en el que vemos a todos los asistentes cantando y emocionados, adquieren más importancia por sí mismas dejando sonar el audio sin voz en *off* por encima, adquiriendo de este modo, dichas imágenes, todo el protagonismo que es en definitiva lo que se perseguía.

4.4.3.1. Música y sonorización

"La música puede dar nombre a lo innombrable y comunicar lo desconocido" (Leonard Bernstein)

La música desempeña un papel fundamental en la creación de emociones y conexiones en el montaje de cualquier producción audiovisual. Especialmente en este proyecto, cumple un papel fundamental ya que no sólo se emplea para crear una atmósfera determinada o apelar ciertos sentimientos, sino que es además la base de cualquier creación de música electrónica.

En el montaje, es responsable de diversas funciones, primeramente, establece el tono del entorno, transportando al espectador dentro de la experiencia audiovisual. Por otro lado, es una potenciadora de emociones, exaltando los momentos de euforia y resaltando la conexión que existe con los asistentes. Asimismo, se utiliza también como enlace entre los fragmentos de videos, suavizando las transiciones y ayudando a crear una narrativa acorde a lo que se va contando.

Para la selección de la música de fondo o banda sonora, se hizo un estudio de las posibilidades, ya que era necesario encontrar una composición que acompañase bien la entrevista. Es por eso que se acabó seleccionando una de las sesiones que tiene CRB en su plataforma de *SoundCloud*, (llamada “Groovecast 001”) puesto que no solamente generaba un ritmo dinámico y acorde a la temática, sino que también era un producto propio del entrevistado. La parte positiva de elegir esta mezcla es que, al ser de una duración de más de 1 hora, permitía expandir cuanto fuese necesario para el montaje. Una vez cerrado esto, se empleó para subrayar momentos clave, sobre todo en la introducción y en el cierre, sincronizando a su vez la melodía con el ritmo visual y las transiciones creando una edición más enérgica.

Además de una banda sonora que acompañase la pieza, los diferentes planos recursos que aparecen complementan con sus propios ritmos. Esto sirve principalmente para incluir una gran variedad de géneros y subgéneros, reflejando de esta manera la riqueza musical que tiene tanto la música electrónica como el propio panorama cultural de Budapest. Estos fragmentos

sonoros, se alinean con la estética visual del montaje, creando una experiencia coherente e inmersiva para el espectador.

Para que estas partes se fundiesen de manera que no colapsaran con la voz en *off* del entrevistado, se emplearon transiciones de audio como “fundidos exponenciales” y “ganancias constantes” al inicio y final de cada trozo. El audio de la propia entrevista también se retocó con el editor que presta *Adobe Premiere*, ajustando el volumen para evitar picos donde se pudiese perder información, eliminando el ruido de fondo y en ciertas partes el “eco” para conseguir un sonido más limpio.

A modo de resumen, la intención con esto es evaluar cómo la música contribuye a la experiencia y a la comprensión de la cultura tecno, aprovechando los recursos sonoros para generar ciertas emociones en la audiencia a la vez que dotar de un mayor dinamismo al montaje del proyecto.

4.4.4. Etalonaje

“Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable, venenoso o tranquilizante. Un amarillo, radiante o hiriente... Ningún color carece de significado. Su efecto está determinado por su contexto y las personas que trabajan con los colores deberían conocer a fondo esos contextos y esos efectos.” (Heller, 2004, pp.17-18)

La corrección de color afecta significativamente a la percepción de lo que se ve en pantalla y la calidad estética de la entrevista. La intención con el etalonaje es manipular los colores, contraste, saturación y otros elementos visuales con el propósito de conseguir una estética coherente que no distraiga al espectador de la historia. A su vez influirá directamente en la narrativa resaltando emociones y sensaciones para crear una atmósfera adecuada. Durante la grabación, muchos de los recursos y la cámara principal, se configuraron con un perfil Log3 que ayuda a obtener tonos neutros en los clips, para que más tarde se pudieran realizar diferentes ajustes partiendo desde una base de colores equilibrados.

Para el proyecto, se realizó un etalonaje (Figura 19) con correcciones básicas como contraste, sombras exposición, saturación... El etalonaje se trabajó con el software de *PremierePro*, siguiendo una corrección de los colores a partir de capas de ajuste, para evitar ser destructivos con los clips y poder revertir cualquier edición no deseada. Lo más importante era conseguir que ambos puntos de vista fueran parecidos en color, ya que la diferencia de la cámara Sony (grabado en Log3 con colores menos saturados y más planos) y la cámara Nikon (sin perfil de color, saturando más los colores y con más contraste) hacía que los saltos de plano fueran bastante notorios, además de tener que arreglar problemas de iluminación (Figura 20).

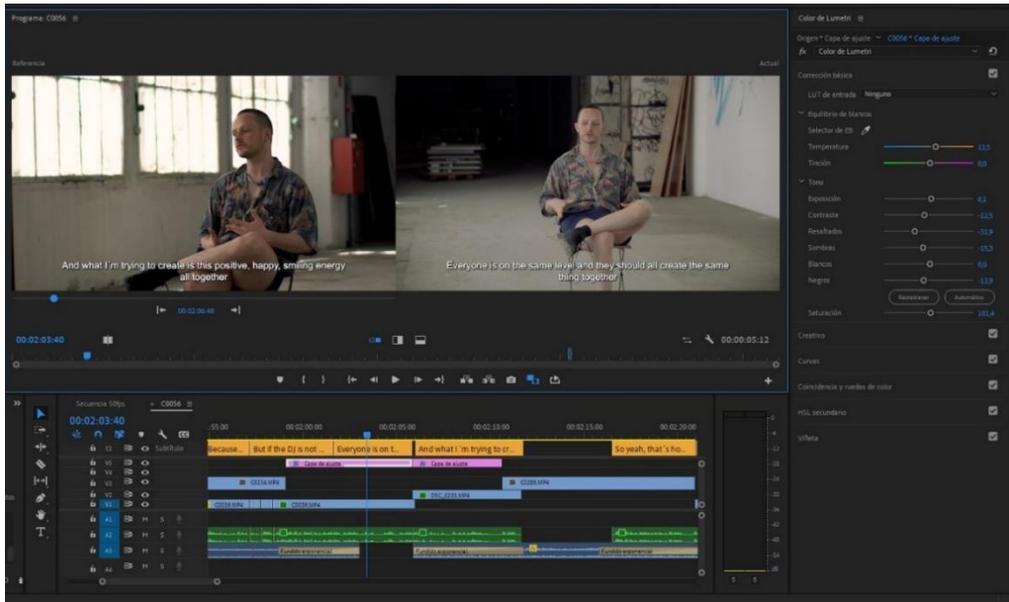
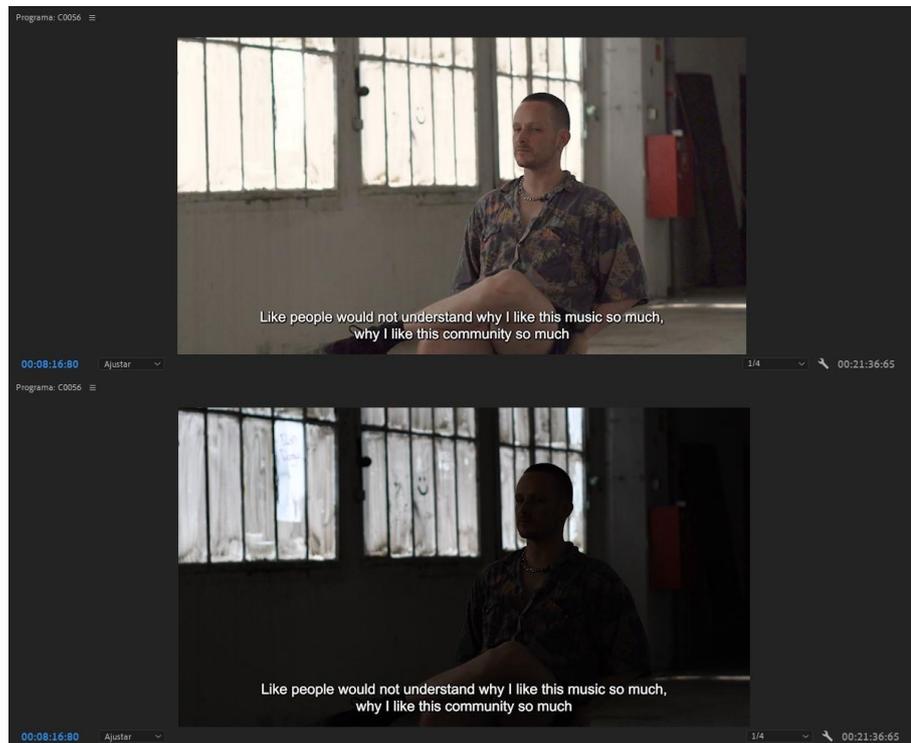


Figura 19
Etalonaje en
Premiere
Fuente:
Captura de
pantalla
(2023)

Figura 20
Problemas de
iluminación durante
etalonaje
Fuente: Captura de
pantalla (2023)



Antes de comenzar a modificar las imágenes, se buscó un ajuste preestablecido de color para comenzar con una tonalidad más neutra. El orden que se siguió a continuación fue, primeramente, un retoque de color general llevando los blancos hacia tonos más cálidos y, en segundo lugar, buscar equilibrar los valores de contraste, exposición, sombras y resaltados

aportando así una sensación visual más atractiva. A través de la corrección de color se refuerza la estética, enriqueciendo la experiencia visual de la entrevista.

4.4.5. Rotulación y elementos gráficos

“La Tipografía posee una gran capacidad expresiva visual que se complementa con su capacidad referencial como texto” (Gamonal, 2005).

Tanto la rotulación como los elementos gráficos se han empleado para mejorar la claridad y el entendimiento de la entrevista, proporcionando datos adicionales que permitan contextualizar mejor al espectador sobre lo que está sucediendo.

Esta información contextual, se refiere a información como los nombres de los entrevistados, los títulos y las localizaciones, que van apareciendo en pantalla para de esa manera permitir a la audiencia una mejor comprensión sobre el contenido. Estos elementos ayudan también a resaltar aspectos importantes durante el vídeo y tratan de adecuarse a la estética visual del proyecto.

En este apartado conté con la ayuda del alumno Adrián Juárez, con la realización del título de la entrevista, algunos elementos gráficos, los créditos y un texto *post-créditos* de agradecimiento para el final de la entrevista (Figura 21).



Figura 21

Título entrevista

Fuente: Creación de Adrián Juárez (2023)

Para introducir a CRB, se empleó un título con detalles adicionales como el nombre completo y la información sobre a qué se dedica (Figura 22). Los elementos gráficos y rótulos se tratan de usar como un complemento, pero con moderación para mantener un equilibrio entre la información que se muestra y la entrevista, guiando al espectador solamente hacia la información más relevante.

CLÈMENT CARRABIN

DJ, EVENT ORGANIZER AND PRODUCER

Figura 22

Gráficos de presentación CRB
Fuente: Creación de Adrián Juárez
(2023)

Para la subtitulación de la pieza, al ser grabado en inglés se realizó primero una transcripción del vídeo manualmente, ya que las herramientas de la propia aplicación no ofrecieron una traducción fiable. Esta transcripción fue necesaria para poder subtítular la secuencia en inglés, y así ofrecer una versión de la entrevista en el idioma original. A partir de la subtitulación y transcripción en inglés, se interpretó de manera manual al castellano para de esa forma poder compartir una versión apta para los hispanohablantes.

Se tuvo en consideración la legibilidad de las fuentes y el uso de un tamaño adecuado, para garantizar que se viese de manera clara y fuera fácil de leer, siendo conscientes de que no todo el mundo va a visualizarlo en el mismo tipo de dispositivo.

4.4.6. Difusión y *teaser*

“Para entender las características que les configuran como generación, no podemos obviar que nacen ya en un mundo globalizado en el que las tecnologías digitales determinan su comportamiento. Más que una generación cuya identidad se define por la edad, está enmarcada en lo que probablemente es el cambio más importante: la llegada de Internet y la digitalización que ha transformado irreversiblemente la forma en la que se comunican y relacionan” (Cerezo, 2017, p. 4).

Para generar cierta anticipación en la audiencia sobre el proyecto y así aumentar el impacto del mismo, se realizó un *teaser* para poder difundirlo de manera efectiva. Con ello se logra definir a qué público va dirigido y poder adaptar una estrategia para que llegue a la audiencia relevante. Se emplearán varias redes sociales para esta labor, como *Instagram* o *TikTok* y además plataformas de vídeo como *Youtube*, dónde también se publicará la entrevista completa. Se compartirá en mis redes sociales propias, por la parte de *Instagram* se subirá el *teaser* primeramente y más adelante la entrevista completa en formato horizontal, ya que ahora es posible en la plataforma. En lo que respecta a *TikTok*, con el tráiler ya en la plataforma, el material se añadirá poco a poco y se separará la entrevista en fragmentos claves, adaptando de esta manera el contenido al funcionamiento de la APP.

El propósito del *teaser* es generar curiosidad en la audiencia, ofreciendo ciertos fragmentos que creen cierta intriga en quien lo ve. Estos fragmentos elegidos serán momentos clave de la

entrevista que tengan bastantes estímulos visuales y sonoros para captar la atención y mostrar la esencia del proyecto en un breve periodo de tiempo. Con la edición se busca conseguir un cierto dinamismo para crear una imagen impactante y expectante.

El mensaje que se trata de generar en esta pieza, se resume en resaltar la importancia de todos los elementos que componen este modo de vida y dar voz a CRB, construyendo una narrativa que invite a los espectadores a investigar más allá del propio trabajo. Para su difusión en redes, se propuso como fecha de lanzamiento, la semana de la presentación del TFG. En ese momento se subirá primero el tráiler de la entrevista para generar expectación en la audiencia, y tras esto, durante esa misma semana subir la entrevista completa en ambas versiones, una subtitulada en el idioma original (inglés) y la otra en castellano.

5. CONCLUSIONES

Una vez concluida esta investigación sobre el uso de las entrevistas como formato narrativo para contar historias, la cultura tecno en Budapest, y una aproximación a ella a partir del caso práctico, podemos afirmar que se han cumplido los objetivos establecidos inicialmente, tanto el principal como los secundarios.

En el presente documento se recogen todos los matices que han permitido la realización de esta pieza audiovisual, lo que ha sido fundamental para poder contrastar información y respaldar el análisis que se ha hecho en este estudio.

La consecución del objetivo principal, se logró gracias a la realización de las diferentes partes que conforman cualquier producto audiovisual como son la preproducción, producción y postproducción, además de la gestión de recursos disponibles partiendo de un presupuesto autofinanciado y limitado. Ha sido un proceso complejo, como se detalla en la memoria, principalmente, por tener que asumir todas las responsabilidades en una sola persona. En este sentido ha supuesto un reto ya que, por una parte, implicó un esfuerzo adicional para completar y organizar cada una de las fases nombradas, pero, por otra parte, al haber podido estar presente en todas ellas, he tenido el poder de decisión absoluto sobre qué dirección quería que tomase el proyecto. De esta manera, gracias a la experiencia de asumir múltiples roles, he conseguido un trabajo con un enfoque mucho más personal y con mayor autonomía en la toma de decisiones durante la elaboración del mismo, aportando a la entrevista un punto de vista original.

La ejecución de la parte práctica del proyecto, no habría sido posible sin una base teórica previa que proporcionara los conceptos necesarios para llevar a cabo su desarrollo. Esta investigación me ha ayudado a comprender el funcionamiento de las entrevistas, de manera que he podido absorber este conocimiento y utilizarlo a través de la mezcla de las diferentes técnicas estudiadas para implementarlas adaptándolas al trabajo. Es por ello, que la entrevista ha cobrado una gran importancia en este trabajo, ya que, sin la utilización de este formato, no se podrían haber cumplido las intenciones narrativas y expresivas del proyecto.

Analizando la influencia y relevancia de la cultura tecno, es interesante ver cómo este tipo de música trae consigo valores positivos para las “nuevas y viejas” generaciones, tales como la tolerancia, la positividad y la inclusividad, influyendo directamente en el comportamiento de la sociedad actual. Por otra parte, he podido reflexionar sobre muchos de los tópicos asociados a este entorno; pienso que este proyecto ayuda a desligar la música tecno de estos estereotipos negativos, en los que se tiene la creencia de que son lugares nocivos. Este trabajo demuestra justamente lo contrario, lo que se vive en estos ambientes se aleja completamente de las connotaciones negativas que puedan existir, dónde el respeto, la felicidad y los gestos altruistas se ven reflejados en la mayoría de las personas que asisten a estos eventos.

Una de las partes más difíciles ha sido ajustarse a los tiempos establecidos, lo que ha supuesto una experiencia desafiante y motivadora. Resultó complejo no contar con un equipo humano más amplio, ya que, al recaer todas las funciones en una persona, no se pudo trabajar paralelamente en lo que normalmente estaría repartido en diferentes departamentos.

Al ser un proyecto dirigido a internet y a las redes sociales, he sido consciente de la gran libertad que prestan diferentes plataformas como *YouTube*, *Instagram* o *Tiktok* para crear contenido. Con este estudio, he podido averiguar que la gente joven busca contenidos cada vez más breves en las redes sociales y al tratarse de mi público objetivo, he adaptado el proyecto teniendo en cuenta estos gustos de la audiencia.

Para concluir, mi propósito personal al emprender este proyecto iba más allá de la creación de un producto audiovisual o una investigación académica. Mi intención era poder crear algo que no sólo capturara la esencia de lo que es la música tecno, sino que transmitiese las emociones tan intensas que he experimentado en este contexto. Paralelamente, quería poder aportar a Budapest una pequeña parte de todo lo que me ha aportado a mí en un solo año, un tributo que refleje y recuerde las emociones, valores y experiencias que caracterizan este ambiente. Este proyecto es mi manera de expresar gratitud hacia esta ciudad, hacia la gente, sus Djs, promotores de eventos, amigos y la extensa comunidad que la conforma. Gracias a la consecución de los objetivos planteados al principio, se ha conseguido tener una visión más amplia sobre cómo este tipo de música se relaciona con la vida de la capital de Hungría y tiene una gran influencia a su vez en contextos internacionales modelando a la sociedad actual.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (2016). Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla. La postproducción. Madrid: AECID. pp. 95-113.
< https://issuu.com/publicacionesaecid/docs/libro_guia_audiovisual_ok > [Consultado el 8 de agosto de 2023]
- Alonso, L. (1995). “Sujeto y discurso. EL lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa”, en Delgado, J.M. y Gutiérrez, J. (Coordinadores) en Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales. Madrid: Síntesis, p. 225-240.
- Boletín Oficial del Estado <https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2021-8425> [Consultado el 15 de agosto de 2023]
- Cooperación Unificada Nacional de Educación Superior.
<<https://virtual.cun.edu.co/contenidos/grafico/teorianarrativa/u7/Recurso2.pdf>> [Consultado el 1 de agosto de 2023]
- Díaz-Bravo, Laura, Torruco-García, Uri, Martínez-Hernández, Mildred, & Varela-Ruiz, Margarita. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), p. 162-167.
- Diez, G. (2005). *La entrevista cualitativa*. Oaxaca, México: Publicaciones de la Universidad Mesoamericana.
- Escuela Universitaria de artes TAI. *Postproducción audiovisual: ¿qué es y en qué consiste?*
<<https://taiarts.com/blog/que-es-postproduccion-audiovisual/>> [Consultado el 6 de agosto de 2023]
- Fernández, A (2015). *Pre-producción, rodaje y montaje del documental de la banda valdiviana “Newton Jones”*. Tesis. Universidad Austral de Chile.
<<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2015/bmfcis232p/doc/bmfcis232p.pdf>>
- Gamonal Arroyo, R (2005). “Tipo/Retórica: una aproximación a la Retórica Tipográfica” en ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes, nº5, p. 1-23.
<<http://www.icono14.net/revista/num5/articulo6.html>> [consultado el 28-08-23]

- Gómez Iniesta, P y Cantero de Julián, J.I. (2020) “¿La política española hacia el mainstream? El fenómeno TikTok” en *Cosmovisión de la comunicación en redes sociales en la era postdigital*, J.M. Muntané y C. Sánchez. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España.
< <https://n9.cl/v3y2m> > [consultado el 20-08-23]
- González Robles, M. (2022) *El fenómeno tiktok: la generación z y la beauty industry*. Trabajo Fin de Grado. Madrid: Universidad de Comillas, <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/56415/TFG-Gonzalez%20Robles%2c%20Malena.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- González, O (2017) “El montaje, mi hermosa inquietud. Jean-Luc Godard” en el ciervo herido, 1 de abril.
< <https://elciervoherido.wordpress.com/2017/04/01/> > [Consultado el 4 de agosto de 2023]
- Heller, E. (2004). *Psicología del color* (1ª ed.). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata.
- Murillo, J. *La entrevista, metodología de investigación avanzada*. Universidad Centroamericana José Simeón Cañas: El Salvador.
< http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf >
- Naohum, C. (1961). “Capítulo 1. Introducción” en *La entrevista psicológica*. Buenos aires, Argentina: Kapelusz. pp 3-20.
- Navarro Bonilla D. (2021). *Diseño, rotulación y tipografía comercial en Zaragoza (1880-1889): análisis de fuentes archivísticas inéditas para una historia del documento publicitario*. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 44(2), 261-269-
- Perea Rivera, J. (2008). “La entrevista en las organizaciones: una perspectiva psicológica para su clasificación y aplicación” en *Revista de Investigación en Psicología*, vol. 11, nº 2, p. 227-244.
- RAE, Definición de mayéutica.
< <https://dle.rae.es/may%C3%A9utico> > [Consultado el 5 de Julio de 2023]
- RAE, Definición de techno.
< <https://es.wikipedia.org/wiki/Techno> > [Consultado el 7 de julio de 2023]

- Rodrigo, E. ¿Qué es la producción audiovisual?
< <https://produccionaudiovisual.com/que-es-la-produccion-audiovisual/> > [Consultado el 15 de julio de 2023]
- Sánchez Luján, G. (2021) *Etalonaje digital: Tendencias de uso en base al género cinematográfico y desarrollo de casos prácticos de corrección de color*. Trabajo Fin de Grado, Gandía: Universitat Politècnica De Gandía.
< <https://riunet.upv.es/handle/10251/176034> > [Consultado el 15 de Julio de 2023]
- Vallejo Almería, I (2019). *La cultura del Techno. Los espacios de fiesta en Berlín*. Proyecto Fin de Carrera / Trabajo Fin de Grado. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Valles, M (2014). *Entrevistas Cualitativas*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS).
- Vazza, F. La estructura secuencial o pre guion y la propuesta estética
<<https://perio.unlp.edu.ar/catedras/talleraudiocat1/2020/09/14/clase-3-la-estructura-secuencial-o-pre-guion-y-la-propuesta-estetica/>> [Consultado el 15 de Julio de 2023]
- Villavicencio Ulcuango, C.M. (2018) *Propuesta De Un Estilo Gráfico De Rotulación En Locales Comerciales Para La Reducción De La Contaminación Visual Del Centro De Otavalo, Sector Parque Central*. Trabajo Previo A La Obtención De Titulación En Ingeniería En Diseño Gráfico. Otavalo: Universidad de Otavalo.
<<https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/172/1/UO-PG-DIS-2018-05.pdf>> [Consultado el 15 de Julio de 2023]
- Voz, C, Freyle, A, Puello, J, Solano, J y De Voz, C. (2014). *Caminito Adentro: Preproducción, producción y postproducción de un producto cinematográfico en el ámbito académico de la Universidad de Cartagena*. Tesis. Colombia: Universidad de Cartagena.
- Universitat de Barcelona (2016). Universidad de Educación. *Técnica de recogida de información: La entrevista*, Folgueiras Bertomeu, P.
< <http://hdl.handle.net/2445/99003/> > [Consulta 1 de julio de 2023]
- 120 BPM Store. Techno: todo lo que tenés que saber
< <https://www.120bpmstore.com/post/gu%C3%ADa-de-techno> > [Consulta 2 de julio de 2023]

ANEXO I. Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster 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/TFM con los ODS con un grado de relación más alto

La entrevista “Un acercamiento a la cultura tecno de Budapest” cumple con los siguientes objetivos de desarrollo sostenible:

ODS9, Industria, innovación e infraestructuras: Los eventos tecno suelen tomar infraestructuras abandonadas o zonas industriales inutilizadas para realizar diferentes eventos, ofreciéndoles una segunda vida a estas estructuras en desuso.

ODS10, Reducción de las desigualdades: Todos los ambientes tecno, tienen como lema la igualdad, el respeto, la inclusividad y la aceptación. Estos eventos colaboran socialmente a reducir las desigualdades, ofreciendo un entorno seguro para sus asistentes donde no queda espacio para el odio u otros tipos de discriminaciones. Es un espacio donde todos son iguales y nadie se encuentra por encima de otro.

ANEXO II: Plan de rodaje

Lunes, 29 de junio de 2023
MAÑANA

HORA	Nº	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO TÉCNICO	ATREZZO
09:30h-10:15h	1	Grabación de planos recurso en Fövam Tér. Planos recurso de Budapest e inicio de planos recurso de CRB	*Comprar desayuno para el entrevistado	Cámara Sony A7SII Trípode Manfrotto	X
10:15h -10:45	Transporte en taxi hasta la localización de la entrevista en Arzénal				

HORA	Nº	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO TÉCNICO	ATREZZO
10:45h-11:10h	2	Grabación de planos recurso en la parte exterior de Arzénal y de camino al lugar de grabación	X	Cámara Sony A7SII	No
11:10h-11:25h	3	Montar equipo técnico y preparar set	X	Cámara Sony A7SII Cámara Nikon D7500 Trípode Manfrotto Trípode Secundario Micrófono de corbata + grabadora Cascos para escuchar sonido	Silla para el entrevistado
11:15h-12:40h	4	Grabación de la entrevista	*Planos medio largo (cámara A) y medio corto (cámara B)	Cámara Sony A7SII Cámara Nikon D7500 Trípode Manfrotto Trípode Secundario Micrófono de corbata + grabadora Cascos para escuchar sonido	Silla para el entrevistado
12:40h	5	Recogida de material y vuelta en taxi	X	X	X

ANEXO III: Calendario del Trabajo de Fin de Grado

MAYO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
1 Propuesta del proyecto a Clément (CRB)	2	3 Primera reunión tutorizada	4	5	6 Grabación planos recurso en local "Turbina"	7 Grabación planos recurso en "Pontoon"
8	9	10	11	12	13 Charla con Clément (CRB) a través de Instagram	14
15 Reunión con tutor	16	17	18 Adquisición material de "Havasi rental"	19 Grabación planos recurso en evento de "VOX Budapest"	20 Grabación de planos recurso en evento EDR	21
	23	24	25 Reunión presencial con CRB	26	27	28
29	30	31 Abstract + resúmenes terminados				

JUNIO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
			1 TFG validado para presentar	2	3	4
5	6 Inicio pre-guion	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20 Pre-guion terminado	21	22	23	24	25
26	27	28 Visita previa para organizar el espacio en el local "Arzenal"	29 Grabación Entrevista	30		

JULIO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
					1	2
3 Visionado y comienzo de organización de archivos	4	5 Guion técnico	6	7	8	9
10 Inicio montaje	11	12	13	14	15	16
17 Reunión con tutor	18	19 Primer "Rough cut"	20 Reunión con tutor	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AGOSTO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1 Fin de montaje (abierto a cambios)	2 Inicio edición	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16 Montaje final	17	18	19	20
21 Comienzo Etalonaje	22	23	24	25	26	27 Fin etalonaje
28	29	30	31			

SEPTIEMBRE						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
				1	2	3
4	5 Subida final entrevista a <i>YouTube</i>	6 ENTREGA FINAL				

ANEXO IV: Guion técnico

SEC.	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1 (Sony)	CÁMARA 2 (Nikon)	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES/ RÓTULOS
Presentación Sec. 1 (exterior Budapest/ DÍA)	Fövam Tér, Colinas Ghelert, Parlamento, Puente de las cadenas	Planos recurso	NO	Planos recurso de presentación de Budapest	Mix CRB “Groovecast 001”	Desde fundido a negro: Vemos diferentes lugares emblemáticos de la ciudad para mostrar ubicar al espectador en el contexto	En el último de los planos, se adelanta las imágenes de fiesta intercalándolas con el clip en fragmentos de 0,3 segundos
Sec. 2 (CRB caminando hacia Arzénal/ DÍA)	Fövam Tér, Arzénal Planos recurso: Black Hall, Turbina	Plano general Plano medio plano medio corto de CRB	NO	Planos de presentación del DJ y de la localización donde se va a llevar a cabo la entrevista	Mix CRB “Groovecast 001”	Se observa como aparece de lejos CRB y se va acercando a la cámara mientras comienza a presentarse en off. Después le vemos andando hacia la localización dónde se realiza la entrevista. Jump cuts (microelipsis)	Se van intercalando planos recurso que acompañan voz en off junto a otros en los que se le ve hablando. En los planos recursos se muestran imágenes que preceden la acción que se va a comentar durante la entrevista (gente bailando, Djs mezclando, gente divirtiéndose)
Sec. 3 (CRB en el set de entrevista/ DÍA)	Plano recurso: Turbina	NO	NO	Aparece tras la presentación el título de la entrevista	Mix CRB “Groovecast 001”	CRB mezclando y bailando en local “Turbina”	Rótulo: Título de la entrevista (Un acercamiento a la cultura tecno de Budapest: Una conversación con CRB)

SEC.	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1	CÁMARA 2	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES/ RÓTULOS
3	Arzénal, Turbina, Black Hall	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la pregunta: ¿qué significa la música tecno para ti?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	CRB hablando y 1 plano recurso dónde se ve el ambiente tecno	Rótulo: Presentación Clement (Nombre completo, DJ, promotor de eventos y productor)
3	Turbina	Plano medio de gente bailando	NO	Transición hacia la siguiente sección a través del recurso	Sonido ambiente del recurso	Vemos a gente bailando desde su espalda	
3	Arzénal, Turbina, Black Hall	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la pregunta: ¿Qué quieres transmitir a la gente con tus sets?	Sonido ambiente de los recursos+ Clement hablando	Comenzamos viendo a CRB desde CAM1 y mientras habla se intercalan planos recurso de gente divirtiéndose en la pista de baile. Tras esto se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con otros recursos que respaldan lo que va contando.	
3	Turbina,	Plano medio largo de CRB	NO	Utilización de plano recurso para hacer un “Jump cut” hacia una parte más adelantada de su respuesta	Sonido ambiente del recurso	Vemos a CRB mezclando desde detrás de él, y a la gente en la primera fila bailando	
3	Arzénal, Turbina, Black Hall	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Termina de contestar la pregunta	Clement hablando	Vemos las dos perspectivas, CAM1 + CAM2	

SEC. 3	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1	CÁMARA 2	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES
3	Turbina	Plano medio de gente bailando, Punto de vista del DJ	NO	Transición hacia la siguiente sección a través del recurso	Sonido ambiente del recurso	Vemos a gente bailando desde su perspectiva	
3	Arzénal, Turbina, Black Hall	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la pregunta: ¿Desde cuándo eres DJ?	Sonido ambiente de los recursos+ Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando	
3	Turbina	Plano medio de CRB	NO	Utilización de plano recurso para hacer un “Jump cut” hacia una parte más avanzada y responder a: ¿Cuándo empezaste en Budapest?	Sonido ambiente del recurso	Vemos a CRB mezclando desde el punto de vista de un asistente	
3	Arzénal, Turbina, Black Hall	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la pregunta: ¿Cuándo empezaste en Budapest?	Sonido ambiente de los recursos+ Clement hablando	CRB habla y a la vez se ven planos recurso de él y otros DJs mezclando en diferentes clubs de Budapest. Los recursos tienen música, pero se reduce el volumen para dar importancia al “off” de Clement hablando	

SEC. 3	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1	CÁMARA 2	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES
3	Local "Playground Budapest"	NO	NO	Utilización de plano recurso para hacer una transición hacia la siguiente pregunta	Sonido ambiente del recurso	Vemos a artistas de la escena tecno de la ciudad mezclando. Desde la perspectiva de los Djs vemos a mucha gente en el local	Planos de otros artistas de la escena grabados con el Iphone11
3	Arzénal, Turbina,	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la pregunta: ¿Cómo preparas tu música antes de un set?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando y recursos de él mezclando en Turbina	
3	Pontoon	NO	NO	Utilización de plano recurso para hacer un "Jump cut" hacia una parte más avanzada de la misma pregunta	Sonido ambiente del recurso	Vemos a CRB mezclando en un barco (local Pontoon Budapest)	Plano de CRB grabado con el Iphone11
3	Arzénal, Turbina,	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement continúa a la pregunta: ¿Cómo preparas tu música antes de un set?	Sonido ambiente de los recursos+ Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando y planos recurso de él antes de salir a mezclar preparando su música	
3	Turbina	Plano medio desde su espalda hacia la pista de baile	NO	Transición hacia la siguiente sección a través del recurso	Sonido ambiente del recurso	Vemos a gente bailando desde su espalda y a la vez como está mezclando	

SEC. 3	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1	CÁMARA 2	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES
3	Arzénal, Turbina,	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la pregunta: ¿Cómo describirías la energía y atmósfera de un evento de techno en Budapest?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando y recursos de gente bailando y disfrutando con sus amigos en el local Turbina	
3	Pontoon	NO	NO	Utilización de plano recurso para hacer un “Jump cut” hacia una parte más avanzada de la misma pregunta	Sonido ambiente del recurso	Vemos la fiesta Santsat de día (en medio de la naturaleza) desde el punto de vista de un asistente, lleno de gente	Plano de CRB grabado con el Iphone11
3	Arzénal, Turbina, Black Hall	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la segunda parte de la pregunta: ¿Hay elementos únicos que lo distinguen?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando	
3	Turbina	NO	NO	Transición hacia la siguiente sección a través del recurso	Sonido ambiente del recurso	Se ha hecho de noche, vemos a gente bailando desde su espalda y se ven las luces de la cabina	Plano del evento Santsat grabado con Iphone11

SEC. 3	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1	CÁMARA 2	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES
3	Arzénal, Turbina,	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la pregunta: ¿Has notado cambios en el público de la escena techno en Budapest?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando y recursos dónde vemos en el primero a Ben Sims (Dj destacado en la escena tecno internacional) y más adelante el segundo recurso se ve a CRB en uno de los festivales dónde ha mezclado	
3	Arzénal, Turbina,	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement continúa respondiendo a la pregunta: ¿Has notado cambios en el público de la escena techno en Budapest?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Se aprovecha el último recurso para hacer otro jump cut y continuar la pregunta con CRB en la CAM1	
3	Playground	NO	NO	Transición hacia la siguiente sección a través del recurso	Sonido ambiente del recurso	Vemos el interior del local Playground desde la parte de atrás, dónde vemos mucha gente bailando y un cartel de la promotora “Youtopia” en neón	Plano grabado con Iphone11

SEC. 3	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1	CÁMARA 2	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES
3	Arzénal, Turbina, BlackHall	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la pregunta: ¿Tienes alguna experiencia especial/memorable que te haya sucedido mientras pinchabas en Budapest?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando y recursos dónde le vemos pinchando en el festival “Sziget” en Blackhall	
3	Playground	NO	NO	Transición para generar más emoción en el espectador que da pie a continuar la respuesta	Sonido ambiente del recurso	Vemos a CRB desde detrás pinchando una canción desde el escenario, la gente está bailando en la pista	Plano grabado con Iphone (cedido por CRB)
3	Arzénal, Turbina, BlackHall	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement continua con la pregunta: ¿Tienes alguna experiencia especial/memorable que te haya sucedido mientras pinchabas en Budapest?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando y recursos dónde le vemos pinchando en el festival “Sziget” en Blackhall	Imágenes de “Sziget” cedidas por CRB

SEC. 3	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1	CÁMARA 2	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES
3	Arzénal, Turbina,	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement continua con la pregunta: ¿Tienes alguna experiencia especial/memorable que te haya sucedido mientras pinchabas en Budapest?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Después del último plano recurso se deja un tiempo con el sonido ambiente, se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando sobre su experiencia más memorable y a ello lo respaldan recursos sobre lo que está contando	Imágenes de “Turbina” durante su sesión llorando cedidas por CRB
3	Turbina	NO	NO	Se corta la voz en off después de contar lo que pasó y se le da importancia al recurso dónde podemos ver lo que ha narrado	Sonido ambiente del recurso, suena “I will survive”	Vemos la sala del club Turbina llena de gente emocionada y bailando	Plano grabado con Iphone sobre momento en el que pinchó “I will survive” (cedido por CRB)
3	Arzénal, Turbina,	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement termina con la pregunta: ¿Tienes alguna experiencia especial/memorable que te haya sucedido mientras pinchabas en Budapest?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Después del último plano recurso, se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB terminando la pregunta sobre su experiencia más memorable	Algunos de los planos escalados para obtener diferentes perspectivas desde la CAM1

SEC. 3	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1	CÁMARA 2	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES
3	Turbina	Plano medio largo	NO	Transición hacia la siguiente sección a través del recurso	Sonido ambiente del recurso	Vemos en un plano recurso a un chico bailando y de fondo podemos apreciar a CRB en la mesa de mezclas	
3	Arzénal, Turbina, BlackHall Playground	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la pregunta: ¿Qué opinas sobre la relación de las drogas y el tecno?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando y recursos dónde le vemos a él como asistente a un evento tecno, otros recursos de Djs locales y un último recurso de él en el festival <i>Sziget</i>	Algunos de los planos escalados para obtener diferentes perspectivas desde la CAM1 (Planos de <i>Sziget</i> cedidos por Clement)
3	Turbina	Plano medio largo	NO	Transición hacia la siguiente sección a través del recurso	Sonido ambiente del recurso	Vemos en un plano recurso con dos chicas en primer plano bailando en la pista de baile, alrededor hay gente disfrutando de la sesión de CRB	
3	Arzénal, Turbina, BlackHall Playground	Plano medio largo de CRB	Plano medio corto CRB	Clement responde a la última pregunta: ¿Qué se necesita para ser DJ? ¿Puede cualquiera serlo?	Sonido ambiente de los recursos + Clement hablando	Se intercalan planos de CAM1 y CAM2 con CRB hablando sobre cómo se un buen DJ y a su vez un plano recurso que respalda el off y se creando tensión hacia el clímax de la entrevista	Algunos de los planos escalados para obtener diferentes perspectivas desde la CAM1

SEC. 3	LOCALIZACIÓN	CÁMARA 1	CÁMARA 2	ACCIÓN	MÚSICA/ SONIDO	IMAGEN	OBSERVACIONES
3	Turbina	Plano medio largo desde el punto de vista del DJ	NO	Transición hacia la siguiente sección a través del recurso	Sonido ambiente del recurso	En este plano recurso vemos como termina su sesión con una última canción para posteriormente escuchar y ver a los asistentes aplaudirle por el buen trabajo, acabando con un fundido a negro para dar paso a los siguientes planos	Fundido a negro para cerrar con las preguntas
4 (CRB saliendo del local Turbina/ Día)	Turbina	Plano medio siguiendo a CRB	NO	Vemos a CRB despedirse de los técnicos con la sala ya vacía	Sonido ambiente del recurso	En este plano recurso vemos a CRB despedirse de los técnicos del local	Fundido a negro para introducir y cerrar el clip
4 (CRB saliendo del local Turbina/ Día)	Turbina	Plano medio siguiendo a CRB	NO	Vemos a CRB salir del local abriendo la puerta	Sonido ambiente del recurso + comienza a sonar la última canción de su mix "GrooveCast 01"	En este plano recurso CRB sale del local una vez terminada la jornada y sus amigos y algunos asistentes le ovacionan al salir por la puerta, coincidiendo con el inicio de la música de despedida	Fundido a negro para introducir y cerrar el clip Coincidir momento cúspide de la canción de despedida con el fundido a negro de cierre del clip
4	NO	NO	NO	Gráficos	"Groovecast 01" mix	Comienzan los créditos finales en inglés (Idea original, gráficos)	Los gráficos entran y salen con el efecto "disolución de película"

					por CRB	y ayuda durante el proyecto) con sus respectivos responsables. Por último, a la vez que la música se va fundiendo exponencialmente, aparece un último mensaje de agradecimiento para todas las personas que me han ayudado durante el proceso.	
--	--	--	--	--	---------	---	--

ANEXO V: Gastos

GASTOS REALIZADOS EN EL TRANSCURSO DE LA PRODUCCIÓN			
INTEGRANTE	FECHA	MATERIAL ADQUIRIDO	IMPORTE
David Marañés López	19/05/2023 + 20/05/2023 + 29/06/2023	Sony A7SII (x3 días)	36,49 (x3) = 109,47 euros
David Marañés López	19/05/2023 + 20/05/2023 + 29/06/2023	Nikon D7500 (x3 días)	25,55 (x3) = 76,65 euros
David Marañés López	19/05/2023 + 20/05/2023 + 29/06/2023	Objetivos zoom (x3 días)	15,64 (x3) = 46,92 euros
David Marañés López	29/06/2023	Trípode Manfrotto	11,73 euros
David Marañés López	29/06/2023	Micrófono lavalier	15,64 euros
David Marañés López	19/05/2023 + 20/05/2023 + 29/06/2023	Tarjeta SD (x3 días)	3,91 (x3) = 11,73 euros
David Marañés López	29/06/2023	Taxi a localización	8,84 euros
David Marañés López	29/06/2023	Taxi de vuelta	9 euros
David Marañés López	19/05/2023 + 20/05/2023 + 29/06/2023	Otros transportes	9,00 euros
TOTAL			299,98 euros

GASTOS DE DEPARTAMENTO SEGÚN EL BOE (Aproximado)

GASTOS DE DEPARTAMENTO SEGÚN EL BOE (Aproximado)			
DEPARTAMENTO	HORAS	POR SEMANAS	IMPORTE
Montaje (Montador de Imagen)	2 semanas 45h	1040,48 x2	2.080,96 euros
Dirección (Primer ayudante Dirección)	3 semanas de 45h	893,35 x4	2.680,05 euros
Dirección de Fotografía (director de fotografía)	1 semana	999,55 x1	999,5 euros
Dirección de Fotografía (Operador de cámara x2operadores)	1 semana	538,22 x1	1076,44 euros
Director de Producción	3 semanas de 45h	884,41 (x2)	1.768,82 euros
Dietas 6 personas	3 días	(6 x17euros) (x3)	306 euros
TOTAL			8.911,55

ANEXO VI: Preguntas CRB

Un acercamiento a la cultura techno en Budapest: Una conversación con CRB (Guion a partir de las preguntas)

(Primera descripción)

- ¿Quién eres y cuál es tu profesión/pasión?
- ¿Qué significa la música electrónica/techno para ti?
- ¿Cuándo descubriste la música techno?
- ¿Qué quieres transmitir a la gente con tus sets?
- ¿Desde cuándo eres DJ? ¿Cuándo empezaste a pinchar en Budapest?
- ¿Cómo preparas tu música antes de un set?

(Preguntas generales sobre la escena techno en Budapest)

- ¿Qué hace que el ambiente/cultura de la música techno sea tan atractivo para ti?
- ¿Cómo describirías la energía y atmósfera de un evento de techno en Budapest? ¿Hay elementos únicos que lo distinguen?
- ¿Has notado cambios en el público de la escena techno en Budapest?
- ¿Se hacen esfuerzos para promover la inclusividad y diversidad dentro de la comunidad?
- ¿Han influenciado los cambios políticos y sociales en la escena techno en Budapest? ¿Cómo?
- ¿Cómo crees que ha evolucionado la cultura techno en Budapest en los últimos años?
- ¿Hacia qué dirección crees que se encaminará en el futuro?
- ¿Qué diferencias puedes señalar entre la escena techno de Budapest y otras ciudades europeas?
- ¿Recomendarías a la gente venir a Budapest y experimentarlo por sí mismos?

(Preguntas opcionales/adicionales)

- ¿Tienes alguna experiencia especial/memorable que te haya sucedido mientras pinchabas en Budapest?
- ¿Existen subgéneros o estilos distintos de techno que sean particularmente populares o influyentes en Budapest?
- ¿Cómo ha abrazado la comunidad local en Budapest la cultura del techno y qué papel desempeñan en su sostenibilidad?
- ¿Puedes describir el papel de la música techno en la configuración de la vida nocturna y la identidad cultural de Budapest?
- ¿Hay algún DJ local, productor o colectivo en Budapest que admires o sientas que ha hecho una contribución significativa a la escena techno?
- ¿Cómo crees que se relacionan las drogas y los ambientes tecno?

Anexo VII: Enlace a *Youtube* entrevistas

*Haga click sobre el texto para visualizar la opción deseada

[Versión original \(subtitulado al inglés\)](#)



[Versión castellana \(subtitulado al castellano\)](#)

