

SONIDO PARA AUDIOVISUALES Y ESPECTÁCULOS

2º, convocatoria ordinaria.

Autor: DANIEL LORO MUÑOZ

DNI:49440434W

DOBLAJE, PREPRODUCCIÓN, GRABACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO DE UN EPISODIO.

Centro de trabajo: Perfect Sound S.L

Dir: Santa Leonor 61, Planta 2, Local 3, CP: 28037 (Madrid)

Tutor: Carlos Vega Junco

Tutor del Proyecto: Sergio Hernández Sierra

Fecha de entrega: 4 de Junio de 2019.

Desde hace muchos años, en el mundo de las audiovisuales, podemos comprobar como el **doblaje** de series, videojuegos o películas se ha ido convirtiendo en un arte por la complejidad que conlleva su proceso.

Hemos observado como, con el paso del tiempo ha llegado a ser tan vital a la hora de marcar la calidad de una obra, que en muchos casos, una serie o película mediocre ha subido su nivel gracias a un gran trabajo de doblaje, de la misma manera, su peso ha quedado demostrado en obras de gran categoría que han sido manchadas o cuyo éxito no ha sido el mismo en ciertos países debido a un doblaje de baja calidad. Todos estos datos nos aportan luz acerca de lo importante que es en cada zona geográfica del planeta ser capaces de realizar este proceso con la mayor profesionalidad y dándole, si cabe, más nivel y estatus a cada producto audiovisual que se pone en manos del espectador.

En nuestro país hemos tenido artistas inconfundibles que han marcado una época y cuyas voces han significado mucho más que una sola interpretación del personaje que ocupan a el idioma de destino. Ejemplos de ello son Ricardo Solans, Camilo García, Miguel Ángel Jenner, Constantino Romero, Pepe Mediavilla, etc. El trabajo de todos ellos debe ser acompañado, siempre, de la intervención de grandes profesionales, en concreto los técnicos de sonido son uno de los ejemplos más destacados.

En este proyecto vamos a poner en manos del lector, la capacidad de ver como se realiza, desde el punto de vista del técnico de sonido, e incluso algo más allá, el doblaje de grandes producciones televisivas o cinematográficas. Veremos paso a paso como es el proceso de preproducción, producción y postproducción con todo tipo de explicaciones y detalles.

Gracias e este documento, mostraremos que la labor de un técnico de sonido es vital en la consecución de la obra y que ésta depende, en gran parte, de sus conocimientos y habilidades.

Por último, la gran responsabilidad que ello conlleva se observa en que somos casi los principales artífices de que el resultado final sea realmente bueno o no, pues nosotros somos los profesionales que grabamos, editamos de principio a fin la obra, y los cuales se encargan de su finalización.

For many years now, in the audiovisual world, we can see how the **dubbing** of series, video games or films has become an art because of the complexity of their process.

We have observed how with the passage of time, dubbing has become so vital to raise the quality of a work, that in many cases, a mediocre series or film has raised its level thanks to great dubbing work, In the same way, their importance has been demonstrated in high quality works that have been stained or whose success has not been the same in certain countries because a low quality process of dubbing. All these information give us reasons to understand how important it dubbing is in each geographical area of the planet to be able to carry out this process with the greatest professionalism and giving it, if its possible, more level and status to each audiovisual product that is placed in the hands of the viewer.

In our country we have had unmistakable artists who have marked an era and whose voices have meant much more than a single interpretation of the character in our language destination. Examples of this are Ricardo Solans, Camilo García, Miguel Ángel Jenner, Constantino Romero, Pepe Mediavilla, etc. The work of all of them must always be accompanied by the intervention of great professionals, in particular the sound technicians are one of the most outstanding examples.

In this project we are going to put in the hands of the reader, the ability to see how it is done the dubbing of large television or cinematographic productions from the point of view of the sound technician, and even beyond. We will see step by step all the process of preproduction, production and postproduction with all kinds of explanations and details.

Thanks to this document, we will show that the participation of a sound technician is vital in achieving the work and that it depends, in large part, on his knowledge and skills with his technic and humanity resources

Finally, the great responsibility that this entails is seen in that we are almost the main subjects of whether the final result is good or not, we are the professionals who record, edit from beginning to end the work, and which are responsible for its completion.

Índice

- 1. Introducción - 5**
- 2. Descripción de la empresa y actuación - 8**
- 3. Motivación - 10**
- 4. Objetivos - 11**
- 5. Documentación y búsqueda de información - 12**
- 6. Metodología - 14**
- 7. Preproducción: - 17**
 - Presentación de ideas - 17
 - Argumento o Sinopsis - 17
 - Guion Literario - 20
 - Guion técnico - 45
 - Takes / Retakes - 45
 - Desglose de sonido - 47
 - Presupuesto - 51
 - Recursos humanos: Área técnica - 52
 - Recursos humanos: Área artística - 53
 - Recursos técnicos: Producción y Postproducción - 56
- 8. Producción: - 60**
 - Sesiones de grabación - 60
- 9. Postproducción: - 64**
 - Montaje - 64
 - Músicas - 66
 - Edición y ajuste - 66
 - Mezcla - 76
- 10. Conclusiones - 91**
- 11. Bibliografía - 92**
- 12. Anexos - 93**

1. INTRODUCCIÓN

En primer lugar, la finalidad de este proyecto es, entre otras cosas: aprender, poner en práctica lo estudiado y los conocimientos obtenidos durante el transcurso de los dos años lectivos en el centro.

Pero sobretodo y lo más importante es demostrar que somos capaces de proyectar todo el conocimiento adquirido a través de nuestras aptitudes y actitudes en un producto audiovisual con un resultado de éxito y a la altura del trabajo de un profesional.

Con todo ello estaremos demostrando cuáles son nuestras capacidades para afrontar la tarea de realizar un trabajo como técnico y plasmar el desarrollo del proceso, todo ello con el objetivo de llegar a finalizar un producto de calidad que pueda satisfacer y entretener a cualquier espectador.

La decisión se debe a la disponibilidad de unas fenomenales instalaciones y equipos, pero sobretodo por la profesionalidad, experiencia del personal presente y mis compañeros en cuanto a esta clase de producciones, pues todos ellos tienen muchos años de trabajo a su espalda con productoras exitosas y clientes muy exigentes, y han dado un resultado de calidad y al nivel de unos grandes profesionales, por ello están situados en un alto escalafón de su sector y son muy reconocidos por ello.

Hemos optado por un proyecto que consta de doblaje, preproducción, grabación y postproducción de sonido de una producción audiovisual, en este caso sobre un capítulo de la serie iraní de *Farayolá Salahshur* "José el Profeta", en concreto el episodio 12. Sobre esta serie como narra la web *HispanTV.com:

"No es un trabajo fácil llevar a la pantalla una historia como ésta, requiere muchos recursos, tanto leer libros clásicos de historia y su interpretación como varias otras exploraciones.

La película se hizo en un periodo de 4 años con un costo de producción muy elevado. La película realizada por Farayolá Salahshur es el resultado de ocho años de investigación.

La serie es verdaderamente notable, a través de esta película se nos adentra en una peregrinación espiritual, adquirimos un montón de sabiduría y conocimiento después de ver y observar como el profeta José lucha para hacer frente a los contratiempos que se va encontrando en la vida y vivir la historia de amor legendaria que esconde tras la separación de su amado padre.”

Es una serie cuyo director fue el cineasta iraní *Farayolá Salahshur*, el cuál falleció a los 63 años, como narra la web de *Hispan TV:

“El cineasta iraní Farayolá Salahshur es conocido por sus obras religioso-históricas, entre ellas, la película de 'Job, el Profeta', y las famosas series: 'José, el Profeta' y 'Los hombres de la cueva', emitidas por la cadena de HispanTV”

“Esta serie narra la historia de la vida del Profeta José desde punto de vista islámico. La vida del Profeta José es una de las historias coránicas más bellas.

El Profeta José era un hijo prodigioso y muy querido por su padre al que siempre acompañaba en las labores cotidianas como el pastoreo de ovejas. Tras varios episodios y consumidos por la envidia, sus hermanos, atrapados por los celos, le lanzan en un pozo y le abandonan.

Después de haber obtenido la salvación se dedicó a servir al faraón de Egipto. Tras diversas penalidades y aventuras, sus esfuerzos y sabiduría le llevan a ocupar un alto puesto como administrador de los bienes públicos del rey, en gran parte debido a su honradez y eficacia.”

En concreto este episodio nos narra como ‘El Profeta José’ obtiene la confianza del ‘Faraón Potifar’. Su manera de ver las cosas, creencias, ideas y comportamiento llaman profundamente la atención del faraón y hacen que ascienda puestos y se gane ser su confidente.

Por otro lado, podemos apreciar la visión que comienzan a tener el resto de los personajes sobre su figura y las consecuencias que conlleva, también como su padre ‘Jacob’ esta roto por la ausencia de su hijo, todo debido a la envidia que le tienen sus hermanos y el intento de asesinato de éstos.

El proyecto conlleva las siguientes tareas:

- Uso adecuado y cuidado de las instalaciones y los equipos con los que trabajo.
- El doblaje, gestión del tiempo y las sesiones de grabación.
- Gestión administrativa de documentos y archivos de los que soy responsable y con los que debo operar.
- Grabación de voces en estudio, takes y retakes.
- Apoyo y trato con las actrices y actores, gestión y ayuda en cada una de las sesiones, dar confianza y generar un buen ambiente que produzca mejores resultados e interpretación del actor, atender sus necesidades, hacer que éste se sienta cómodo en todo momento.
- Obtención de unas tomas y grabaciones de calidad.
- Orden total en todas las tareas, documentos, archivos y proyectos que van apareciendo y con los que voy trabajando a lo largo del transcurso de este periodo.
- Atender las exigencias del guion literario, sus anotaciones y las directrices y anotaciones del director.
- Edición y ajuste del sonido junto con la imagen de todas las pistas grabadas, eliminación de ruidos y chequeo de posibles fallos.
- Mezcla del proyecto incluyendo: efectos, proyección, espacialidad, profundidad, realismo, concordancia con la imagen, estándares de volumen y pico, etc.
- Concluir un resultado acorde a la naturalidad de la serie, su ambientación y basándonos en reproducir fielmente la versión original para que el doblaje en castellano mantenga su esencia.
- Masterización final y finalización de la pieza audiovisual.

Todo ello sobre un capítulo completo.

En resumen, nuestro trabajo será planear y ejecutar en su totalidad sesiones de grabación, supervisión y atención del guion literario, grabación de voces en estudio, edición y ajuste de todos los pasajes de sonido y takes de los actores de doblaje, por último, mezcla de todo el sonido y volcar el sonido final del proyecto en una pista estéreo.

2. DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA Y ACTUACIÓN

■ Nombre, dirección, teléfono, fax, dirección de correo electrónico.

- Perfect Sound S.L.
- Calle Santa Leonor 61, planta 2, local 3.
- 665834359
- carlos@perfectsound.es

■ Datos sobre la naturaleza del centro de Trabajo

Doblaje de voces de películas, series (reales y animadas) y videojuegos.

■ Análisis orgánico

- Director técnico: Carlos Vega

Empleados:

- Jesús (técnico de sonido)
- Bea (técnico de sonido)
- Hugo (gestor de proyectos)
- Carmen (jefa de producción)
- Sergio (mánager de operaciones)

■ Tipos de trabajos o proyectos el cual realiza la empresa

* Producciones audiovisuales de tipo:

- Doblaje, locución y grabación de voces.
- Edición, montaje, diseño sonoro, mezcla.
- Ajustes y sincronización de sonido con imagen.
- Conversiones de diferentes formatos de sonido y de proyectos audiovisuales.
- Mezcla de voces y sonido, efectos, proyección, espacialidad, masterizado, etc.

■ Nivel del área de trabajo.

Han trabajado para:

Televisión:

- Fotogramas TV
- Hispan TV
- Promperú
- Fox

Cine:

- Vértigo Films

Videojuegos:

- Ubisoft
- Activision
- EA Games
- Konami
- Microsoft
- Take two
- Sony
- Bethesda
- Square Enix

Aplicaciones multimedia:

- Chicolapps SAS
- AgreeYa Mobility
- Huawei

3. MOTIVACIÓN

En primer lugar, la elección de este tipo de proyecto se debe a las grandes capacidades y calidad de los equipos, instalaciones, materiales y sobretodo del conocimiento, experiencia y profesionalidad del personal al que pertenece la empresa.

Por otro lado, a todos estos datos aportados se suma el interés, la ambición y las grandes expectativas puestas en ser capaz de adquirir las facultades y técnicas necesarias para desarrollar un producto audiovisual de calidad, competente y con el que el cliente aficionado pueda disfrutar y quede satisfecho con el resultado.

También hay que tener en cuenta que como producto audiovisual se debe generar un entretenimiento digno al público, que éste cree expectación, ganas de continuar con la trama y todo esto conlleve a que surja la idea en el espectador de seguir visualizando y disfrutando de nuevos episodios o continuación de éste.

Es muy importante para un técnico ser capaz de llevar a cabo y producir este tipo de productos audiovisuales, pues el trabajo y la amalgama de tareas que somos o debemos ser capaces de realizar es muy extensa, y siempre debemos saber movernos y desempeñar cualquier tipo de función en sea cual sea el trabajo que empeñemos como técnicos, ya que podemos estar hablando de obras audiovisuales, musicales, trabajos en directo, en sala, en estudio, edición, mezclas, trabajos de ingeniería de sonido, montajes, pruebas de audio, informática, etc.

Además de todo esto, vamos a tener la oportunidad de aprovechar unas fantásticas instalaciones y es muy importante ser capaces de trabajar, saber sacar rendimiento del material y los equipos que disponemos, por ello también aprenderemos a darle la mayor calidad a nuestras obras sacando el máximo partido de los recursos técnicos que tenemos a nuestra disposición

Por último, lo dicho anteriormente refleja la emoción y las ganas de querer crecer como técnico sumando al currículum y nuestros conocimientos un escalón más en la amalgama de productos, trabajos y capacidades que es capaz de desarrollar un técnico de sonido Así, de esta manera, demostrar la dedicación, el hambre como profesional y el deseo de ser un alto exponente en al ámbito que nos ocupa.

4. OBJETIVOS

- 1- El primer y principal objetivo es poner en práctica los conocimientos aprendidos a lo largo de ambos cursos y plasmar el resultado de ello en un buen trabajo final.
- 2- Estar a la altura de la empresa de sonido con la que estoy realizando las prácticas y de los profesionales que trabajan y colaboran en ella.
- 3- Adquirir los automatismos y avanzar los primeros pasos que todo trabajador debe dar a la hora de iniciarse como técnico, recibir las directrices y los consejos de mis superiores, absorber todo el conocimiento posible en el tiempo que me toque estar con la empresa y sobretodo demostrar que están presentes las actitudes y aptitudes necesarias para poder ser uno mas del equipo.
- 4- Ser perseverante en mi trabajo y demostrar que puedo ser un trabajador competente tanto en ésta como en cualquier empresa.
- 5- Plasmar con fidelidad las exigencias de la obra y reproducir fielmente el sonido castellano tal y como se presenta en su versión original.
- 6- Mantener un buen orden de trabajo, tener buena compostura y demostrar un buen comportamiento durante la estancia en la empresa siendo uno más del equipo.
- 7- Sociabilizar, producir buen ambiente y relaciones con todos mis compañeros y gente que venga a trabajar con nosotros, servir de apoyo y ayuda en todo lo que sea necesario.
- 8- Estar presente y dispuesto a resolver cualquier situación que se presente en el trabajo además de realizar todas las tareas que se me encomienden y para las que se me necesite.
- 9- Pasar una buena experiencia y conseguir que deje huella en mi carrera y mi persona.

5. DOCUMENTACIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN.

Para la realización de este proyecto la documentación que me ha ayudado a avanzar es principalmente el temario estudiado y aprendido en el presente módulo que estoy cursando, que es el de *“Técnico de Sonido para Audiovisuales y Espectáculos”* del centro “CESUR” (Málaga).

Sobretudo, las más importantes para la realización del proyecto y con las que he aprendido a dar una correcta utilización y cuidado de los equipos y software utilizados a lo largo de mi estancia en la empresa de sonido son las asignaturas:

De 1º curso:

“PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS DE SONIDO” (96 HORAS) por Guillermo Ruiz
“INSTALCIONES DE SONIDO” (224 HORAS) por Carlos García
“SONIDO PARA AUDIOVISUALES” (228 HORAS) por Guillermo Ruiz
“ELECTROACÚSTICA” (128 HORAS) por Carlos García
“COMUNICACIÓN Y EXPRESIÓN SONORA” (128 HORAS) por Sergio Hernández

De 2º curso:

“GRABACIÓN EN ESTUDIO” (147 HORAS) por Sergio Hernández
“AJUSTES DE SISTEMAS DE SONORAZACIÓN” (63 HORAS) por Carlos García
“POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO” (147 HORAS) por Sergio Hernández
“CONTROL DE SONIDO EN DIRECTO” (126 HORAS) por Carlos García
“FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO” (360 HORAS) en Perfect Sound S.L.

Además de las asignaturas citadas anteriormente y de las horas empleadas en la lectura, realización de trabajos, ejercicios y estudio de cada una de ellas se encuentran, las horas de prácticas realizadas en el centro de CESUR de Málaga.

Pero sobretodo y muy importante; los consejos, la resolución de dudas y explicaciones recibidas de cada uno de mis profesores en estos dos años.

A todo lo aprendido durante mi estancia y estudio del módulo superior hay que recalcar que mi avance en el proyecto es gracias y sobretodo a la enseñanza, explicaciones, datos aportados y puestas en práctica en la que me han involucrado mis compañeros del centro de trabajo en cada proyecto.

Todos y cada uno de ellos me han aportado muchos valores, muchas experiencias, datos, técnicas, métodos de trabajo y apoyo para avanzar y adquirir las capacidades necesarias para responder ante un proyecto exigente y que requiere de habilidades y conductas propias de un profesional y que no está al alcance de cualquier persona.

En mi haber he tenido la compañía de profesionales que llevan muchos años en el sector realizando trabajos y proyectos de inmensa calidad manteniendo siempre un elevado nivel, como es el caso del técnico de mezclas *Jesús Javier Saiz*, el cuál me ha brindado una excelente ayuda y del que a través de la observación de su trabajo y de las enseñanzas, explicaciones y consejos recibidos por su parte he tenido la oportunidad de aprender y avanzar muchísimo como técnico de este tipo de producciones y la ejecución de éstas.

Pero debo destacar por encima de todo la tutoría y aportación personal de consejos y experiencia de *Carlos Vega Junco*, del cuál he sentido un firme apoyo y del que he recibido la inmensa mayoría de capacidades necesarias para la realización y conclusión con éxito de este proyecto, además de mi avance y proyección como técnico.

6. METODOLOGÍA

Para la realización de este proyecto se va a seguir una serie de pautas y un orden concreto para que el resultado final sea lo más favorable y beneficioso posible.

Con un buen flujo de trabajo y organización lograremos que el tiempo empleado no sea más del necesario, pero a la vez la producción sea mucho mayor, de calidad y así podamos aprovechar el tiempo, los recursos humanos y técnicos de la mejor manera posible.

En primer lugar, el 'truco' estará sobretodo en no malgastar tiempo y que el tiempo que se emplee sea lo más productivo y provechoso posible, pues el uso de los aparatos técnicos, las instalaciones, softwares, consolas y todo el material necesario no puede ser excesivo ya que los demás trabajos y resto de técnicos lo demandarán para realizar sus funciones y tareas.

Por otro lado, cabe destacar que en todo momento prima y se respeta la prioridad en el uso de esas instalaciones y todo el material para sacar adelante y realizar los pedidos y trabajos que se le exijan a la empresa.

Por todo ello es muy importante tener en cuenta este punto, ya que, sin una buena organización, un buen modo de trabajar y hacer las cosas no será posible realizar el proyecto a tiempo o que la calidad de éste sea inferior por no darle los matices y el trato necesario a cada apartado y a cada fase de éste.

Finalmente vamos a pasar a detallar y desglosar todos los puntos, orden y forma de operar desde el principio de todo, incluyendo el flujo de trabajo y la organización a la hora de escribir y redactar todo el manual y la memoria del proyecto para que así todo quede lo mejor explicado posible, se represente de la mejor manera como se ha llevado a cabo y como hemos conseguido el producto final.

También nombraremos y analizaremos el orden y la forma de trabajo que vamos a llevar en todas las sesiones de ajuste y mezcla para explicar y que quede nítido el desglose del trabajo que conlleva una producción de este tipo.

■ REDACCIÓN DE LA MEMORIA DEL PROYECTO:

- **1º:** En primer lugar, la memoria del proyecto se redactará en base a los trabajos, avances realizados y a los conocimientos que vayamos adquiriendo a lo largo de todo el proceso.
Nunca se escribirá o se explicará un apartado o un punto del proyecto sin el conocimiento previo necesario o sin la realización total del mismo, evitando así una falta de datos o conocimientos por parte del lector de todo lo que vamos realizando o avanzando a lo largo de todo el periodo de creación.
- **2º:** Se verificará por parte de los tutores y superiores del proyecto todo lo que incluya cada punto de la memoria, de esta manera tendremos segundas y más variadas opiniones acerca del contenido de la misma, además de testimonios de profesionales aportando experiencia y datos importantes. De esta manera se facilitará que la información escrita sea lo más clara, indispensable y con todos los detalles posibles.
- **3º:** El índice de la memoria está ordenado en base a las prioridades y orden lógico de realización de las tareas en la fase de producción del proyecto, y la redacción de todos ellos sigue ese mismo orden con el objetivo de explicar de manera ordenada el proceso y la comprensión de éste por parte del lector llegue a ser lo más fácil posible.
- **4º:** Por otro lado, es muy importante nombrar las fuentes externas de información consultadas, por ello todo texto, dato o información obtenida del exterior será nombrada y citada en el punto 11 del índice 'Bibliografía'.
- **5º:** Se utilizará un lenguaje y un léxico claro detallando al máximo y de forma correcta lo realizado, se especificará cada punto en el que se utilice un lenguaje o jerga más profesional, todo con la finalidad de que el proyecto sea comprendido y del gusto de todos los lectores y así permita el entendimiento de éste por parte de todo el público.

■ METODOLOGÍA DE TRABAJO EN ESTUDIO, SESIONES DE GRABACIÓN Y MECLA.

- **1º:** De igual manera que la redacción de la memoria del proyecto, las sesiones de grabación y trabajos en estudio llevarán un orden lógico en base a las prioridades y a la manera de trabajar que llevemos. Por lo que no se realizarán trabajos antes de tiempo y sin los elementos previos necesarios, ni se avanzará en puntos siguientes sin la conclusión del punto/s anteriores.
- **2º:** Se organizará y se preparará el material del estudio, se acomodarán las instalaciones para una óptima captación, grabación y la comodidad de los actores y del técnico presente en cada sesión. De igual manera se recogerán y se colocarán en su sitio al finalizar la jornada, disponiendo todos los recursos materiales en su posición original o pensando en un orden correcto de todas las instalaciones.
- **3º:** Se prepararán con tiempo todas las conexiones de equipos y micrófonos, las sesiones de grabación, creación y colocación de las pistas necesarias en el software para realizar el comienzo y finalización de grabación lo antes posible.
- **4º:** Se hará una correcta grabación y utilización de todos los elementos y se tendrá mucho cuidado a la hora de organizar las pistas, los archivos sonoros y visuales del proyecto.
- **5º:** Se guardará de forma continua, evitando pérdidas de información grabada o editada por fallos en los sistemas de alimentación, los equipos o el propio software de edición de sonido.
- **6º:** Se mantendrá una imagen cuidada y un comportamiento adecuado con todos los participantes en la creación del proyecto durante todo el periodo, incluidos técnicos, actores y director.

7. PREPRODUCCIÓN.

■ PRESENTACIÓN DE IDEAS.

La elección de los actores para este capítulo por parte del director es nula, pues no aparece ningún personaje que no conozcamos o no haya aparecido hasta ahora. Por ello, los actores continuarán siendo los mismos que doblaron a cada uno de los personajes que aparecen en el episodio en capítulos anteriores.

Todo ello con el fin de mantener un record general de la serie y que la calidad en su versión original se mantenga presente y se consiga en la versión doblada por nosotros al español.

En principio la elección de los actores no lleva a duda, solo es necesario presentar un cambio al cliente o la productora en caso de algún suceso extremo o imposibilidad de uno de los actores o actrices a la consecución y continuación del doblaje de su personaje en la serie.

■ ARGUMENTO O SINOPSIS.

El episodio 12 de la serie tiene como argumento principal la subida de escalón o de estatus de José en el palacio de Potifar y sus correspondientes consecuencias, tanto buenas como malas respecto a sus estancia y relaciones con los miembros de palacio y gente del templo. También como sobrellevan tanto él como su padre la separación y el desconocimiento de qué está pasando en la vida de cada uno de ellos y sus hermanos en su ciudad natal, en la cual no saben el paradero actual de José debido al mal augurio de sus hermanos.

Pero otra cosa muy importante de este episodio es que podemos observar el gran poder de atracción y de influencia que tiene José debido a su forma de ver las cosas, de comunicar y de actuar e interaccionar con todos los miembros de palacio, se destaca su forma de ver el mundo y como opina en base a sus principios y no tiene miedo de plantear cuestiones o hacer peticiones de gran calibre y responsabilidad a sus superiores de palacio e incluso al faraón.

El capítulo comienza con una comida de palacio en la que le asignan a José por su buen hacer el beneplácito de preparar y servir la comida de palacio, lo que conlleva que Jobia que era el encargado durante mucho tiempo de realizarlo pierda su empleo, sus ventajas y comodidades, pudiendo ser relevado de nuevo a un trabajo de esclavo. Este hecho hace que nazcan recelos por parte de algunos miembros y sirvientes del palacio hacia el propio José.

Continúa con el sacerdote Jufu pidiendo explicaciones a la señora Zuleica y a Potifar debido a que José hace un reparto equitativo de las raciones de comida y los sacerdotes del templo reciben menos raciones de las que estaban acostumbrados a comer, esto genera un conflicto entre el sacerdote y Potifar.

Mas tarde, y tras el conflicto, el sacerdote Jufu va a hablar con el sacerdote mayor Alej Mahú para proponerle o pedirle dejar de servir en el palacio de Potifar, no consigue su objetivo y además le piden continuar con su trabajo y solucionar el problema surgido por la intervención de José.

En la siguiente escena, José demuestra sus capacidades para servir buenas comidas y se le asigna un nuevo puesto más, el de leer los libros al faraón, lo que conlleva la pérdida de su puesto a otro sirviente, por este motivo José pide al faraón que no le haga cesar a los otros sirvientes de su actual puesto, para evitar que éstos sean relegados a puestos inferiores o trabajos de esclavo. Este detalle hace estremecer al faraón que hará que tanto el sirviente de la mesa como el que lee los libros asciendan de puesto por orden propia.

Tras la cena, José se dispone a leer el libro deseado por el faraón y nace una charla sobre las creencias de ambos en cuanto a los dioses del templo y el futuro religioso, social y político de Amón.

Posteriormente a la charla con el faraón, José se retira a sus aposentos y desde la ventana reza por las personas que le rodean y por sus hermanos y su padre, del cual aparece un recuerdo, y tras esto José recibe la visita inesperada de un ángel, el cual le explica como actuar y llevar la separación con su padre.

En la escena posterior, Hunifer da la noticia del ascenso a Jobia y Sufer, por petición de José al faraón, esto empieza a cambiar la situación de celos y odio de los sirvientes y trabajadores de palacio hacía José, pues saben que es el causante de este hecho de bondad hacía ellos y el riesgo que conlleva pedir un favor de este calibre al faraón Potifar.

Justo después tenemos la charla de Jacob, en la tumba de Raquel junto a Benjamín, con el Ángel de la Muerte sobre la desaparición de José.

Después aparecen sus hermanos, los cuales son causantes de la desaparición de José, y buscan solución al problema surgido debido al conocimiento reciente del padre Jacob sobre la falsa muerte de José, y las consecuencias que podría tener para ellos decir la verdad y que se enteren los habitantes de su pueblo.

Mas tarde, Jufu y Galimama charlan sobre como expulsar a José de palacio y ésta intenta convencer a Zuleica de la creencia de José en otro Dios, pero Nemisabu, el cuál pudo escuchar la conversación entre ambas, avisa a José de las sospechas y éste empieza a mantener la compostura y cuidar sus actos para evitar ser descubierto, por ello por la noche mientras le espían no consiguen ver indicios de su ateísmo hacia el rey Amón.

En la siguiente escena observamos a Jacob construyendo una casa junto al camino donde vio marchar por última vez a José y cuenta su intención de quedarse ahí hasta que José regrese.

Cerca del final del episodio podemos ver y escuchamos una charla entre Zuleica y el faraón Potifar acerca de como van a solucionar o educar a José sobre su supuesto ateísmo hacía el dios del templo.

Potifar a pesar de conocer la verdad, dice a Zuleica qué debe hacer si ésta quiere que José sea un fiel devoto de Amón.

Por ello Zuleica prepara un viaje hacía la ciudad de Tebas y el templo de Amón, a orillas del rio Nilo, donde mantiene una conversación con José acerca de sus creencias y sus costumbres, le cuenta un poco de historia sobre la religión de Amón y sobretodo hace hincapié en que debe o no creer y como debe afrontar su futuro y sus pensamientos mientras esté presente con ellos en el palacio del faraón Potifar.

■ GUIÓN LITERARIO.

“José el Profeta” Ep. 12

Escena 1:

POTIFAR:

- *‘Umm muy bueno... bueno ahora dime, ¿qué truco has empleado?’*

HUNIFER:

- *‘Es la misma comida de antes, su majestad. Lo único que he añadido es un poco de alegría y de sinceridad.’*

ZULEICA:

- *‘¿La alegría y la sinceridad hacen que la comida tenga tan buen sabor?’*

HUNIFER:

- *‘Creo que mi amo y la señora Zuleica me muestran demasiado aprecio y cariño’*

POTIFAR:

- *‘¿Y por qué esa alegría no existía antes?’*

HUNIFER:

- *‘Antes tampoco existía Youzarsif...’*

ZULEICA:

- *‘Youzarsif, ¿acaso sabes algo de hechicería y por eso puedes atraer así a la gente?’*

JOSÉ:

- *‘¿Hechicería? No señora, ¿qué es eso?’*

POTIFAR:

- *‘Él conoce la manera de amar, no necesita la hechicería. Desde mañana Youzarsif servirá nuestra mesa además de estar en la cocina.’*

Escena 2:

SIAMINI:

- *‘¿Qué pasa?’*

JOBIA:

- *‘Me he esforzado mucho hasta llegar a servir la mesa de Potifar. He aguantado durante años ser esclavo y hacer trabajos duros, hasta que Potifar me hizo caso.’*
- *‘¡Y de repente llega un niño hebreo y gañan y me lo arrebatan completamente todo!’*

SIAMINI:

- *‘Youzarsif no tiene la culpa, la decisión es de Potifar, Youzarsif no puede desobedecer las órdenes de Potifar.’*

JOBIA:

- *‘¿Y ahora que hago?, o me mandan a trabajar en medio del desierto ardiente... o a picar en las canteras.’*

SIAMINI:

- *‘Yo creo que lo mejor va a ser que lo hables con Youzarsif, y con Hunifer también, quizás te puedan ayudar.’*

GALIMAMA:

- *‘¡Recoged los platos!’*

Escena 3:

SIAMINI:

- *‘¿Vas a estar ahí parado?, ¡Ven a ayudarnos!’*

JOBIA:

- *‘El sirviente de la mesa y mayordomo de Potifar... es Youzarsif, no puedo intervenir...’*

JOSÉ:

- *‘¿He hecho yo algo para enfadarte?’*

JOBIA:

- *‘¿Qué quieres decir? has arruinado mi vida, ojalá supieras lo que me costó llegar a ser el mayordomo de Potifar.’*

SIAMINI:

- *‘Tal vez le manden a los campos de papiro, o quizá a las canteras...’*

JOSÉ:

- *‘Qué Dios me perdone, perdóname si te he causado daño sin querer. Voy a intentar compensarlo, no te preocupes.’*

Escena 4:

ZULEICA:

- *‘¿Quiere decirme algo su excelencia Jufu?’*

JUFU:

- *‘Es una lástima señora, solo faltaba que un niño empezara a tomar decisiones sobre el templo.’*

ZULEICA:

- *‘Me parece que han exagerado al transmitirle la noticia.’*

JUFU:

- *‘Ese niño es un forastero y su comportamiento muestra enemistad hacia los dioses, ¡no deje que se enseñoree de los asuntos de palacio!’*

ZULEICA:

- *‘Youzarsif es solo un niño, ¿qué clase de enemistad puede tener con los dioses? Conoce al amor que profeso a los dioses, no permitiría a uno de sus enemigos entrar a mi palacio.’*

JUFU:

- *‘Usted es una de las regentes del templo de Amón y la esposa de Potifar, esperamos de usted mucho más que eso.’*

ZULEICA:

- *‘Youzarsif todavía no sabe lo que son el templo ni sus dioses, mejor que le cuenten estas cosas también a su alteza Potifar.’*

JUFU:

- *‘¡Muy bien!’*

Escena 5:

JUFU:

- *‘Su alteza, ¿Usted ha ordenado que un niño decida como repartir las raciones de comida del palacio?’*

HUNIFER:

- *‘Youzarsif solamente lee el reparto de cada ración de comida, de acuerdo con el papiro que le hemos entregado, nosotros solo aprovechamos que sabe leer y escribir, nada más.’*

JUFU:

- *‘¿Y por qué ayer quería evitar que recibiéramos nuestras raciones?’*

HUNIFER:

- *‘Él solamente quería preguntar porque las cinco personas del templo tenían que llevarse veinte raciones de comida, de hecho, nosotros también nos lo preguntamos.’*
- *‘Pero Youzarsif fue el primero que se atrevió a decirlo, nosotros nunca antes habíamos dicho nada, por respeto a los dioses...’*

JUFU:

- *‘¿Y eso que tiene que ver?, preferimos tomar nuestra comida y la de los dioses al mismo tiempo.’*

POTIFAR:

- *¿Y quién os ha dado permiso para que podáis comer de las dos?, la vuestra y la de los dioses.’*
- *‘¿Por qué los sacerdotes están tan orondos como tu, y los demás tan delgados y débiles? ¿por qué?’*

JUFU:

- *‘Majestad Potifar, ¿nos está comparando con los esclavos y sirvientes? ¡Nosotros somos siervos de Amón, el Dios de los dioses de Egipto!’*

POTIFAR:

- *‘¡Los sirvientes de este palacio también son criaturas de Amón! Con la diferencia de que los sirvientes de este palacio trabajan y se esfuerzan para conseguir agradar a su Dios.’*
- *‘Mientras que los sacerdotes no hacen el más mínimo esfuerzo por satisfacerle, solo se dedican a comer y engordar.’*

JUFU:

- *‘¡Esto no quedará así!, ¡informaré de este insulto al sacerdote mayor de Amón, Alej Mahú!’*

ZULEICA:

- *‘Sentimos afecto por Youzarsif, pero no tiene sentido soliviantar a los sacerdotes por su culpa.’*

POTIFAR:

- *‘¡No es por Youzarsif!, el conflicto entre la monarquía de Egipto y el templo de Amón viene de hace muchos años.’*

HUNIFER:

- *‘Las infamias que cometen los sacerdotes, son intolerables mi señora.’*

ZULEICA:

- *‘A mi no me importan esos conflictos, como una de las regentes del templo de Amón, voy a educar a Youzarsif de manera que se convierta en devoto de Amón y no de sus enemigos.’*

Escena 6:

JUFU:

- *‘Que la paz sea con el sacerdote mayor de Amón, su majestad Alej Mahú.’*

ALEJ MAHÚ:

- *‘Dime Jufu ¿qué quieres?’*

JUFU:

- *‘He venido para implorarle a su excelencia que me dispense de servir en el palacio de Potifar.’*

ALEJ MAHÚ:

- *‘¿Por qué? Dime, ¿qué ha sucedido?’*

JUFU:

- *‘En el palacio de Potifar se insulta a Amón y a sus sacerdotes se nos desprecia, ¡son unos ateos! Especialmente Potifar que ha perdido la fe más que nadie’*

ALEJ MAHÚ:

- *‘Todavía no me has contestado, ¿qué ha pasado?’*

JUFU:

- *'Un niño hebreo llamado Youzarsif se ha enfrentado a Amón y a los sacerdotes de su templo, ha puesto a todo el mundo en nuestra contra y se burla de nosotros en público, ¡no quiero volver a ese palacio!'*

ALEJ MAHÚ:

- *'¿Y por un niño te has asustado así? Creía que Potifar y Amenhoteb eran los principales enemigos del templo, ¡no imaginaba que fueras incapaz de defenderte de un niño!'*

JUFU:

- *'Pero no es un niño normal'*

ALEJ MAHÚ:

- *'¡Silencio! ¡Basta ya! No debes abandonar el palacio, ¡vuelve al palacio de inmediato! ¡continúa con tu labor! Te seguimos necesitando en el palacio de Potifar.'*
- *'¡Estamos pensando en derrocar al gobierno de Amenhoteb, el poderoso Faraón de todo Egipto! y mientras uno de nuestros más grandes sacerdotes quejándose porque le ha derrotado un niño y por eso ha escapado del palacio.'*
- *'¡Vete! ¡Vuelve a tu lugar!'*

Escena 7:

SIRVIENTE:

- *'¿¡Por qué no recogéis la comida?!'*

Escena 8:

POTIFAR:

- *'La mesa está llena de platos deliciosos ¿los has adornado tú Youzarsif?'*

JOSÉ:

- *'Siamini me ha enseñado.'*

SIAMINI:

- *'Youzarsif es muy inteligente.'*

ZULEICA:

- *'Sin duda Youzarsif ha hecho lo que ha aprendido.'*

POTIFAR:

- *'Me ha sorprendido mucho ver la mesa así' Podría comerme un elefante yo solo.'*
- *'Gracias Youzarsif. ¿Y el joven Youzarsif puede leernos algún libro de historias?'*

JOSÉ:

- *'Conozco unos cuentos muy interesantes que me contó mi padre.'*

POTIFAR:

- *'Umm... Excelente, desde esta noche tú me contarás los cuentos.'*

JOSÉ:

- *'¿Cuentos?'*

ZULEICA:

- *'A su alteza Potifar le agrada mucho que le cuenten historias antes de dormir.'*

POTIFAR:

- *'El sirviente que me los cuenta ya no me distrae mucho... No me has contestado Youzarsif.'*

JOSÉ:

- *'Perdone su alteza, ¿y qué le ocurrirá al que los cuenta ahora?'*

POTIFAR:

- *'¿Sufer? Se dedicará a otro trabajo.'*

JOSÉ:

- *'Antes he hecho que Jobia perdiera su puesto, no quiero que le ocurra a Sufer también ¿puedo pedirle un favor a su alteza Potifar?'*

POTIFAR:

- *‘Es ese corazón amable y compasivo tuyo lo que me agrada de ti, ¿quieres que ascienda a Jobia y Sufer a cargos superiores?’*

JOSÉ:

- *‘O que vuelvan a sus antiguos puestos, no quiero causar su descenso o poner en peligro su posición.’*

POTIFAR:

- *‘No te preocupes, diré Hunifer que se ocupe de darle a Jobia y a Sufer mejores trabajos, tú te encargarás de guardar mis libros y leerlos para mí.’*

ZULEICA:

- *‘Su alteza Potifar me ha regalado a Youzarsif, pero en realidad, es él mismo quien disfruta de sus servicios y su talento.’*

POTIFAR:

- *‘Si no te satisface, Youzarsif no hará nada para mí.’*

ZULEICA:

- *‘Solo bromeaba un poco, Youzarsif obedecerá fielmente las órdenes del señor de esta casa, él siempre le tendría que estar agradecido y nunca debería abusar de sus favores.’*

JOSÉ:

- *‘Yo siempre me sentiré agradecido de los favores de mi amo.’*

POTIFAR:

- *‘Ven conmigo’*

Escena 9:

POTIFAR:

- *‘Esta biblioteca contiene ejemplares de gran valor, he leído todos los libros que ves aquí, o he escuchado a Sufer leérmelos.’*

JOSÉ:

- *‘¿Qué libro le apetece a su alteza que le lea esta noche?’*

POTIFAR:

- *‘Esta noche me leerás este libro. Es un libro que pronostica el futuro de Egipto. Desconozco quien es el autor, pero sea quien sea me parece muy interesante.’*

JOSÉ:

- *(Lee) ‘No es eterno el imperio de Egipto y no permanecerá la tiranía, llegará un día en que cambiarán las tornas en Egipto, pobres y ricos cambiarán su lugar. Este cambio se hará de modo sangriento, los ricos perderán sus palacios y sus esclavos, y Amón no conservará ningún creyente entre el pueblo. Será la plebe quién gobierne y creerán en un Dios más grande que Amón.’*

POTIFAR:

- *‘Yo también pienso que esa predicción se va a cumplir algún día, pero admito que no se como. ¿En qué piensas Youzarsif?’*

JOSÉ:

- *‘Creo que usted lo sabe, ese acontecimiento solo llegará de la mano de un hombre santo o con la intervención de un salvador divino. Solo alguien así puede derribar a los tiranos, oponerse a los poderosos y acabar con Amón y todos los demás falsos dioses del mundo.’*
- *‘Sí, creo que lo sabe.’*

POTIFAR:

- *‘Eres más grande de lo que aparentas Youzarsif, ¿cómo sabes esas cosas?’*
- *‘Me da la impresión de que además de no creer en Amón, le consideras tu enemigo.’*

JOSÉ:

- *‘Amón no es más que un ídolo de piedra, no parece muy lógico ser enemigo de una piedra...’*

POTIFAR:

- *(Risas)*

- *‘Mírale, no solamente no ve a Amón como merecedor de devoción, ni siquiera de su enemistad.’*
- *(Risas)*
- *‘¡Si el sumo sacerdote Alej Mahú te oyera decir esas palabras te haría ahorcar!’*
- *(Risas)*
- *Nunca expresarás esas ideas delante de nadie, especialmente delante de Zuleica que es una fiel devota de Amón.’*

JOSÉ:

- *‘Su alteza ¿puedo preguntarle algo? ¿Usted en qué cree?’*

POTIFAR:

- *‘Antes creía en Amón... pero ahora ya no lo se. No se lo digas a nadie, pero yo odio a los sacerdotes del templo de Amón.’*

JOSÉ:

- *‘¿Puedo saber la razón de ese odio?’*

POTIFAR:

- *‘Los sacerdotes son insolentes y tiranos, en lugar de pensar en Egipto, solo piensan en su beneficio...’*
- *‘Está bien, ya basta. Vete a dormir.’*

Escena 10:

JOSÉ:

- *‘Dios mío, pido misericordia para mis amigos... orienta a Potifar, a Zuleica, a Nemisabu, a Hunifer y a los demás, Dios mío dale paz a mi difunta madre...’*
- *‘Y otórgale paciencia y fortaleza a mi querido padre Jacob.’*

JACOB:

- *(Recuerdo) 'Ten mucho cuidado, no te alejes de tus hermanos y ponte esta casulla.'*

JOSÉ:

- *(Recuerdo) 'Pero es muy grande para mí.'*

JACOB:

- *(Recuerdo) 'Póntela, verás que se te irá ajustando.'*

JOSÉ:

- *'Se que es difícil estar lejos de mi, ayúdame para que me olvide.'*

ÁNGEL:

- *'Que la paz sea con José el Profeta.'*

JOSÉ:

- *'Que la paz sea contigo mensajero de Dios'*

ÁNGEL:

- *'¿Qué haces José?'*

JOSÉ:

- *'Escribo una carta a mi padre, voy a pedirle al señor Potifar que se la mande a mi padre y que sepa que estoy bien.'*

ÁNGEL:

- *'No José, todavía no ha llegado el momento... tú y tu padre tenéis que sobrellevar vuestra separación.'*

JOSÉ:

- *‘¿Puedo saber por qué?’*

ÁNGEL:

- *‘Es muy sencillo, para salvar a tus hermanos mayores. Dime José, tu no quieres que tus hermanos sufran ningún daño, ¿Verdad?’*

JOSÉ:

- *‘Si mi padre se entera les maldecirá, y la maldición de mi padre les arruinará la vida. No, no, no... no quiero hacer daño a mis hermanos.’*

Escena 11:

HUNIFER:

- *‘Si no hubiera sido por Youzarsif os habríamos enviado a trabajar a los campos de papiro o a las minas de piedra. Ayer su alteza Potifar a petición de Youzarsif ordenó que se os concediese a los dos un alto cargo. Quería preguntaros, ¿qué es lo que preferís?’*

SUFER:

- *‘No sabemos, lo que usted decida seguro que estará bien.’*

HUNIFER:

- *‘Como tú eres un mayordomo con mucha experiencia, te encargo la preparación de la comida de su alteza Potifar y de la señora Zuleica y tú ya que puedes leer te dedicarás a administrar el reparto de comida en lugar de Youzarsif. ¿Estáis de acuerdo?’*

JOBIA:

- *‘Señor Hunifer le estamos muy agradecidos por todo.’*

HUNIFER:

- *'Agradecérselo a Youzarsif, no lo olvidéis...'*
- *'Tú ya no hace falta que trabajes en la cocina, Sufer y Jobia van a encargarse de tus tareas. Ven.'*

Escena: 12:

JACOB:

- *(Entre lloros) 'Raquel estoy cansado, demasiado cansado... ¿has visto? Mis hijos se han vuelto mis enemigos, me han traicionado en lo que les confiere y yo también te he traicionado a ti... no he sido capaz, no he sido capaz de cuidar bien de José... me avergüenzo Raquel, me avergüenzo...'*
- *'Desde que comprendí que los lobos no habían devorado a José tengo más miedo de que mis hijos lo hayan matado... tu lo sabes bien, nos contemplas desde el otro mundo, sabes donde está José... si José se hubiera muerto sin duda estaría contigo...'*

ÁNGEL DE LA MUERTE:

- *'Puedes estar tranquilo, pues tu hijo José no ha muerto.'*

JACOB:

- *'Hola hermano.'*

ÁNGEL DE LA MUERTE:

- *'Hola Jacob el Profeta, José sigue vivo, su muerte no es sino una falacia.'*

JACOB:

- *'¿Y cómo lo sabes tú?'*

ÁNGEL DE LA MUERTE:

- *'No hay muerte sin que yo tenga conocimiento, no busques a José en el mundo de los muertos, no está ahí... podrás encontrarle en otro lugar.'*

JACOB:

- *'¿Has oído?! ¡Tu hermano está vivo! ¡Mi José está vivo! ¿Podría saber donde está ahora?'*

ÁNGEL DE LA MUERTE:

- *'Yo solo se del mundo de los muertos.'*

BENJAMÍN:

- *'Padre ¿quién era?'*

JACOB:

- *'Un mensajero, el Ángel de la Muerte, Azrael'*

BENJAMÍN:

- *'Yo pensaba que Azrael era espantoso.'*

JACOB:

- *'No para todos, hijo, ¿oíste Raquel? José está vivo, ¡no ha muerto! Perdónanos, nos tenemos que ir antes del atardecer, vamos hijo, vamos.'*

Escena 13:

GAD:

- *'¿Dónde crees que han ido?'*

SIMEON:

- *‘Seguramente al sepulcro de Raquel.’*

JUDA:

- *‘Todavía quiere más a una muerta como Raquel que a nuestra madre...’*

JACOB:

- *‘¡¿No me vais a decir qué habéis hecho con vuestro hermano?!’*

JUDA:

- *‘Lo hemos dicho antes padre ¿tenemos que repetirlo?’*

JACOB:

- *‘¿Cuándo vais a dejar de mentir? A José no lo ha devorado un lobo ni tampoco ha muerto, ¡si no imploráis perdón ni decís la verdad, no os perdonaré!’*

JUDA:

- *‘¿Dónde habéis ido?’*

BENJAMÍN:

- *‘A la tumba de mi madre, ahí me enteré de que José no ha muerto.’*

SIMEON:

- *‘Umm, eh, ¿y es tu madre quien te ha dicho que no ha muerto?’*

BENJAMÍN:

- *‘No, nos lo dijo un hombre de blanco. Padre me dijo que era el Ángel de la muerte.’*

JUDA:

- *‘Ja, se ha vuelto loco, ha llegado a un punto en el que imagina cosas...’*

BENJAMÍN:

- *‘¡Vosotros sois los locos, y los mentirosos, os odio a todos!’*

GAD:

- *‘¡Eh! ¡Vete Benjamín!’*
- *‘Padre y Benjamín dicen la verdad, ¿por qué no podemos contárselo todo? ¡ya veis que nos hemos equivocado y no hemos conseguido nada!’*

SIMEON:

- *‘Hace ya tiempo que José no está y nuestro padre sigue sin hacernos ni el más mínimo caso. ¡Ha puesto a Benjamín en su lugar! Y sigue sin prestarnos ninguna atención.’*

GAD:

- *‘Creía que tras apartar a José de nuestro padre íbamos a pedir el perdón de Dios, ¿no? ¡¿todavía no ha llegado el momento?!’*

JUDA:

- *‘Es demasiado tarde, no podemos devolverle a José. Revelando lo ocurrido provocaríamos la furia de nuestro padre y de toda Canaan...’*

SIMEON:

- *‘Si llegaran a conocer la verdad... de ninguna manera podríamos seguir viviendo en Canaan.’*

Escena 14:

GALIMAMA:

- *'Debemos presentarle como forastero, diciendo que es un enemigo de los dioses. Tenemos que preparar el entorno para poder expulsarle.'*

JUFU:

- *'Un simple niño no debería ser el encargado de controlar los asuntos del gran palacio de Potifar. Está claro que un niño que hasta ayer dormía encima del estiércol de las ovejas, no puede soportar dormir sobre telas de seda y por eso se empieza a revelar...'*

GALIMAMA:

- *'Diles a los sacerdotes que hablen con la gente de palacio y les aclaren las cosas sobre Youzarsif. El palacio no es su lugar.'*

Escena 15:

GALIMAMA:

- *'Mi señora, anoche vi a Youzarsif en su habitación, parecía hablar con un Dios... Pero no había ninguna efigie, hablaba con el mismo cielo.'*

ZULEICA:

- *'Muy bien. Muéstrame esta noche, lo quiero ver de cerca.'*

GALIMAMA:

- *'Por supuesto mi señora... lo más raro de todo es que hablaba consigo mismo, como hacen los locos.'*

ZULEICA:

- *‘Todo el mundo dice que Youzarsif es muy inteligente ¿y es un loco?’*

GALIMAMA:

- *‘¡Oye! ¡¿qué haces ahí?!’*

NEMISABU:

- *‘Eh... estoy arrancando los hierbajos, están secando las flores, si no los arrancamos ahora harán que el jardín se ponga feo y se estropeen las flores.’*

ZULEICA:

- *‘¡Basta! Haz tu trabajo.’*

Escena 16:

NEMISABU:

- *‘¡Youzarsif! ¡Youzarsif! ¿Dónde te has metido?’*

JOSÉ:

- *‘¿Qué ha pasado?’*

NEMISABU:

- *‘Ellas te están vigilando.’*

JOSÉ:

- *‘¿Ellas?’*

NEMISABU:

- *'Galimama y la señora, sospechan que tu adoras a otro Dios y el sacerdote quiere que en palacio te desprecien... bueno te lo contaré mas tarde, adiós.'*

JOSÉ:

- *'¿Has recogido hiervas?'*

NEMISABU:

- *'Las he recogido por ti...'*

JOSÉ:

- *'¿Por mí? No soy vegetariano, ¿de qué me sirve?'*

NEMISABU:

- *'¡No, he tenido que recogerlas por ti!'*

JOSÉ:

- *'No lo entiendo.'*

NEMISABU:

- *'Ah, olvídale, yo que se porque las he cogido.'*

JOSÉ:

- *'Muchas gracias... agradezco que me alertes de las conjuras de mis enemigos. Soy un niño débil y torpe, si no fuera por tu ayuda, me aniquilarían...'*

Escena 17:

GALIMAMA:

- *'No lo se, quizá... quizá no todos los días reza en medio de la noche...'*

Escena 18:

LEA:

- *'¿Cómo se encuentra?'*

JACOB:

- *'Bien, gracias.'*

LEA:

- *'Veo que sigue decidido a construir la cabaña.'*

JACOB:

- *'No puedo vivir con mis hijos, quiero quedarme esperando a José para siempre.'*

LEA:

- *'¿Esperar siempre? ¿no será mejor olvidar?'*

JACOB:

- *'Esperar perpetuamente... hasta que José regrese. Hasta ese día viviré en esta cabaña y voy a quedarme mirando el camino por el que se fue...'*

LEA:

- *'¿No quiere descansar? Es hora de comer.'*

JACOB:

- *‘Sí, sí, voy. Benjamín ven hijo.’*

Escena 19:

ZULEICA:

- *‘¿No te parece que Youzarsif es uno de esos monoteístas?’*

POTIFAR:

- *‘No, no lo creo.’*

ZULEICA:

- *‘Me parece que él cree en el Dios del cielo y desprecia a los dioses del templo.’*

POTIFAR:

- *‘¿Cómo va a saber un niño quien es el Dios único? Tendrá en su cabeza las ideas con las que le hayan educado. Tu y yo somos los que tendremos que educarle acerca de lo que tiene que creer y lo que no. Háblale de los dioses y de Amón, y llévale al templo contigo, allí podrá aprender las tradiciones de Amón y de Egipto.’*

ZULEICA:

- *‘Arreglad a Youzarsif y decidle que venga aquí. Que me preparen las andas, quiero ir a la ciudad.’*

HUNIFER:

- *‘Preparad las andas de la señora Zuleica.’*

Escena 20:

ZULEICA:

- *'Mantente siempre así, limpio y arreglado. Hoy estás muy guapo. Parece que has crecido más que le resto de los niños de tu edad, ¿no estás de acuerdo Hunifer?'*

HUNIFER:

- *'Parece increíble que Youzarsif sea un niño de solo 11 años.'*

ZULEICA:

- *'Hoy quiero llevarte a Tebas y a ver el templo de Amón, ¿qué te parece?'*

JOSÉ:

- *'Me gustaría mucho conocer las tradiciones de Egipto y sus costumbres.'*

ZULEICA:

- *'Ven conmigo.'*

SIAMINI:

- *'La señora Zuleica quiere a José como su propio hijo, no como un esclavo...'*

GALIMAMA:

- *'¡Dedícate a lo tuyo!'*

Escena 21:

ZULEICA:

- *'Youzarsif, siéntate aquí.'*

JOSÉ:

- *'¿Podría ir caminando en vez de subirme?'*

ZULEICA:

- *'¿Por qué, no te gusta el palanquín o...?'*

JOSÉ:

- *'No me gusta subirme a los hombros de otros...'*

HUNIFER:

- *'Haz lo que te dice la señora Zuleica. ¡Adelante!'*

Escena 22:

ZULEICA:

- *'Eso es occidente, la región de los muertos, nosotros momificamos a nuestros muertos y los enterramos al oeste del Nilo. Es un mundo extraño, enterramos con ellos mucha ropa, comida y bebida para que los muertos puedan disfrutar de los gozos de la vida después de la muerte. A veces también enterramos a sus sirvientes para que les puedan servir en el otro mundo.'*

JOSÉ:

- *'¿Cómo puede el cuerpo beber y comer después de haberse podrido?'*

ZULEICA:

- *‘Sabía que ibas a preguntar eso, con el tiempo el cuerpo se pudre, a no ser que esté momificado. La momificación conserva el cuerpo y de ese modo el espíritu puede volver a habitarlo. En caso de que el espíritu regrese, el cuerpo vuelve a la vida y puede hacer uso de lo que haya llevado con él...’*

JOSÉ:

- *‘¿Y no es posible abrir la tumba y sacar al muerto que haya revivido? Es mejor vivir fuera de la tumba que dentro...’*

ZULEICA:

- *‘No lo se, quizá se pueda.’*

JOSÉ:

- *‘Si vamos a quedarnos parados, que pongan las andas en el suelo, deben de estar cansados...’*

ZULEICA:

- *‘No. Ya nos vamos, no te preocupes, están acostumbrado. ¡Vamos!’*

■ GUIÓN TÉCNICO.

En esta clase de producciones no disponemos de guion técnico, esto se debe a que nosotros en el doblaje lo que debemos hacer es conseguir una interpretación y un resultado sonoro en nuestro idioma lo mayor parecido y fiel posible al original.

Por ello tanto actores a la hora de leer el guion literario e interpretar como nosotros a la hora de grabar, editar y mezclar, solo debemos guiarnos de las pistas de audio que recibamos de la versión original y pequeños detalles que nos indica el cliente o la productora de la serie, en cuanto a variaciones que podamos realizar, y sobretodo de las directrices e indicaciones del director en cada grabación. En anexos encontramos el ajuste del guion, dividido en takes.

Siempre es muy importante a la hora de ajustar el sonido de bocas y el audio el tener en cuenta las recomendaciones y matices que nos hace el director, pues éste ha sido en la mayoría de los casos, el encargado del ajuste y la traducción a nuestro idioma, lo que hará que, con su ajuste, el movimiento de la boca en su idioma original cuadre todo lo posible con el texto e interpretación del actor en español.

■ TAKES / RETAKES.

Toda la información que necesitamos saber y tener en cuenta sobre los takes y retakes a la hora de encarar una producción audiovisual de este tipo la encontramos en la página de Artistas del doblaje de Madrid, adoma.es. Según el convenio actual:

Artículo 13: Definición de take.

El take es cada una de las fracciones en que se divide el texto de la obra audiovisual a doblar mediante su marcado pautado previo. El pautado o marcado deberá realizarse teniendo en cuenta criterios interpretativos y funcionales.

- Artículo 14: Dimensiones del take.

14.1.- Líneas: *A partir del 1 de enero de 2018 cada take constará como máximo de 8 líneas cuando intervengan en el mismo más de un personaje.*

Cada personaje tendrá como máximo cinco líneas por take.

Una línea equivale a un máximo de sesenta espacios mecanografiados (incluyendo espacios de separación y signos de puntuación). Una línea incompleta se considerará entera, aunque solo contenga una palabra o fracción de ella, o cualquier expresión sonora. No se podrán complementar líneas acumulando pies de diálogo.

14.2.- Duración del take:

b) A partir del 1 de enero de 2018 los takes tendrán una duración máxima de cuarenta y cinco segundos.

c) Si se marcan o pautan segundas bandas de un take, éstas tendrán la misma duración de aquel del que han sido desglosadas, coincidiendo ambos códigos de tiempo

Artículo 15: Requisitos y características especiales del take.

15.1.- *Los takes deberán presentarse en la sala de doblaje correctamente impresos con interlineado a doble espacio.*

En el supuesto de que se agregue texto durante el doblaje, dicho texto será incorporado al recuento de líneas del take al que corresponda. Asimismo, todo diálogo suprimido será descontado del número total de líneas del take.

15.2.- *Los takes que no hayan sido contabilizados en la hoja de producción y no reflejados en la nómina correspondiente, deberán ser identificados con su número y se abonarán al artista que los haya devengado, previa su comprobación por la empresa, en la nómina siguiente.*

15.3.- *Si por cualquier motivo se sobrepasaran las dimensiones máximas del take, se contabilizarán un take más a cada Actor que repita intervención más allá de dichos límites.*

15.4.- *Ambientes: Se entiende por «Ambiente»: Los gestos, murmullos, exclamaciones, toses, risas, llantos, así como las expresiones concretas y breves emitidas por personajes integrantes de un grupo como tal, sin singularizarse y, por tanto, sin exigir sincronía.*

Artículo 17: Convocatoria de retakes.

Es la que se efectúa para repetir el doblaje de fragmentos de la obra audiovisual por uno o más Actores que intervinieron en el mismo. Tendrá el mismo tratamiento económico que una convocatoria normal.

17.1.- *En el caso de que el Actor tenga que desplazarse expresamente para realizar el trabajo, éste se remunerará al precio establecido en el Anexo Salarial como una obra audiovisual nueva.*

■ **DESGLOSE DE SONIDO.**

En este apartado vamos a ver como trabajamos con las pistas en el Pro-Tools a la hora de grabar, editar y mezclar, con su correspondiente lista.

- **PARA LAS GRABACIONES** es importante tener la pista de talkback con el que hablaremos con el actor o la actriz y una pista que será la entrada de micrófono, la cual enviaremos al bus 1, y con la que variaremos el nivel de entrada de la señal que grabamos. Arriba siempre tendremos la pista de video como referencia (siempre en modo 'bloques' y no 'frames' para que no nos muestre cada fotograma a lo largo de la pista y esto permita que el programa trabaje con más rapidez o con menos carga). Y abajo del todo tendremos las dos pistas más importantes: M+E (la de música y efectos) y (VO) la de los diálogos en su versión original.

Una vez que tengamos estas pistas, cada personaje tendrá su pista principal, cuya entrada será el bus 1 que pertenece a la salida de la pista del micro y cuya salida será la de los altavoces principales del técnico.

Cada personaje a la hora de la grabación puede tener su pista duplicada por si se guardan varias tomas diferentes, aunque luego se elijan las mejores y vayan a su pista principal.

Todas las pistas que contengan voces serán pistas Mono, solo las pistas M+E y VO pueden ser estéreo pues para la grabación únicamente las usamos de referencia.

Vamos a detallar entradas y salidas importantes de la mezcla para entender mejor el flujo de trabajo con el programa y las conexiones:

Entradas:

MIC1 , Entrada MIC 1 de la tarjeta.	Corresponde a la entrada de micro 1 de la tarjeta, es el micro de la sala de captación, el micro del actor, se le asigna a la pista MIC.
BUS MIC1 del programa	Esta entrada proviene del canal de MIC (el cual se envía a este bus) y es la entrada que se le asigna a todas las pistas de los personajes. Esto lo hacemos para que cuando escuchamos y grabamos al actor o actriz mientras habla podamos con el fader controlar el volumen y el rango dinámico de éste que está interpretando, para mantener unos niveles óptimos, y así quede bien grabada la pista del personaje sin variar su fader de volumen.
TALKBACK , Entrada Line 8 de la tarjeta.	Corresponde a la entrada de línea 8 de la tarjeta, en la que se conecta el preamplificador de micrófono a válvulas con limitador para Talkback, donde se conecta éste.

Salidas:

Monitorización (MON L/R), Salida Estéreo principal L/R de la tarjeta.	Es la salida estéreo principal, corresponde al altavoz del técnico, por aquí generalmente sacamos las pistas de los personajes y la pista de M+E.
BUS MIC1, del programa.	Este bus siempre es la salida del canal MIC.
DIRECTOR, Salida Line 7 de la tarjeta (Mono)	Esta salida corresponde al altavoz del director, esta salida solo se asigna normalmente a la pista de VO, la cual tiene el director siempre como referencia.
SALA, Amp. Auriculares, Salida Line 8 de la tarjeta. (Mono)	Esta salida se asigna normalmente a todas las pistas como envíos, y va hacia el amplificador de auriculares, para monitorizar a los actores y actrices, a partir de ahí muteando y controlando el volumen de los envíos, mandamos al actor las pistas que éste nos pida.

- **PARA LA EDICIÓN Y LA MEZCLA** obviamente las salidas de todas las pistas pasan a enviarse al altavoz de referencia del técnico, para que trabaje con todas las pistas, ya sea con su Monitor correspondiente o con los cascos.

ES MUY IMPORTANTE RECORDAR QUE PARA LA EDICIÓN DE DIÁLOGOS SIEMPRE HAREMOS LA ESCUCHA EN MONO, YA QUE TRATAMOS DE ELIMINAR TODO TIPO DE RUIDOS DE BOCA, RUIDOS GENERALES, CLICKS, POPS, ETC. Y CON UNA ESCUCHA ESTÉREO PODEMOS TENER CONTRAFASES Y CANCELACIONES QUE NO NOS PERMITAN DETECTAR ESOS RUIDOS QUE QUEREMOS ELIMINAR

- LISTA DE PISTAS ANTES DE LA MEZCLA:

VIDEO	Pista de video de referencia
MIC	Pista del micrófono de la sala
TALKBACK	Pista de micro de Talkback
ZULEICA	
ÁNGEL	
JOSÉ	
HUNIFER	
SIAMINI	
GALIMAMA	
POTIFAR	
JACOB	
ALEJ_MAHÚ	
LEA	
NEMISABU	
JUFU	
GAD	
SIMEON	
JUDA	
BENJAMIN	
JOBIA	
SUFER	
ÁNGEL_MUERTE	
VARIOS	Ambientes y personajes extras.
VO	Versión Original
M+E	Música + Efectos

Esta es la lista de pistas que vamos a tener durante y tras las grabaciones, sobre la que ajustaremos el sonido de las voces, haremos la sincronización y editaremos el sonido para quitar ruidos de bocas, ruidos generales, clicks, pops, etc.

Más tarde cuando pasemos a enseñar el proceso de la mezcla mostraremos una lista bien detallada con los envíos, entradas, salidas, pistas de efectos, pistas de grabación estéreo, etc.

■ PRESUPUESTO.

Como siempre, acerca de los salarios y la remuneración nos debemos ceñir al convenio de artistas de doblaje de Madrid, *adoma.es*:

Artículo 12: Unidades de trabajo.

Las unidades de trabajo para cada una de las especialidades contempladas en el presente Convenio son las siguientes:

1. a) Para Actores: El take.
2. b) Para Directores: El minuto de metraje.
3. c) Para Adaptadores-Ajustadores: el minuto de metraje.
4. d) Para Ayudantes de Dirección: el minuto de metraje.

ANEXO SALARIAL IV

Desde 1 de enero de 2019 hasta 31 de diciembre de 2019

CONTRATOS POR CONVOCATORIA DE DOBLAJE

Minuto de Dirección de Cine ¹	8,43 €
Minuto de Dirección de Vídeo	4,89 €
Jornada extra de Dirección de Vídeo ² : cada 195 minutos (o fracción)	39,92 €
Adaptación de Cine. 1 minuto o fracción:	8,43 €
Adaptación de Vídeo. 1 minuto o fracción:	4,89 €
Ayudantía de Cine: 1 minuto o fracción	2,15 €
Ayudantía de Vídeo: 1 minuto o fracción	1,40 €
Actores Vídeo CG. (por cada obra)	38,95 €
Actores Vídeo take	4,27 €
Actores Cine CG (por cada obra)	51,94 €
Actores Cine Take	5,69 €

En el caso de tráileres realizados en convocatoria aparte de la obra principal, el director percibirá como mínimo el equivalente a 10 minutos de metraje.

¹Tarifas aplicables para 8 jornadas en película de hasta 100', 10 jornadas hasta 120', 12 jornadas hasta 140', etc. El precio de cada hora extra que supere esa proporción es de 26,20 €

²Se considera jornada extra todo el tiempo que sobrepase las jornadas pactadas inicialmente entre la empresa y el Director de Doblaje para cada obra audiovisual.

■ RECURSOS HUMANOS. AREA TÉCNICA.

Gestor de proyectos:

- Habrá un encargado de mantenerse en contacto con la productora de la serie y los clientes, y de llamar y hablar con todos los actores y el director para que haya un orden establecido y una continuidad en las grabaciones.
- Se encargará de cuadrar los horarios de las grabaciones en base a la disponibilidad de los actores y trabajadores para que todos los takes puedan ser grabados en el periodo estimado sin ningún problema.

Administrativo o jefe de producción:

- Siempre habrá alguien encargado de llevar las hojas de contabilidad y pago de todos los miembros que participen en el proyecto y que deban ser pagados por ello.
- Por otro lado, se encargará de realizar las hojas de Excel o tablas con las sesiones, los horarios y takes que se deben grabar, tanto para los actores como para el técnico y el director.
- Imprimirá y entregará los guiones y todos los documentos necesarios que deban tener a mano actores, técnicos y el director.
- En general, es el responsable de todo o la mayoría del papeleo que corresponde al proyecto.

Técnicos de sonido:

- Habrá un técnico de sonido para todas las sesiones de grabación, podrá realizar esta tarea otro de los técnicos si fuese necesario o por imposibilidad del técnico encargado.
- Éste técnico también va a ser el encargado de las fases de edición, ajuste, mezcla y masterización final de todo el capítulo.

■ RECURSOS HUMANOS. ÁREA ARTÍSTICA.

Podemos mostrar los profesionales con los que contamos y sus funciones con los datos que aporta la página de artistas de doblaje de Madrid, adoma.es:

Artículo 7: especialidades profesionales.

Las especialidades profesionales reguladas en el presente Convenio son las siguientes:

1. a) *Actores.*
2. b) *Adaptadores-Ajustadores de diálogos.*
3. c) *Directores.*
4. d) *Ayudantes de Dirección.*

Artículo 8: actores.

8.1.- La función del Actor consiste en interpretar y sincronizar o sonorizar, la actuación del original con la mayor fidelidad a la interpretación de la misma, así como la creación de personajes sin sonido de referencia, y siguiendo las indicaciones del Director.

- En este caso entre los actores de cada personaje y los actores extras para otro tipo de voces, ambientes, comentarios, personas desconocidas, etc. Hay un total de 20 actores. Pues algunos ambientes o voces y comentarios se pueden cubrir con las voces de personajes presentes en el capítulo, lo que aceleraría el proceso y abarataría los costes de producción del capítulo.

Artículo 9: Director.

El Director de Doblaje es aquel profesional de doblaje y sonorización contratado por una empresa para hacerse cargo de la dirección de una o más obras audiovisuales. En todas ellas la figura del Director será obligatoria salvo en los casos en que no sea necesaria la sincronización de labiales o la interpretación (documentales, audio- libros, etc.) en los cuales la figura del Director será opcional para las empresas. El Director será el responsable artístico del doblaje y/o la sonorización de la obra audiovisual ante la empresa y cualquiera que sea su forma de contratación tendrá las siguientes funciones:

9.1.- Visionar previamente la obra cuyo doblaje se le haya encomendado.

9.2.- Proponer los Actores y actrices que hayan de intervenir en el doblaje o en las pruebas de voz, siguiendo criterios de equidad y adecuación respecto de la obra original.

9.3.- Seguir, de acuerdo con la empresa, la planificación de la obra cuyo doblaje vaya a dirigir y asegurar el seguimiento del ritmo de grabación en función a dicha planificación.

9.4.- En el caso de producciones cinematográficas o videográfica, contabilizar los takes de más o de menos que, por razones de producción o por modificación de los diálogos en sala, hayan alterado el número de takes inicialmente previsto y, en cualquier caso, comunicar a la empresa las incidencias que puedan surgir durante la convocatoria cooperando para la resolución de las mismas.

9.5.- El Director de doblaje será el responsable de actualizar los glosarios de la serie, cuando los haya. Esto incluye:

a) Respetar todos los términos que aparezcan en el glosario (se pronunciarán exactamente como constan en él)

b) Añadir todos los términos nuevos que aparezcan en la serie para que, cuando acabe la misma, el glosario esté completo.

9.6.- El Director de doblaje es el responsable de actualizar durante la sesión de grabación el guion de sala con todos los cambios que se hayan realizado en la/s jornada/s de doblaje. Este guion, denominado “as recorded”, ha de ser totalmente fiel al doblaje final y se entregará al final de cada jornada.

De la misma forma, entregará un documento proporcionado por la empresa, donde quede confirmado el reparto final de la obra y otro donde quede constancia del tratamiento que se le ha dado a los insertos/subtítulos que aparezcan en la obra.

9.7.- Dirigir artística y técnicamente a los Actores, permaneciendo en la sala durante las convocatorias.

9.8.- Velar por el buen orden y disciplina en el trabajo, así como por la mejor calidad artística de la obra.

9.9.- Visionar solo o en compañía del cliente o de los representantes de la empresa y de acuerdo con la misma, el doblaje de cada obra que haya dirigido.

Artículo 10: Adaptador–Ajustador de diálogos.

El Adaptador-Ajustador de diálogos es aquel profesional de doblaje y sonorización cuyo cometido consiste en adaptar técnica y artísticamente el texto de una obra audiovisual, partiendo de una traducción propia o ajena, a cualquier idioma del estado español.

La adaptación artístico-lingüística consiste en medir los diálogos, ajustándolos lo más exactamente posible a los movimientos de los labios de los personajes de la obra a doblar y a la duración y el ritmo de sus intervenciones, así como a las características idiomáticas y en general al nivel del lenguaje definido y a la intencionalidad de la obra original.

Las empresas deberán facilitar al Adaptador-Ajustador el guion original, cuando dispongan de él, para un mejor seguimiento de la obra.

El Adaptador-Ajustador es el titular de la adaptación y beneficiario exclusivo de los derechos que por su obra recaude la Sociedad de Gestión correspondiente. (SGAE, DAMA...)

Las funciones de Adaptador-Ajustador serán desempeñadas preferentemente por el Director de doblaje como responsable artístico de la obra, si así lo decide la empresa.

El Adaptador-Ajustador, cualquiera que sea su forma de contratación, tendrá las siguientes funciones:

10.1.- *Visionar la imagen (si la hubiere) y leer el guion de la obra cuya adaptación- ajuste se le haya encomendado.*

10.2.- *Respetar todos los términos que aparezcan en el glosario y añadir al mismo los términos nuevos que aparezcan.*

10.3.- *Colaborar con el Director, para la mejor comprensión y realización del trabajo de ambos, así como con el traductor y el supervisor lingüístico.*

10.4.- *Presentar, en el tiempo y forma acordados con la empresa, la adaptación- ajuste encomendada, debiendo constar su nombre en la adaptación.*

10.5.- *En el caso de que coincida la figura del Adaptador-Ajustador, con la del Director, la liquidación de sus derechos se efectuará en la fecha del doblaje.*

Artículo 11: Ayudante de Dirección.

Los Ayudantes de dirección son los profesionales encargados de la producción y planificación del doblaje de la obra audiovisual.

Son funciones del Ayudante de Dirección:

- a) Organizar las convocatorias y planes de trabajo de cada obra audiovisual de acuerdo con la empresa y con el seguimiento del Director de doblaje*
- b) Auxiliar al Director de doblaje en todo momento durante el trabajo en sala, actuando como coordinador entre los servicios técnicos y los artísticos.*

■ RECURSOS TÉCNICOS: PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN.

- **Estudio:**

El estudio está situado en un local del edificio 61 de la calle Santa Leonor, y el espacio disponible es amplio y bastante cómodo e iluminado en comparación al resto o la mayoría de los estudios donde se hacen doblajes y grabación de voces.

El local cuenta con una amplia cocina, dos aseos incluido el de minusválidos, una gran sala de reuniones con una tele de 60' para proyectar cualquier imagen o video, una zona de mesas de oficina, 3 grandes salas de oficina, un almacén, etc.

Pero lo más importante son las zonas en las que vamos a trabajar, que en este caso son: la sala de mezclas, dos salas de captación con sus correspondientes salas de control y la sala de espera para actores.

La sala de espera de los actores es una gran apuesta de la empresa para dar mayor comodidad a las actrices y actores que trabajan con nosotros. Consta de un amplio espacio cómodo y muy bien iluminado, situada al lado de las salas de captación y control, con gran cantidad de cómodos asientos e incluso una consola retro y una televisión para disfrutar jugando en las esperas largas.

También tenemos una enorme sala de mezcla con proyector y pantalla gigante, altavoces de campo lejano y cercano de gran calidad y escucha Dolby Digital 5.1 de cine. La sala cuenta con gran cantidad de monitores, PRO-TOOLS 12.4 en Windows y su mesa controladora de AVID, la C24.

Por otro lado. Vamos a pasar a detallar las salas en las que vamos a trabajar y a producir el episodio. Nos referimos a dos salas de captación con su correspondiente control, ambas son exactamente simétricas y gemelas en cuanto a medidas, disposición, materiales y equipos; y están diseñadas para lo mismo, la grabación de voces con una calidad de sonido casi inmejorable.

La sala de captación y control cuenta con gran cantidad de paneles absorbentes alrededor de las paredes de hormigón, un techo de placas de pladur soportadas por una estructura suspendida con soportes elásticos aislantes con fibra de vidrio entre medias, el suelo es de parqué sobre un estructura que evita las vibraciones excesivas y en la sala de captación hay una gran alfombra en el suelo sobre la que se sitúan los actores y actrices para interpretar, además de que su estructura es irregular y evita las paredes paralelas que puedan hacer resonar sus modos propios.

Entre la sala de captación y el control la cristalera consta de dos cristales inclinados unos 10° hacia el suelo, separados entre sí y con paneles rugosos y esponjosos alrededor del interior del marco.

Hay que destacar que, tanto en la sala de mezclas como en las salas de grabación y control, un ingeniero de sonido hizo un estudio para determinar la correcta colocación y disposición de todos los materiales de absorción y resonantes, y por supuesto el diseño, cantidad, tamaño, etc. En definitiva, de todos los materiales necesarios para evitar los modos propios de las salas, se resolvió una frecuencia estridente y acoples sobre los 105 Hz, y tras varias pruebas el resultado sonoro y la respuesta en frecuencia de las salas para todo el espectro es de calidad excelente, tanto para grabación como para escucha.

En el patch panel de la sala, tenemos 4 entradas de micro y 4 salidas de línea para auriculares. El micro de la sala se conecta a la entrada 1 de micro y los auriculares de referencia de la sala se conectan a la salida de línea 1 del patch.

En el control no hay patch, todas las conexiones están en mangueras y van hacia sus conectores de entrada y salida correspondientes de sus equipos, tanto para las televisiones como monitores, todos los cables de luz y sonido, etc.

- **Equipamiento técnico de la sala y el control:**

Talkback:

- *SHURE C608*
- *SENNHEISER E815S*

Preamplificador de micrófono a válvulas con limitador para Talkback:

- *BEHRINGER MIC100 TUBE ULTRAGAIN.*

Micrófono sala:

- *NEUMANN U87 con suspensión EA87 y araña.*

Trípode:

- *Trípode de escritorio para micrófono del Talkback.*
- *Trípode Sennheiser con filtro antipopping para Neumann U87*

Cascos:

- *3 AUDIO TECHNICA ATH M30X*
- *1 MPOW H5.*

Amplificador de auriculares:

- *BEHRINGER AMP800*

Monitores de escucha:

- *ADAM A-7 para el técnico.*
- *M-AUDIO STUDIO PRO3 para el director.*

Tarjeta de sonido:

- *UNIVERSAL AUDIO APOLLO X8*

Mezcladoras:

- *PRESONUS Faderport*
- *EUPHONIX MC CONTROL V2*

Sistema de alimentación ininterrumpida:

- *YUKAI POWERMUST 2000 USB*

Ordenadores:

- *DELL OPTIPLEX 7010 con Windows para uso por parte del director.*
- *MACBOOK AIR para la memoria del proyecto y documentos (Microsoft Office)*
- *PC Intel Core i7 8700k, 16GM RAM.*

Tabletas para actores:

- *2 tabletas SAMSUNG SM P580.*

Monitores y pantallas LCD:

- *4 monitores HP 22w.*
- *1 monitor DELL.*
- *2 pantallas grandes LG 43'*

Software de audio:

- *AVID PRO-TOOLS Versión 12.4.*

Splitter HDMI 1x4 para pantallas y monitores.

Multitud de paneles absorbentes.

8. PRODUCCIÓN.

A continuación, vamos a mostrar un cuadrante con las sesiones de grabación de takes de todos los actores, para entender como es la organización y puesta en marcha de la producción.

Horario diario						
Semana:	Grabaciones	JOSÉ EL PROFETA	Hora de inicio:	9:00		
	Lun.	Mar.	Mié.	Jue.	Vie.	
9:00				JUFU		
9:30		ACTORES EXTRA		JUFU		
10:00		ACTORES EXTRA	ZULEICA	JUFU		
10:30	HUNIFER		ZULEICA		ÁNGEL DE LA MUERTE	
11:00	HUNIFER		ZULEICA		ÁNGEL DE LA MUERTE	
11:30	HUNIFER	POTIFAR	ZULEICA			
12:00		POTIFAR	ZULEICA			
12:30	SIAMINI	POTIFAR		SIMEON	ALEJ MAHÚ	
13:00	SIAMINI	POTIFAR	LEA	SIMEON	ALEJ MAHÚ	
13:30		POTIFAR	LEA			
14:00						
15:00						
15:30	GALIMAMA		NEMISABU			
16:00	GALIMAMA	ÁNGEL	NEMISABU			
16:30		ÁNGEL	GAD			
17:00			GAD	BENJAMIN		
17:30				BENJAMIN		
18:00	JACOB		JOSÉ			
18:30	JACOB		JOSÉ		JUDA	
19:00	JACOB	SUFER	JOSÉ		JUDA	
19:30		SUFER	JOSÉ			
20:00		JOBIA	JOSÉ			
20:30		JOBIA				
21:00						

Al ser un único capítulo cada personaje tiene una serie de takes correspondientes a sus frases en el guion y todos graban sus tomas en una sola sesión por separado, excepto algún caso excepcional que por circunstancias ajenas al estudio tenga que hacerlo en dos o más.

Los actores y actrices siempre vienen cuando a ellos les es posible siempre y cuando la disponibilidad esté dentro de el periodo que exige la productora, por ello su grabación está en el horario que les resulte a ellos más cómodo y la persona que se encarga de cuadrar todas las sesiones es el gestor de proyectos.

Por ello, las sesiones se organizan no por el orden de los takes en el episodio si no por la parte correspondiente a cada actor, es decir, un actor vendrá y grabará todas sus intervenciones, luego vendrá otro y se procederá a lo mismo, y así sucesivamente hasta que tengamos todos los takes necesarios.

No hace falta meter ni ordenar los takes en la mezcla pues al grabar con el programa y la pista de video como referencia cada vez que un actor grabe sus intervenciones quedarán en su sitio y código de tiempo correspondiente, preparado para las sesiones de ajuste, edición y mezcla.

Para entender como se trabaja en el estudio a la hora de una grabación vamos a pasar a explicar la manera de actuar y la forma de trabajo:

En primer lugar, cuando sabemos que un actor o actriz viene a grabar, lo que debemos es hacer preparar un rato antes la sesión y tener apuntados los códigos de tiempo de cada take en la mezcla, así agilizaremos el proceso y cada toma se grabará con la mayor brevedad posible para poder cubrir todas las sesiones en su tiempo correspondiente.

Una vez que llega el actor, se le debe dar una cálida bienvenida y hacerle sentir en todo momento tranquilo, cómodo y generar un ambiente de trabajo óptimo y distendido que permita a éste interpretar con la mayor comodidad soltura posible.

Cuando el actor o actriz ya esté en la sala de captación y esté cómodo, procederemos a explicarle como funciona el material que dispone a su alrededor, la distancia al micrófono, la tablet en la que va a leer el guion y en la que puede hacer sus propias anotaciones, las pantallas en las que va a tener la imagen de referencia o los textos que

deba leer, el uso de los cascos... una vez quede todo aclarado pasaremos al control a ocupar nuestro lugar y desde allí nos comunicaremos el director y el técnico con el actor o actriz a través del talkback, y él mismo a través de sus auriculares nos escuchará y por el micrófono lo podremos oír nosotros a él y atender cualquier cosa que nos pida como: cuanto nivel de señal quiere que le llega a sus cascos, que señales quiere tener como referencia y a que nivel, que pistas mutear o cuales enviarle, etc.

Por otro lado, como técnicos debemos darle mucha confianza a éste y saber gestionar cuando dar algún consejo o como hablarle para repetir alguna toma o hacerle entender algún error de sonido que se está cometiendo (pegarse en exceso al micrófono, proyectar demasiado a corta distancia del micrófono, poco a mucha distancia, falta de concordancia de los movimientos de boca del personaje con el doblaje, ruidos que haga con objetos o propios que se cuelen en la toma a la hora de hablar, etc.).

Por supuesto en las sesiones estará presente el director, el cual se encargará de darle los matices y detalles al actor o actriz acerca de la interpretación que debe hacer de su personaje, guiará al mismo en todo momento en la grabación, le explicará los fallos que cometa en la sincronización con la boca del personaje o la interpretación, énfasis, sentimiento... y él es el que decide qué tomas son las buenas, cuando se repite, cuando se deben mejorar, etc.

Por ello nosotros solo podemos dar algún consejo por sonido o hacer repetir tomas por errores en la captación o por fallos en las tomas de sonido, (ruidos, acoples, clicks, interpretación con baja calidad de sonido, etc.), por lo tanto, el director es el que guía en todo momento el devenir de la grabación y el que tiene la última palabra sobre todo lo que se realice durante la misma.

La grabación de las voces se hace en pistas mono y nos quedaremos y guardaremos todas las tomas que decida el director.

Una vez que acabemos y tengamos todos los takes, guardaremos la sesión, felicitaremos por su trabajo al actor o actriz y le daremos una despedida cálida cerrando así una sesión de grabación agradable, productiva y amena de principio a fin.

Antes de pasar a la postproducción vamos a mostrar una hoja de takes de los documentos de producción.

Hoja de Takes

PERSONAJE	TAKES
JOSÉ	2, 4, 5, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 43, 44, 50, 51, 53, 54, 55
POTIFAR	1, 2, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 47, 48
ZULEIKHA	1, 2, 6, 7, 10, 11, 16, 17, 18, 19, 42, 43, 47, 49, 50, 51, 53, 54, 55
HUNIFER	1, 7, 8, 10, 31, 32, 33, 49, 50, 52
JACOB	28, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 46, 47
NEMISABU	43, 44
ÁNGEL	29, 30
ÁNGEL DE LA MUERTE	35, 36
SUFER	31
BENJAMIN	36, 38, 39
JUFU	6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 41
JOBIA	3, 4, 5, 32
GALIMAMA	4, 41, 42, 45, 50
SIAMINI	3, 4, 5, 16, 50
ALEJ MAHÚ	12, 13, 14
LEA	46
GAD	37, 39, 40
SIMEON	37, 39, 40
JUDA	37, 38, 39, 40
VARIOS	15

En este documento observamos qué takes le corresponde a cada personaje y en él, el director irá tachando los que se vayan grabando durante el transcurso de las sesiones.

9. POSTPRODUCCIÓN.

■ MONTAJE.

Una vez acabada la grabación nos tenemos que centrar en el ajuste, sincronía, edición de los pasajes de audio, atención a los ruidos, suspiros y gestos de personajes si fuese necesario, mezcla del proyecto con procesamiento de las voces y automatización de volúmenes, efectos de reverberación y eco para la creación de ambientes tratando emular y dejarlo exactamente igual que la versión original, y por último la masterización final y chequeo de los volúmenes. Por otro lado, antes de comenzar estos procesos podemos realizar una serie de tareas que nos dejen todo preparado y nos ayuden a afrontar la postproducción.

- Eliminar trozos de pistas que no contengan ningún sonido: en muchas ocasiones cuando grabamos en el estudio a los intérpretes de los personajes quedan grabados clips de sonido y pasajes que no contienen ningún sonido, esto se debe a que al armar la pista y grabar el actor o actriz deja huecos antes de hablar, o entre frase y frase que nosotros no cortamos para darle continuidad a las grabaciones y que no perdamos ningún detalle que puede ser importante, como sonidos de respiraciones o ruidos lógicos del habla. Por ello ahora es el momento de eliminar aquellos pasajes basura y trozos de audio que estamos seguros de que no sirven de nada y que tan solo pueden generar problema y posibles ruidos, pero sin llegar a perder detalles importantes.
- Reorganizar el orden de las pistas: a la hora de grabar siempre acabamos imponiendo un orden de pistas en base a cuando grabamos a los actores y actrices y no prestamos demasiada atención a este orden, por ello tras tener todo grabado, podemos reordenar las pistas para que nos sea más cómodo trabajar, ya sea colocando las pistas de los personajes principales o los que más intervengan en la parte superior y al resto en la inferior o viceversa en función de como nos sea más útil a nosotros a la hora de editar y mezclar. Más adelante durante la fase de automatización moveremos las pistas constantemente con el objetivo de trabajar lo más cómodos posible en cada momento y cada escena.

- Chequear que todos los clips de audio están en su lugar correspondiente: muchas veces por despistes o diferentes causas muchos clips de sonido no están en su lugar correcto, porque han sido grabados en otro lugar y no se han recolocado, porque se han desplazado sin querer a otra pista, se han perdido por no guardar alguna sesión, etc. Por ello debemos comprobar que no falta ningún pasaje y que todos están en su lugar y pista correspondiente.
- Realizar una pista de audio propia con detalles de ambientes, gestos, sonidos...: es muy útil en muchas ocasiones crear una pista copiando trozos de las pistas de audio de diálogos de la versión original VO y de la pista de música y efectos M+E. Esto se realiza dando una escucha a estas pistas, podemos coger ruidos de ambientes, efectos que nos puedan servir y sobre todo es muy útil para coger respiraciones, ruidos y gestos de los personajes que nos pueden ser de apoyo o quitar de un apuro a lo largo de la edición. Hay veces en las que el movimiento de boca, contracciones del personaje o gestos que hace no son representados o grabados en el doblaje y si tienen un sonido en su versión original, o simplemente no cuadra bien el movimiento de boca con el ajuste a nuestro idioma, en este caso podemos copiar alguno de estos ruidos de la pista de VO e incluirlos en nuestra nueva pista siempre que no desentone y no influya en el record de la voz de los personajes. También de la pista de la VO podemos coger ambientes y murmullos que no tengamos grabados y que nos pueden ser de utilidad, o incluso casi fabricarlos, pues si cogemos un ambiente o grupo de voces que murmullan y vemos que en un momento dicen algo en su idioma que no podemos incluir, en ese fragmento podemos realizar una pega del trozo anterior en el que el murmullo si nos es válido, y con crossfades en los bordes y un buen ajuste de volumen podemos conseguir que todo confluya y sea uniforme. Podemos realizar las mismas operaciones con cualquier otro gesto y fragmento que nos pueda ser útil, uniéndolo y mimetizándolo con otro para crear las atmósferas y sonidos deseados. Por ello gracias a esta pista que creemos tenemos muchos más recursos que añadir a la mezcla y que nos pueden ser de muy buena utilidad para que no nos falte ningún detalle en las voces e interpretaciones, y así el doblaje quedará mucho más completo y realista.

■ MÚSICAS.

En el apartado de música, hay que explicar que la música se nos entrega en una pista junto a los efectos, la música y los efectos del episodio vienen tal cual aparecen en la versión original y nosotros no debemos añadir nada distinto a esa pista a la mezcla (excepto indicación de la productora) y solo la usaremos para guiarnos, tenerla de referencia y para volcarla junto a las voces en la grabación final de las pistas.

Por ello no alteraremos en ningún momento la música y en este caso que nos encargamos del doblaje únicamente, no debemos hacer nada al respecto.

■ AJUSTE Y EDICIÓN.

El ajuste y la edición es quizá el proceso más importante junto con la propia grabación y la mezcla ya que si no hacemos una edición de calidad, una buena mezcla puede quedar en un segundo plano y no ser destacable.

Los trabajos que vamos a realizar son en general: ajuste del volumen del clip de audio por si fuese muy elevado su nivel de entrada o muy débil por circunstancias de la grabación, la voz o consolidación de clips; ajuste y sincronización de las voces con los movimientos de boca de los personajes; eliminación de ruidos de clicks, pops, ruidos de boca de actores y ruidos por otras causas; aplicación de filtros de entrada y salida en los pasajes, transiciones suaves entre palabras, frases, diálogos y mantenimiento de unos niveles iguales o estables en todas las palabras y frases de los actores y actrices en cada intervención.

ES MUY IMPORTANTE RECORDAR QUE PARA LA EDICIÓN DE DIÁLOGOS SIEMPRE HAREMOS LA ESCUCHA EN MONO, YA QUE TRATAMOS DE ELIMINAR TODO TIPO DE RUIDOS DE BOCA, RUIDOS GENERALES, CLICKS, POPS, ETC. Y CON UNA ESCUCHA ESTÉREO PODEMOS TENER CONTRAFASES Y CANCELACIONES QUE NO NOS PERMITAN DETECTAR ESOS RUIDOS QUE QUEREMOS ELIMINAR

- Ajuste y sincronización:

Lo primero de todo es que los volúmenes de los clips tengas un nivel coherente, por lo general en la grabación tras hacer escuchas de los ensayos del actor o actriz se ajusta la ganancia del previo de la tarjeta para mantener un nivel estable ya sea superior o inferior por la proyección de la voz o por cualquier motivo distinto, después de realizar la grabación se ajusta en la parte inferior izquierda del propio clip, la ganancia del mismo. Como vemos en esta imagen la ganancia del pasaje se ha reducido 5 dB:



Una vez que el clip tiene el nivel adecuado y están eliminadas las partes sobrantes podemos consolidar los clips en el programa, esto lo podemos realizar seleccionando el o los pasajes que queremos consolidar y en la pestaña 'Editar' del programa nos aparecerá la opción "Consolidar", de esta manera se podrán exportar por separado, adquirirán el nombre de la pista sobre la que están grabados, quedarán como una unidad fija, ordenados, numerados y sobre ellos vamos a trabajar.

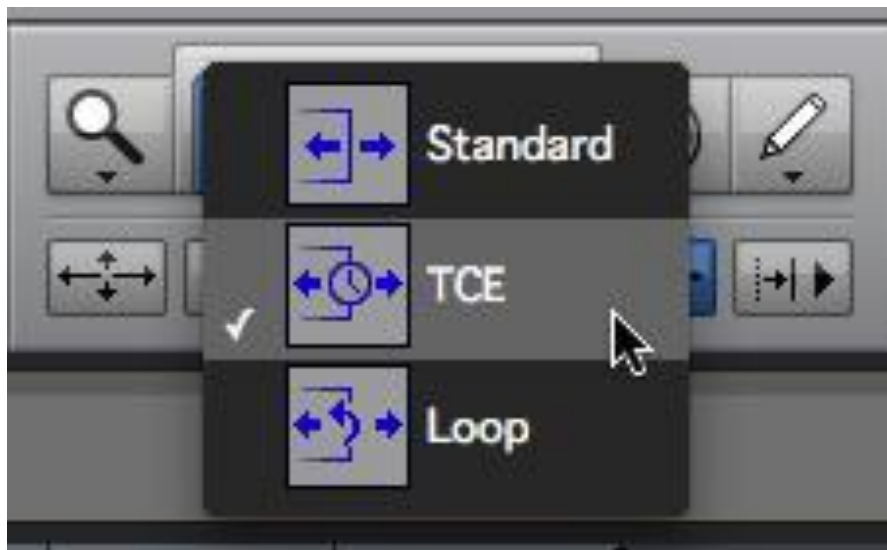
Una vez todos los clips estén consolidados y con los niveles adecuados se procederá a la sincronía. Antes de nada, debemos comprobar en el programa que el 'Empuje' (situado arriba en la pantalla de transporte y códigos de tiempo) tiene el valor de 1 frame, con esto conseguimos que al pulsar sobre la tecla + y – del teclado numérico atrasemos y adelantemos respectivamente un frame el clip de audio que tenemos seleccionado, de esta forma podemos cuadrar todos los clips de audio con el principio y el final del movimiento de boca de cada personaje.

Continuamos sincronizando los clips con las bocas en todo el episodio hasta que quede todo bien cuadrado, durante este proceso se nos presentaran diversas situaciones en las que no todo parece estar bien y un buen ajuste no es posible solo desplazando adelante y atrás un frame cada clip, por ello podemos plantear estas soluciones en diferentes casos:

- Si la sincronía con la boca queda bien en media frase, o en algunas palabras podemos desplazar adelante y atrás únicamente la palabra, gesto e incluso letra que queda descuadrada, y de esta manera quede todo perfectamente cuadrado con la boca, y lo haremos de la manera que hemos descrito antes, seleccionando el fragmento que queremos ajustar, y adelantándolo o atrasándolo los frames que sea conveniente con el + y el – del teclado numérico, dejando así más o menos espacio entre palabras si lo requiere el ajuste.
- Otras veces nos pasará que el actor hace un sustain al final de una palabra o mantiene ciertas vocales que en el doblaje español no sucede, por ello muchas veces tendremos que dejar mas espacios o alargar y acortar ciertas vocales o palabras. Siempre que un en un clip, una palabra, frase o letra quede corto o largo lo podremos solventar con esta herramienta:

Herramienta de ajuste con compresión/expansión de tiempo (TCE TRIMMER),

con esta opción conseguimos que un fragmento de la frase o el clip entero si se queda corto, lo podamos expandir en el tiempo a cambio de que esté obviamente se reproduzca de manera más lenta, y de la misma manera si queda largo podemos acortarlo a cambio de que la reproducción sea más rápida. Pero cuando abusamos de esta herramienta y estiramos o acortamos demasiado los clips se produce una variación lógica en la respuesta en frecuencia, de forma que si estiramos demasiado al reproducirse más lentamente ganará en graves y puede quedar muy mal y notarse esa lentitud en la reproducción, de igual manera si acortamos demasiado, el clip ganará en agudos y la frase o palabra se reproducirá a una velocidad muy superior al ritmo lógico del habla.



Por todo ello esta herramienta se debe utilizar con cuidado y siempre dejando la respuesta del sonido en unos niveles lógicos, intentando dejar todo lo más sincronizado posible sin llegar a alterar la escucha realista a nuestros oídos.

Como ya hemos descrito antes, en caso de que nos haga falta algún gesto, alguna respiración o algún sonido que permita que el realismo del doblaje quede lo mejor posible, podemos sacarlo e insertarlo de la pista auxiliar con este tipo de sonidos que hemos sacado anteriormente de las pistas de la versión original y los efectos.

En definitiva, podemos adelantar y atrasar los frames que deseemos de cualquier palabra, frase, gesto, letra e incluso expandirlos y comprimirlos con el objetivo de que cada intervención, cada sílaba, cada movimiento de boca del personaje quede lo más ajustado posible al doblaje castellano, todo es cuestión de saber detectar el posible fallo y aplicarle una de estas funciones para que todo quede en sincronía y ajustado totalmente. Algunos puntos a tener en cuenta son que no podemos tener sonando la voz castellana cuando el personaje tiene la boca completamente cerrada y viceversa, debemos tener cuidado de no cometer estos errores y controlar frame a frame cuando se abre y cuando se abre y cierra la boca para hablar el personaje y cuando para el sonido de la voz entre palabra y palabra.

También debemos tener especial atención a las consonantes bilabiales, pues en éstas se cierran los dos labios para producir su sonido como una 'b', las linguales, pues en un primer plano se puede observar la lengua pegada a los dientes para su pronunciación como una 'd' o las oclusivas pues se corta el paso de aire para producir el sonido como una 'p'. En cuanto a las vocales se debe tener cuidado con las vocales que están alargados pues la boca debe estar abierta en el personaje si oímos una vocal alargada.

Todo esto de las consonantes y vocales son rasgos que debemos tener en cuenta en situaciones exageradas, gritos o primerísimos planos que puedan ser muy destacados y llamativos, intentaremos dejar todos estos detalles lo más perfectos posibles, pero no podemos hacer un ajuste perfecto pues del idioma original al castellano la diferencia de pronunciación y por tanto del movimiento de la boca es inmensa y tampoco se puede hacer magia ni milagros. Por ello todos estos datos sobre el ajuste y la sincronización de vocales y consonantes debemos controlarlo y saber aportar soluciones, pero sin excedernos ni obsesionarnos demasiado pues es evidente que no podemos hacer coincidir exactamente con un ajuste y un doblaje, por muy buenos que sean, la boca en dos idiomas diferentes, ya sea en dos idiomas cuya pronunciación es tan distinta (como es este caso) como en otros idiomas, aunque sean más parecidos.

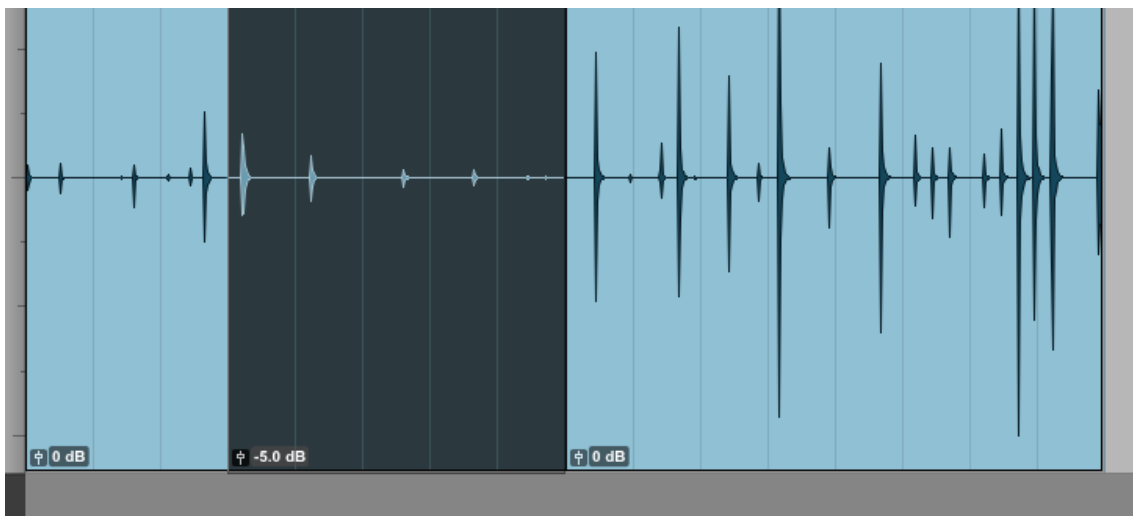
- **Edición.**

Una vez realizado el ajuste y la sincronización, si hemos hecho un buen trabajo, el proceso de edición puede resultar más sencillo, aunque también requiere de mucha atención, mucha habilidad y manejo del software y sus herramientas y sobretodo de muy buen oído.

En esta fase nos vamos a centrar en eliminar ruidos de los clips que han quedado grabados, ya sean ruidos del micrófono (clicks, pops...) del actor o actriz al interpretar, babas, soplidos, letras o sílabas mal sonantes, ruidos estridentes, ruidos de ambientes, picos de volumen en ciertas palabras o sílabas, etc.

Todos aquellos ruidos a los que les podemos poner remedio y que por supuesto no requieren de la grabación de un retake.

En primer lugar, lo más sencillo de detectar es un nivel de volumen superior, o un pico en cierta sílaba o palabra respecto al resto de la frase (siempre que sea un pico muy llamativo), esto lo arreglamos seleccionando la parte del clip que presenta el pico y bajándole decibelios en la parte inferior izquierda al igual que hacíamos en la fase anterior ajustando el volumen de todo el clip, de esta manera podemos bajar el nivel de la señal en esas palabras o sílabas dejando todo de manera uniforme, siempre pensando que todo quede con un resultado natural.

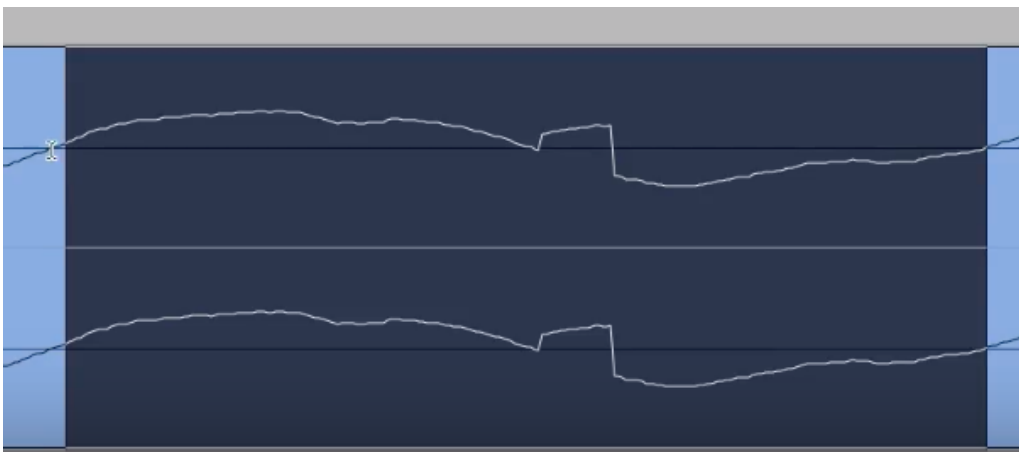
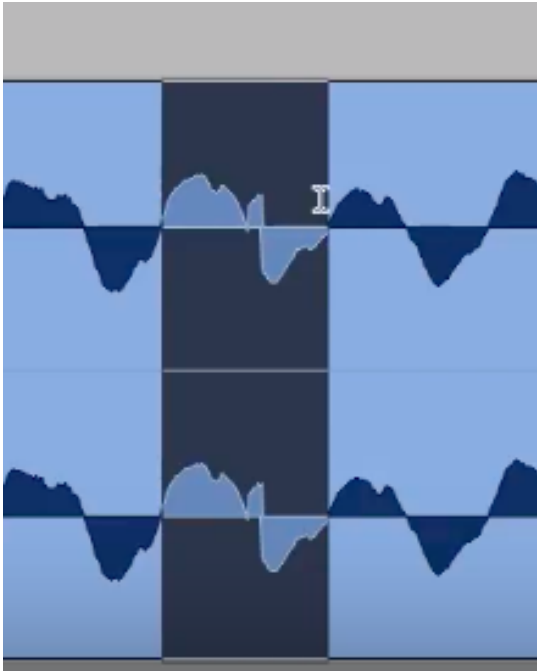


En este ejemplo observamos como hemos bajado 5 dB al fragmento de audio seleccionado.

También, siempre que sea posible pondremos al principio y final de cada clip unos filtros de entrada y salida (fade-in y fade-out) respectivamente, para evitar cortes bruscos de señal o ruidos no deseados al principio y final de cada pasaje de sonido. Incluso muchas veces que la interpretación del actor o actriz comienza en un nivel demasiado alto, podemos pisarle un poco con el Fade-in para que la entrada en su intervención sea uniforme y quede en el mismo nivel toda la frase, siempre y cuando, y hago hincapié en esto, el resultado quede natural.

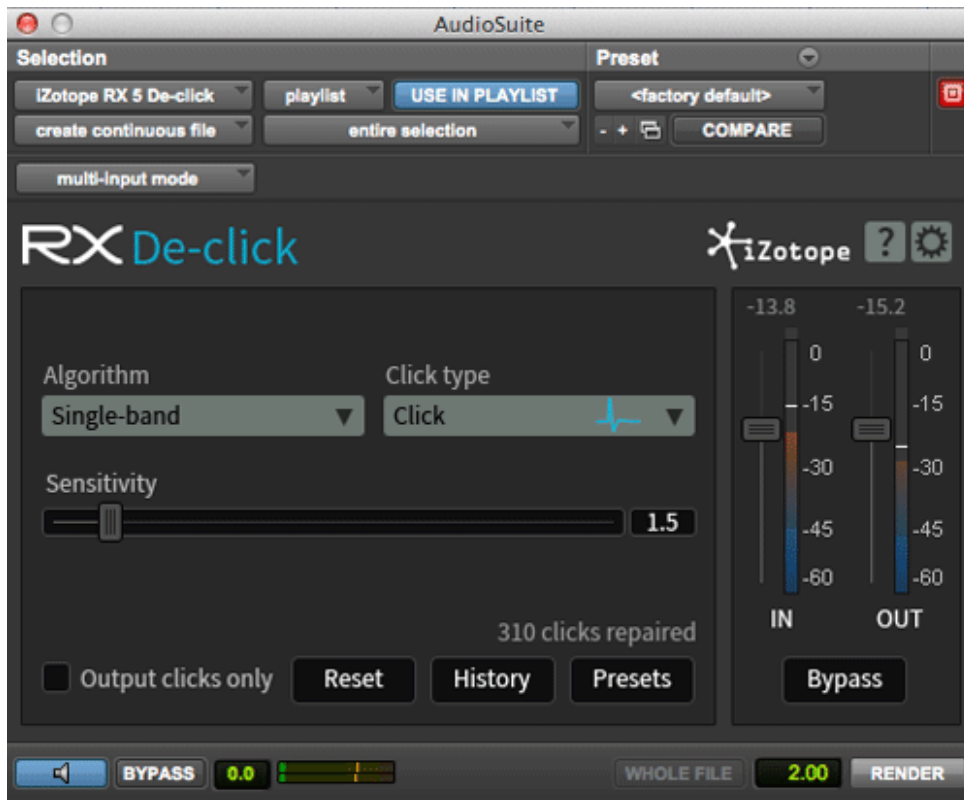
Por otro lado, pasamos a la eliminación de diferentes ruidos. Ya sean ruidos de clicks, pops de los micrófonos, ruidos de ambientes, de bocas de actores, soplidos, letras o sílabas estridentes, etc. Debemos detectarlos con buen oído mientras realizamos la escucha, y saber visualizarlos y encontrarlos en la onda representada por el software.

Una vez que los encontremos y los tengamos delante nuestra podremos observar que la onda de sonido presenta picos y deformaciones anormales a la forma que deberían tener, y eso lo podemos observar con relativa facilidad si entendemos la naturaleza de las ondas de sonido y su representación en el plano espacio/tiempo.



Una vez que hemos detectado el problema, como hemos visto en las imágenes de la forma de onda ¿qué formas tenemos de solucionar estos ruidos y estas anomalías en la onda? Pues tenemos 3 maneras generales para hacerlo:

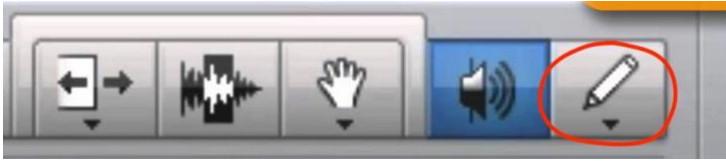
- 1: Herramienta de AudioSuite 'RX DE-CLICK':



Esta herramienta es muy útil para cualquier tipo de ruidos: babas, clicks, pops, letras y sílabas estridentes como puede ser una S mal sonante, etc. Además, la comodidad que presenta el poder seleccionar el fragmento con el error y que con un solo clic se solucione es increíble. Esta herramienta lo que hace es normalizar la forma de onda y redibujarla tal y como sería en su sonido natural sin el ruido, pero no solo lo hace con el ejemplo del desfase visto en la foto anterior, sino también con una onda perteneciente a una letra o a cualquier sonido que en principio no presente mayores problemas, también la normaliza y la suaviza haciendo que el sonido en todo el fragmente sea claro y limpio. Los parámetros que debemos elegir son en la pestaña Algorithm: la opción Multi-band (random clicks) y la 'Sensitivity' lo ponemos al 10,0.

Una vez que tengamos seleccionado el pasaje de sonido que queremos que suene más limpio o el que contenga los ruidos o anomalías, pulsamos el botón Render y el plug-in hará su trabajo de manera magistral y con un resultado excelente.

- 2: Herramienta de lápiz (mano alzada):



Con esta herramienta situada junto con las demás herramientas de edición en la parte superior, lo que podemos hacer es dibujar nosotros mismos al arreglo a la onda, es más útil en pequeños fallos como el mostrado en la imagen anterior de la onda, pues ese error podemos borrarlo y unir la onda con el lápiz de forma que quede continua y sin ruido. Esta herramienta no es recomendable para ruidos de mayor prolongación en el tiempo como puede ser una letra o un ruido más duradero, pues tendríamos que dibujar casi toda la forma de onda y es algo obviamente casi imposible a mano alzada.

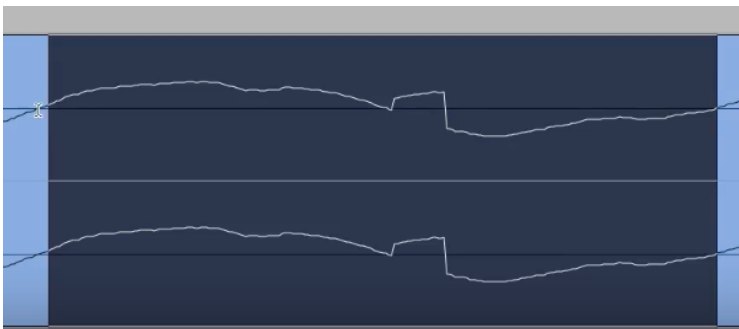
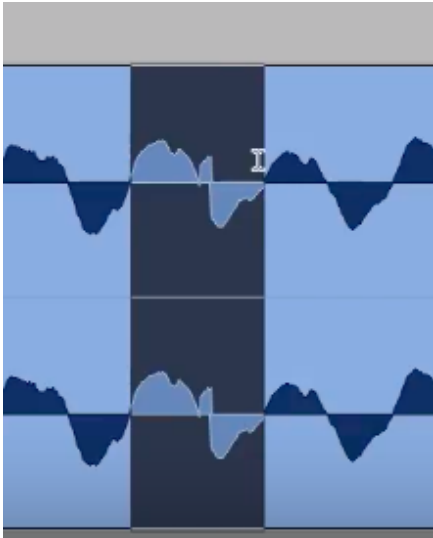
- 3: Cortar, pegar y fundidos:

Otra manera de eliminar el ruido es cortando la parte afectada por el ruido y pegando encima otra que pertenezca al mismo tramo, pero sin anomalías o perteneciente a otro clip de sonido diferente que pueda casar sin ningún problema con el mismo, todo esto lo haremos siempre y cuando en el resultado quede indetectable. El tramo o trozo de clip seleccionado para hacer de parche lo colocaremos en el lugar del que contiene el error y con fundidos de crossfades entre el clip de parche y el clip original a la entrada y la salida eliminaremos el corte de ruido que habrá entre ambos.

También en el caso anterior podemos cortar la zona donde se encuentra el ruido y sin introducir nada en su lugar, unirlo con el trozo siguiente correspondiente a los grados de desfase de la onda que sigue en su continuación. Siempre y cuando esto no suponga un corte brusco o el resultado quede muy artificial y poco natural.

Una vez explicadas estas 3 formas generales de darle solución al problema del ruido hay que añadir que están puestas en un orden lógico, es decir, la primera opción es la más común y la que mejores resultados nos da en la mayoría de los casos, por ello las otras dos siguientes se usan en casos puntuales o cuando el Plug-in RX DE-CLICK no consigue dar un buen resultado.

Una vez que apliquemos la solución al problema de una de estas formas la onda mostrada anteriormente con el ruido quedará de la siguiente manera:



■ MEZCLA.

Tras haber completado las anteriores fases, si hemos realizado un trabajo ordenado, correcto y siguiendo el orden marcado debemos tener la sesión preparada para la mezcla. Un dato importante es que, en la consola de mezcla de la tarjeta de sonido, debemos poner el tamaño del búfer, al menos a 1024 para que tenga más memoria para realizar procesos al insertar plug-ins, efectos, etc. y así realizar correctamente la mezcla, no así en las grabaciones que lo ponemos en 128 para tener la menor latencia posible.

Lo primero que haremos será insertar los compresores a los personajes y ecualizar sus voces, la aplicaremos la dinámica necesaria en base a la escucha y las características que podamos descubrir es sus voces, esto quiere decir que algunos personajes tendrán un corte de graves más arriba o abajo en su espectro frecuencial, unos necesitaran un filtro de-esser por el sonido de sus eses, otros necesitarán una compresión mas fuerte o un make-up mas alto para darle presencia, etc. Toda la dinámica que apliquemos a las voces va a ser en siempre en función de las características vocales de los actores, actrices y los clips que hayamos grabado de los mismos. Por lo que siempre va a ser necesario un pequeño repaso a todas las voces que aparezcan en el episodio para ver que tratamiento necesitan y así ir insertando los filtros, ecualizadores, compresores, de-esser, etc. comprobar los resultados de los cambios que vamos realizando hasta dejar una base con la que sepamos que vamos a estar cómodos y de la que sabemos que va a tener una calidad mínima aceptable en su resultado final.

Por otro lado, todo esto como hemos dicho, nos hará tener una base, a partir de ahí cada pasaje, cada escena, cada momento puede requerir cambios en todo, ya sea la dinámica, los efectos, los volúmenes... por ello la automatización nos hará variar todos los parámetros necesarios en el momento preciso, quedando registrados y dándole al episodio el realismo y la calidad de postproducción que requieren estas producciones audiovisuales y de doblaje.

Hay que hacer hincapié en que lo que pretendemos es copiar o que el audio en versión española sea lo más parecido posible a la versión original que nos proporciona la productora, siempre debemos ceñirnos a la pista de audio de V.O y reproducir fielmente los efectos, características de las voces y en general todos los matices que apreciemos en ella.

- Ecuación, Dinámica y filtros.

Como hemos nombrado antes, lo primero que haremos es escuchar un pequeño trozo de intervención a cada personaje, y haciendo esta escucha ecualizaremos su voz a nuestro gusto y le añadiremos la dinámica que sea necesaria.

- **1º:** Mi orden ha comenzado por la **ecualización**, escuchaba algunos clips de audio de cada personaje y le iba ajustando a la bandas del ecualizador sus valores correspondientes, por lo general a todas las voces les he colocado un filtro de graves HPF (low-cut), según si el personaje es adulto, niño, hombre o mujer el filtro estaba más o menos cerca de los 100Hz, en base a las características frecuenciales de cada grupo y a los matices que podía detectar, después en cada banda aplicaba un filtro Shelving con factor Q alto y buscaba frecuencias estridentes para reducir las. De manera general le he aplicado variaciones en 4 bandas al espectro en la mayoría de las voces: la primera el filtro de graves, y 3 filtros Shelving con factor Q alto para reducir frecuencias estridentes o problemáticas para dejar las voces claras, nítidas y brillantes. Por supuesto algunos personajes han requerido algún filtro más, algunos menos o ha sido necesaria una reducción de graves por exceso de los mismos, y una vez más, siempre en base a la escucha y los detalles que percibamos en ésta. El ecualizador que he utilizado para las voces es el *EQ3- 7Band(mono)* de Pro-Tools.

- **2º:** El segundo paso, ha sido insertar la **dinámica** a las voces, según su proyección y a las variaciones de volumen y dinamismo de éstas. A la hora de comprimir voces el THRESHOLD lo situaba donde requería, más lejos de 0 dB si la voz necesitaba ser comprimida antes por la potencia de esta o más cerca de 0 si la voz se mantenía en unos niveles constantes, pero en algún momento se alzaba por gritos o por otros motivos. El RATIO ha oscilado siempre entre 3:1 y 4:1, el ATTACK ha sido en todas alto, de 10ms o más, la rótula KNEE estaba en valor 0, y el RANGE en dB se ha colocado según la voz necesitará más o menos reducción. No todas las voces han requerido compresión. El compresor que he utilizado es el *Dyn3 Compressor/Limiter(mono)* de Pro-Tools.

- **3º: Filtros De-Esser:** haciendo la escucha a cada personaje, había algunos que requerían un filtro de-esser por la estridencia o mal sonido de sus eses, o simplemente porque en el rango superior a 6 KHz el sonido no era claro y podía llegar a ser molesto en algunos tramos de su espectro, por ello a ciertas voces se le ha aplicado el de-esser *Dyn3 De-Esser(mono)* de Pro-Tools, variando el rango de reducción entre -9 y -15 dB en función de lo necesario y poniendo la opción 'HF Only' para que éste actúe solo en frecuencias altas (de lo contrario estaríamos aplicando la reducción a todo el espectro) y como valor de corte, en la mayoría se ha seleccionado entre 5,5 y 6 KHz, y repito, siempre según la valoración que hagamos tras la escucha y las necesidades que requiera cada voz.
- **4º:** Algunos detalles que hay que destacar es que ninguna voz ha necesitado que se le aplique otro tipo de dinámica (limitador, expansor...) Otro dato que hay que nombrar es que, como veremos más adelante en la imagen de la mezcla de todos los canales, a todas las voces y la pista de (M+E) ha habido que insertarle un compresor para darle más volumen y presencia a todas ellas sin tocar sus faders de volumen, esto se debe a que los niveles con los que íbamos a trabajar estaban por debajo del nivel medio que nos requiere el estándar en la normativa actual (que detallaremos más adelante). Por ello a todas las nombradas les he insertado el mismo compresor detallado antes, pero en este caso, el THRESHOLD lo he marcado a -50dB, el RATIO 1:1, ATTACK a 10 ms y la ganancia en +9 dB. Con esto he logrado, sin tocar los volúmenes de la mezcla, subir el nivel general de todas las pistas 9 dB a partir de los -50, esto con el objetivo de tener todas las pistas que vamos a mezclar en una base superior, para que luego en la automatización de volúmenes, las posibilidades y el recorrido del fader sean más grandes, y así tener más margen tanto por arriba como por debajo para dejar toda la mezcla en los niveles LUFS que pide el estándar actual, sin forzar ninguna pista, trabajando cómodamente y con margen de sobra, todo ello sin que ningún personaje supere o marque picos de señal por encima de los 0 dB.

Con todo esto lo que tendremos es una base sobre la que trabajar. En la automatización realizaremos los cambios que sean necesarios en cada momento.

- Pistas y envíos auxiliares.

En este punto lo que debemos hacer es crear las pistas auxiliares en las que tendremos los efectos que usaremos para las voces en la mezcla. Nos referimos a pistas estéreo en las que insertamos el plug-in multicanal que necesitemos y a las cuales enviaremos las pistas de los personajes que así lo requieran.

En este caso como veremos en la imagen, hemos creado dos pistas de 'REVERB', una de 'DELAY' y otra 'DPMETER' para tener controlados los volúmenes y niveles LUFS de todo el proyecto.

Aquí podemos observar los plug-in multicanal que hemos asignado a cada pista, el delay, las reverbs y los presets seleccionados para cada una de ellas:

- PISTA REVERB 1: Plug-in *Altiverb 7 (estéreo) de Audio Ease:*

- Alley long and deep.
- Uranienborg, Oslo.

- PISTA REVERB 2: Plug-in *Altiverb 7 (estéreo) de Audio Ease:*

- St. J. Baptiste Chapelle.
- Saint Joseph, Utrecht.

- PISTA DELAY

- *Mod. Delay III (estéreo) Pro-Tools.*

- PISTA DPMETER [medidor (LUFS) Loudness + True Peak].

- *NUGEN VisLM2 (estéreo) de Sound Field.*

En la siguiente imagen veremos como queda la mesa de la mezcla con todos sus insertos, envíos y entradas según lo que requiera cada pista, luego pasaremos a explicar con detalle todos ellos.

DOBLAJE Y PRODUCCIÓN DE SONIDO

Mescla. Copia de REP_12_BACKUP

The image displays a detailed view of a DAW mixer with 12 channels. Each channel strip includes the following elements from top to bottom:

- Name:** A text label for the channel, such as 'JACOB' or 'POTIFAR'.
- Gain:** A vertical fader knob for volume control.
- Pan:** A horizontal knob for stereo panning.
- Mute/Solo:** Two buttons for muting or soloing the channel.
- Routing:** A dropdown menu to select the destination bus (e.g., 'sin grupo').
- Signal Processing:** A series of small icons representing various audio effects and processing blocks.
- Level Meter:** A small VU meter showing the signal level.
- Automation:** A small graph area for recording automation data.

The channels are arranged in a grid, with each channel having its own set of controls. The overall interface is dark-themed with green and blue highlights.

INSERTOS:

- **EQ3 7B:** se trata del ecualizador, todas las pistas de voz excepto la de M+E tienen insertado uno propio y cada uno tiene una configuración distinta en base a las características y necesidades de la pista.
- **D3CL:** Es el compresor, algunos personajes por necesidad llevan insertado un compresor en su segunda casilla, es para reducir el rango dinámico en sus voces por diferentes motivos (proyección, gritos, variaciones de nivel, etc.). Sin embargo, todas las pistas, incluida la pista M+E en su cuarta casilla tienen insertado otro compresor con el que aumentamos su nivel como ya explicamos anteriormente en el punto 4 de “Ecuación, dinámica y filtros”.
- **D3DE:** Este inserto corresponde al filtro De-esser, presente en ciertas pistas en la tercera casilla, está asignado a los personajes cuyas ‘eses’ generaban problemas.

ENVÍOS:

- **Aux1:** Corresponde al medidor (LUFS) Loudness + True Peak, todas las pistas se envían a esta pista auxiliar, incluidas las de efectos, ya que queremos tener controlado el nivel y los picos de todo lo que suena e incluye la mezcla.
- **REV1, REV2 y DELAY:** en un principio todos los personajes se envían a las 3 pistas de efectos, pero conforme vamos avanzando en el episodio, si es posible, a ciertos personajes les quitamos los envíos que no le son necesarios, todo con el fin de reducir los recursos con los que el programa tiene que trabajar para cargar lo menos posible la sesión y el DAW funcione con la mayor rapidez posible. Aun así, en todos los personajes he quitado los envíos que no eran necesarios para que se observe cuáles ha necesitado cada uno a la hora de mezclar el episodio.

- **NORMATIVA EBU (Ginebra, noviembre 2011)**

Fuente: https://tech.ebu.ch/docs/r/r128_2011_ES.pdf

Recomendación R 128 (Normalización de la sonoridad y nivel máximo permitido de las señales de audio):

La EBU (European Broadcasting Union) ha estudiado las necesidades de los niveles de la señal de audio en la producción, distribución y transmisión de programas. La EBU considera que se necesita un método de nivelación basado en la medición de la sonoridad.

Además de la sonoridad media de un programa ('Programme Loudness'), la EBU recomienda que se utilicen las mediciones Rango de Sonoridad ('Loudness Range') y Máximo Nivel de Pico Verdadero ('Maximum True Peak Level') para la normalización de las señales de audio y para cumplir con los límites técnicos de la totalidad de la cadena de la señal así como las necesidades estéticas de cada programa/radiodifusor dependiendo del género y la audiencia objetivo.

Algunos puntos considerados por la EBU a tener en cuenta para la mezcla del proyecto son:

*i) que el **Nivel de Sonoridad del Programa** (Programme Loudness Level) sea normalizado a un **Nivel Destino** (Target Level) de -23.0 LUFS. La desviación permitida del nivel destino no debe exceder, en general, de ± 1.0 LU en los tipos de programas que no se pueda lograr una normalización exacta (por ejemplo, programas en directo),*

j) que la señal de audio sea generalmente medida en su totalidad, sin enfatizar elementos específicos tales como la voz, música o efectos sonoros,

*n) que el **Máximo Nivel de Pico Verdadero Permitido** (Maximum Permitted True Peak Level) de un programa durante su producción sea de **-1 dBTP** (dB True Peak), medido con medidor conforme tanto al documento ITU-R BS.1770 y al EBU Tech 3341.*

- Automatización y Mezcla.

Una vez que tenemos todas las pistas auxiliares preparadas, todos los insertos y envíos listos podemos decir que tenemos la base para empezar directamente con la automatización.

En mi caso, la forma de trabajar es por escenas, es decir, miro y escucho una escena en su audio original y paso a la automatización de volúmenes y efectos para recrear el mismo escenario sonoro. Siempre apoyándome en la pista de audio original (VO).

A la hora de automatizar los volúmenes lo que hago es poner en las pantallas el medidor de señal y picos, también por supuesto la pantalla de automatización y referencia de video:



A partir de aquí automatizaremos los volúmenes con los faders de la controladora y como hemos mostrado antes en la normativa (EBU) R128, los niveles LUFS que debemos mantener en todo el sonido del episodio deben rondar los -23 LUFS, ya que es el estándar actual de niveles de volúmenes para las producciones audiovisuales.

Por ello nos apoyaremos y tendremos siempre como referencia para automatizar los volúmenes el medidor, en este caso el de *NUGEN audio* que observamos a la derecha, y trataremos de mantener constantemente la señal sobre los -23 LUFS. En la siguiente imagen observamos con más detalle el medidor:



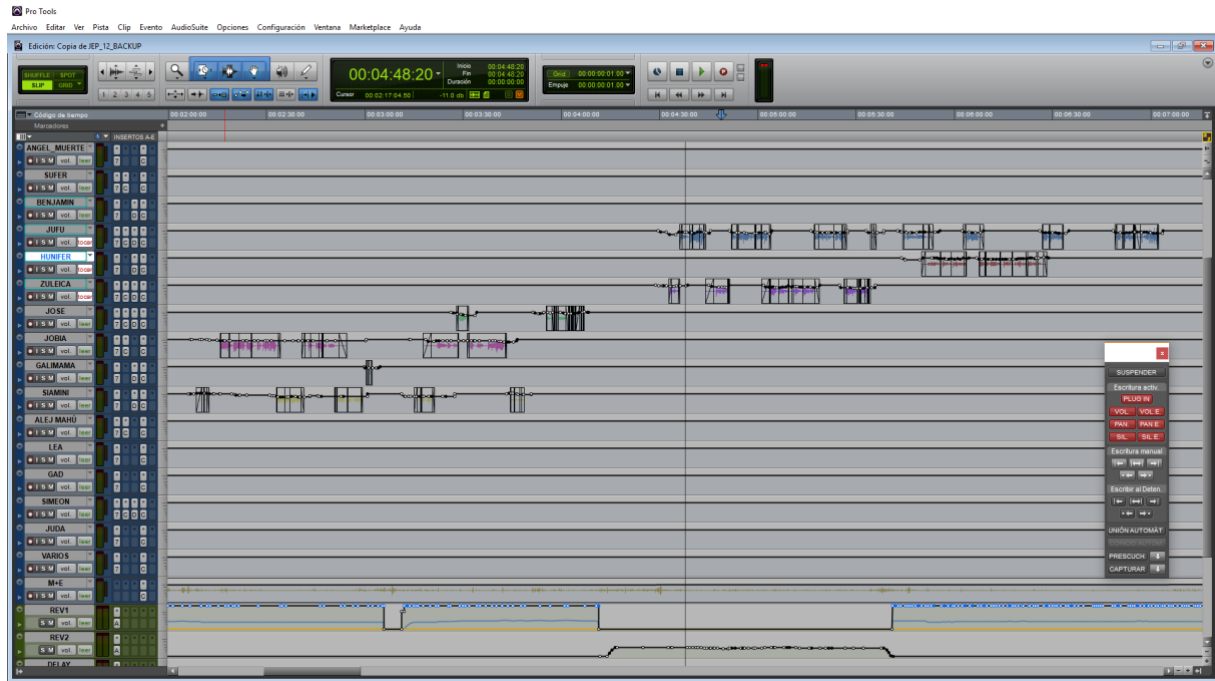
Algunas de las ventajas que presenta tener como referencia éste medidor es que podemos observar a demás de los niveles LUFS que debemos mantener, una media de éstos, el 'Loudness Range' y el gráfico con los picos de señal que puedan aparecer durante el transcurso de la mezcla y el valor de los mismos.

Asique gracias a esta herramienta siempre tendremos controlados todos los niveles de señal de audio en el episodio y con un buen uso de estos valores podemos dejar el sonido de la mezcla en un marco estable, constante y que a la hora de su reproducción en cualquier dispositivo o sistema va a generar una escucha de calidad sin subidas ni picos estridentes de volumen sea cual sea el nivel al que reproduzcamos la señal.

Antes de comenzar a automatizar los volúmenes debemos tener preparada la ventana de automatización y desactivar la opción de suspender para que la propia automatización no esté desactivada.

Gracias a esta pantalla podemos activar y desactivar a nuestro gusto la automatización de volúmenes, de panorama, de silencio, etc. capturar y hacer una pre-escucha de la misma y también de seleccionar que modo de escritura manual y al detenerse queremos: hasta final de selección, hasta siguiente punto de interrupción, en selección, etc.

En esta imagen vemos como quedan los pasajes de audio de los personajes una vez están automatizados y después explicaremos como lo hemos realizado:



En la captura observamos como los personajes de los cuales vamos a ajustar el volumen están juntos, cuando automatizamos el volumen de una escena lo más cómodo es poner las pistas de los personajes que intervienen en la misma una encima de otra, de esta manera en los faders de la controladora tendremos un personaje al lado de otro, esto va a hacer que el trabajo sea mucho más ágil y sencillo y que la automatización de volumen podamos hacerla casi al mismo tiempo que reproducimos la imagen y el sonido.

A la hora de poner los modos de automatización, la manera más cómoda de actuar es tener todas las pistas en el modo 'Leer'(Read), y solo activar al modo 'Tocar'(Touch), 'Escribir'(Write), 'Fijar'(Latch) o 'Tocar/Fijar'(Touch/Latch) a aquellas que vamos a ajustar en el momento de la escena.

A partir de aquí iremos escuchando y variando con los faders todos los clips de voz de cada personaje hasta dejar la escucha de manera uniforme dentro del nivel que queremos mantener.

Siempre que empezamos la automatización de volúmenes, el nivel de todas las pistas de voz es más práctico tenerlo en 0 dB, como se ve en la captura. De esta forma tendremos la base para variar los niveles desde un punto más cómodo.

El modo de automatización más útil para los volúmenes es el modo 'Tocar' (Touch), ya que al tener la base en 0 dB, vamos reproduciendo, escuchando, pausando, repitiendo... para así cambiar y ajustar con el fader solo los puntos en los que debemos actuar sin tener que repetir el mismo movimiento en las partes en las que el ajuste que hemos realizado ya está correcto, por ejemplo, si hemos hecho un buen ajuste de nivel en la frase de un personaje y vemos que en una palabra el nivel se dispara, con el modo 'Tocar' podemos volver a reproducir la frase y que toda la automatización se vaya leyendo por el fader pero cuando sea el momento de decir esa palabra, al volver a mover el fader, se escriba solo la variación que hemos hecho en ese instante sin alterar el resto de valores anteriores que tenemos guardados.

Una de las ventajas de tener controladoras con faders automatizados es ésta precisamente, que el fader se mueve solo copiando el movimiento que hemos guardado y cuando tengamos que realizar nosotros una variación por pequeña que sea cogemos el mismo fader en el punto en el que se encuentra en ese instante y empezamos a escribir la automatización desde ese mismo punto, así el ajuste queda de forma muy precisa y siempre a nuestro gusto a lo largo de todos los pasajes de sonido.

Si es necesario reescribir todo lo anterior sin que nada de lo que hemos realizado quede guardado, ponemos el modo 'Escribir', y si queremos dejar un valor fijo durante el tiempo que estemos reproduciendo ponemos el modo 'Fijar'.

Una vez que tenemos todos los volúmenes de las voces de la escena con un nivel óptimo y son constantes y uniformes dentro de los valores correctos ponemos las pistas de las voces otra vez en modo leer para que no tengamos ningún problema a la hora de continuar con el proceso de mezcla, y tras esto pasamos a automatizar las pistas de efectos y las variaciones de dinámica necesarias.

Como nombramos anteriormente, al insertar la dinámica y ajustar los valores, lo que tenemos es una base en cada personaje sobre la que trabajar durante la mezcla, a partir de ahí, cada escena necesitará algunos cambios que debemos realizar durante la automatización.

En la siguiente captura vemos un instante en el que estamos automatizando la reverb de una secuencia:



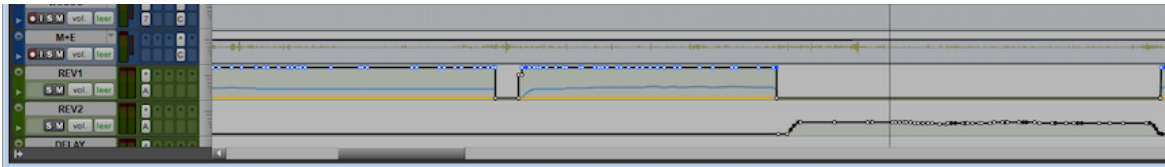
Tal y como se observa en la imagen, delante de nosotros tenemos el video de referencia, la pestaña de automatización y el Plug-in de la reverb con sus parámetros correspondientes.

Lo primero que debes hacer cuando vas a automatizar una reverb, un delay o cualquier efecto que introduzca la voz en un plano sonoro, es fijarte y escuchar detenidamente la versión original. Desde ese instante nuestro objetivo es usar un efecto lo más parecido posible eligiendo correctamente que tipo de reverb tenemos que imitar, analizando y escuchando detenidamente tendremos que elegir los presets y darle los valores correctos a cada parámetro de éste para que reproduzcamos fielmente la versión original.

Todo lo explicado antes es con el fin de que las voces dobladas al español las introduzcamos virtualmente en el plano sonoro que se aprecia en la imagen, ya sea con una reverb en el interior de una iglesia con grandes reflexiones o con un delay que simule el ambiente de un lugar situado en el exterior.

Una vez que hemos hecho la escucha original y tenemos claro que tenemos que hacer, es el momento de escoger bien el tipo de reverb, el modelo o presets, cambiar sus valores, etc. todo ello lo vamos variando y probando mientras escuchamos las voces con los cambios que realizamos, y cuando por fin hemos dado con el ajuste correcto es hora de armar la pista auxiliar de efecto para la automatización.

Cuando automatizamos los volúmenes la base la teníamos en 0dB, sin embargo, a la hora de automatizar los efectos es más cómodo tener la base de automatización de las pistas auxiliares de estos, en principio, en menos infinito. Puesto que ahora solo queremos que las voces tengan efecto en momentos concretos y a un nivel determinado. Por ello escribiremos la automatización partiendo de menos infinito para darle poco a poco a las voces el efecto pertinente.



Como vemos en la imagen la base del volumen de automatización está ahora en menos infinito, a diferencia del resto de pistas que lo dejamos en 0 dB.

De la misma manera que hicimos con los volúmenes, las pistas auxiliares las tendremos en el modo 'Leer' hasta que comencemos a automatizar un pasaje, cuando tengamos la reverb o el delay y con los parámetros seleccionados para imitar el plano sonoro, armamos la pista para la automatización (modo 'Tocar', 'Escribir' o 'Fijar') y con el fader vamos metiendo efecto a las voces hasta que las frases e intervenciones queden lo más realistas posibles igual que en su versión original.

Tenemos que mover el fader para dar más efecto en momentos concretos, es decir, si un personaje habla bajito, la sala tendrá menos nivel de volumen en sus reflexiones o la reverb estará menos presente, pero si de repente este personaje alza la voz, tendremos que subir el fader para darle más efecto, pues al estar gritando o hablando fuerte, ahora la reverb estaría más presente, las reflexiones y las colas serán más claras. Por todo ello debemos en cada escena ajustar el valor del delay o el efecto constantemente según la proyección de la voz de los personajes, la manera de hablar, el tono de voz, los movimientos que hagan estos dentro del plano, etc.

Con la dinámica ocurrirá lo mismo, habrá momentos que por motivos de la escena o la grabación, en ciertos puntos la voz tenga que variar su ecualización, compresión, exceso de graves, etc. Por esta causa, también podremos ajustar cualquier tipo de dinámica siempre que pongamos uno de los modos de automatización de una pista.

Como hemos dicho antes, vamos a poner un ejemplo que ha ocurrido durante la mezcla de este episodio, en una secuencia, uno de los personajes, que está en una conversación, hace varias intervenciones y dice numerosas frases, pero en las dos primeras (por circunstancias de la grabación o del propio sonido de la escena que no concuerda con el realismo de la imagen) el personaje suena muy grave y necesita que en esas dos frases, en su dinámica se le quiten graves con el ecualizador.

Para ello, abrimos delante de nosotros el ecualizador insertado en la pista de éste personaje para visualizar los cambios que hagamos e igual que si se tratase del volumen o los efectos, activamos uno de los modos de automatización, en este caso la mejor opción es 'Fijar', porque al reproducir la escena y empezar a automatizar, el cambio que hagamos en la ecualización de este personaje (en este caso quitarle el exceso de graves) queremos que se mantenga hasta que detengamos la reproducción después de que él diga las dos frases que han dado este problema. Una vez que detengamos la reproducción y volvamos a reproducir la escena en modo lectura, si observamos el ecualizador veremos como cambia de tener ese recorte mayor en graves en las dos primeras frases a volver a los parámetros que teníamos seleccionados de ecualización en el resto de la secuencia, quitando el problema de graves que había en las dos primeras frases y dejando el resto tal y como lo teníamos en un principio.

El resultado de este proceso es que ya tenemos una ecualización de calidad en la voz de esta pista durante toda la secuencia.

De igual manera que hemos hecho con este ejemplo, podemos y debemos dejar de forma correcta cualquier tipo de dinámica y parámetro de cada una de los personajes a lo largo del episodio.

Una vez que hemos hecho todos los cambios necesarios en la automatización, tanto de volumen, como de dinámica y efecto, debemos chequear toda la escena. Desde que hemos empezado a automatizar hasta que hemos terminado escucharemos todos nuestros cambios con el medidor activo para controlar los niveles de señal. Vemos que está todo correcto y si debemos retocar algún detalle es el momento de corregirlo.

De la misma manera lo haremos cuando acabemos todo el episodio dando un repaso general a la mezcla antes de volcarla y grabar todo el sonido en la pista estéreo final.

10. CONCLUSIONES

En primer lugar, tras acabar el episodio podemos ver en el resultado el gran trabajo realizado, la calidad del producto audiovisual que hemos presentado es notable, y las capacidades demostradas y el empeño durante estos meses han dado sus frutos.

Una vez visto con calma el capítulo, podemos decir que todos los procesos han dado un resultado muy bueno, e incluso mejor del esperado, sobretodo destaca la labor realizada en la fase de postproducción, donde se puede observar la profesionalidad de la obra por la calidad de sonido que presenta.

Por otro lado, hemos descubierto como con un orden marcado y correcto, con la actitud, perseverancia y el esfuerzo empleado somos capaces de presentar con enorme orgullo este proyecto, el cuál consta de: preproducción, producción y postproducción de sonido. Todas y cada una de estas fases, tanto la de plasmar el proceso en la memoria como el trabajo realizado como técnico para sacar el episodio adelante han concluido con éxito.

Tras este periodo de tiempo en el estudio podemos decir que las conocimientos y capacidades adquiridas son excelentes, y sin duda marcarán un antes y un después en nuestro camino como técnicos de sonido.

También ha sido una gran experiencia, el vivir en primera persona como es el día a día en la labor de un técnico de sonido de una empresa tan exigente y de la que se requieren tantos conocimientos y habilidades sobre la profesión.

Tener la oportunidad de poder demostrar de lo que somos capaces, poner en práctica todo lo estudiado en el centro durante dos años y dar un uso práctico a toda la teoría impartida por mis profesores es otro punto destacable de todo este periodo de estancia en la empresa.

Por último, hay que decir que, sin la presencia, el excelente trato y la colaboración de mis compañeros, mi tutor, los profesores y en general toda la gente que ha ayudado o participado en este proceso, la realización de este proyecto no habría finalizado con este excelente resultado, no cabe duda de ello.

11. BIBLIOGRAFÍA

- Google.com

https://www.google.com/?client=safari&channel=mac_bm

- Hispantv.com

<https://www.hispantv.com/>

- Perfectsound.es

<http://www.perfectsound.es/>

- Cesurformaciononline.com

<https://www.cesurformaciononline.com/>

- Adoma.es

<https://adoma.es/>

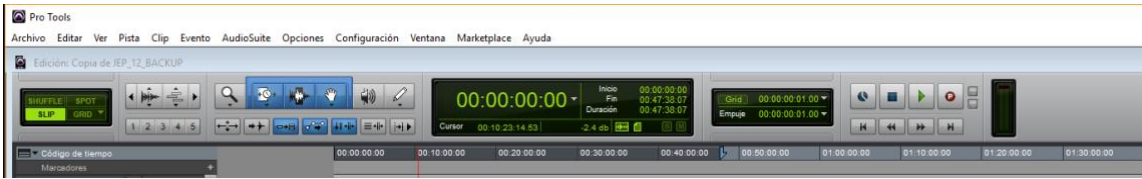
- Avid.com

<https://www.avid.com/>

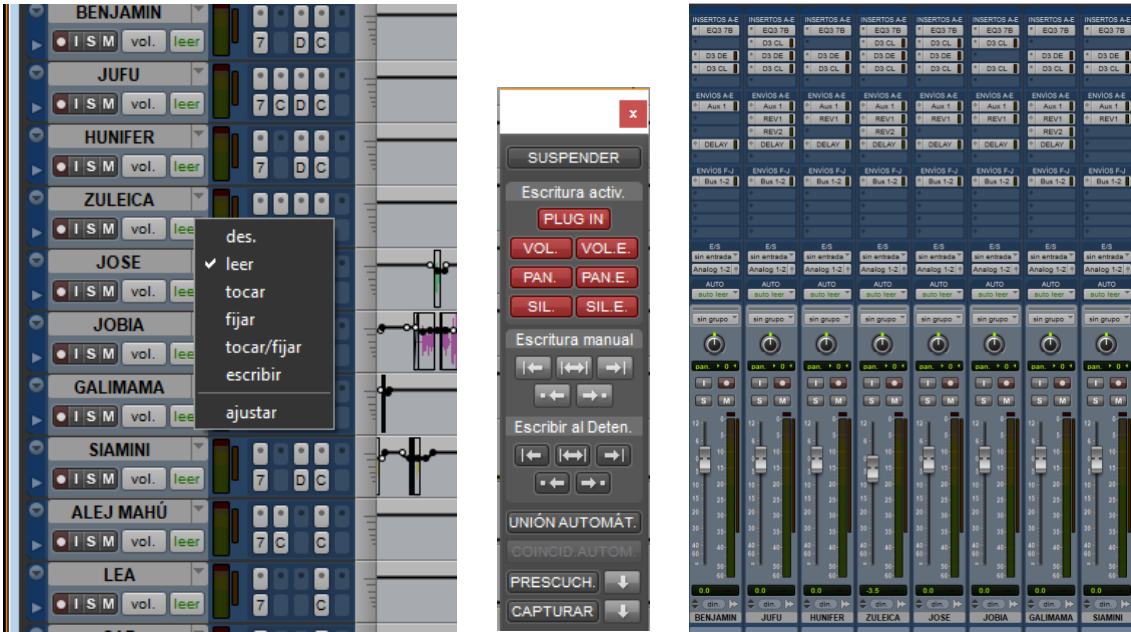
- Thomann.com

<https://www.thomann.de/es/index.html>

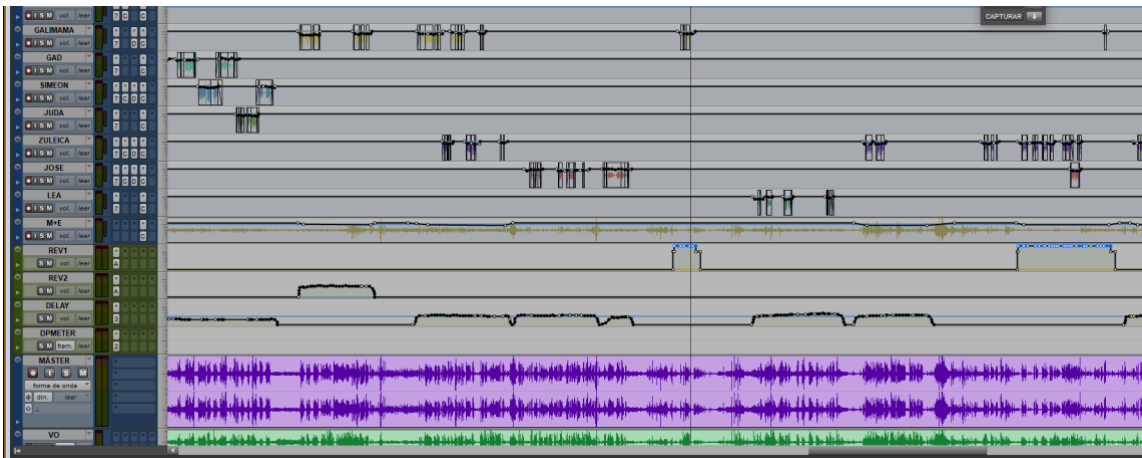
12. ANEXOS



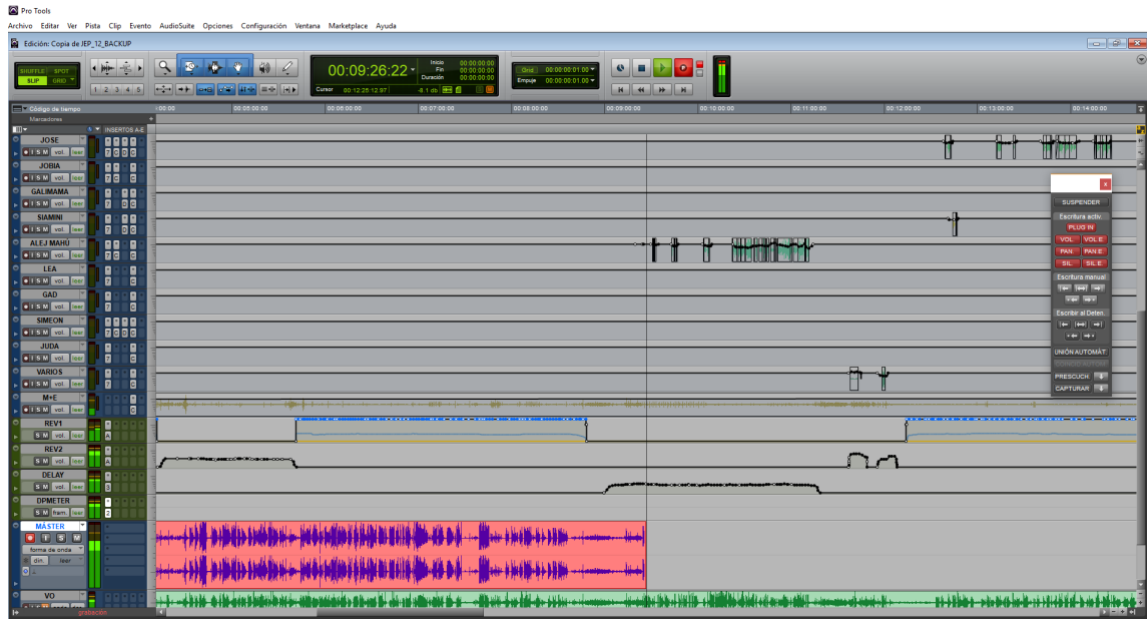
1 Barra de Herramientas PRO-TOOLS



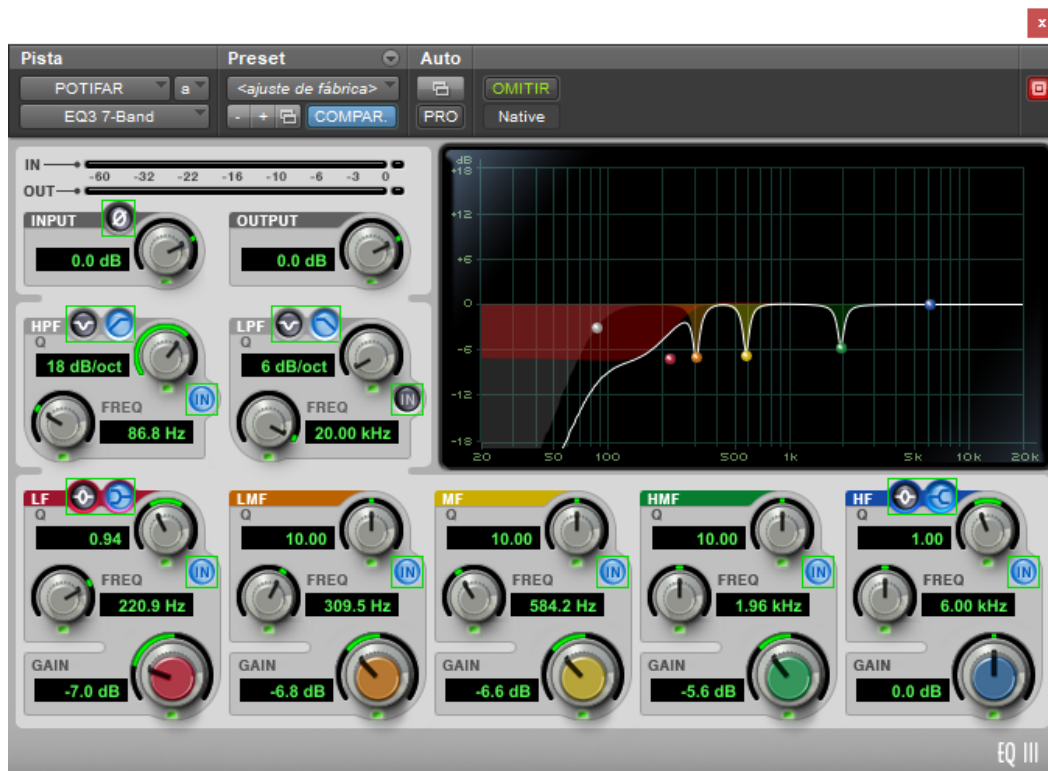
2 Modos y pantalla de automatización, pistas de la mezcla.



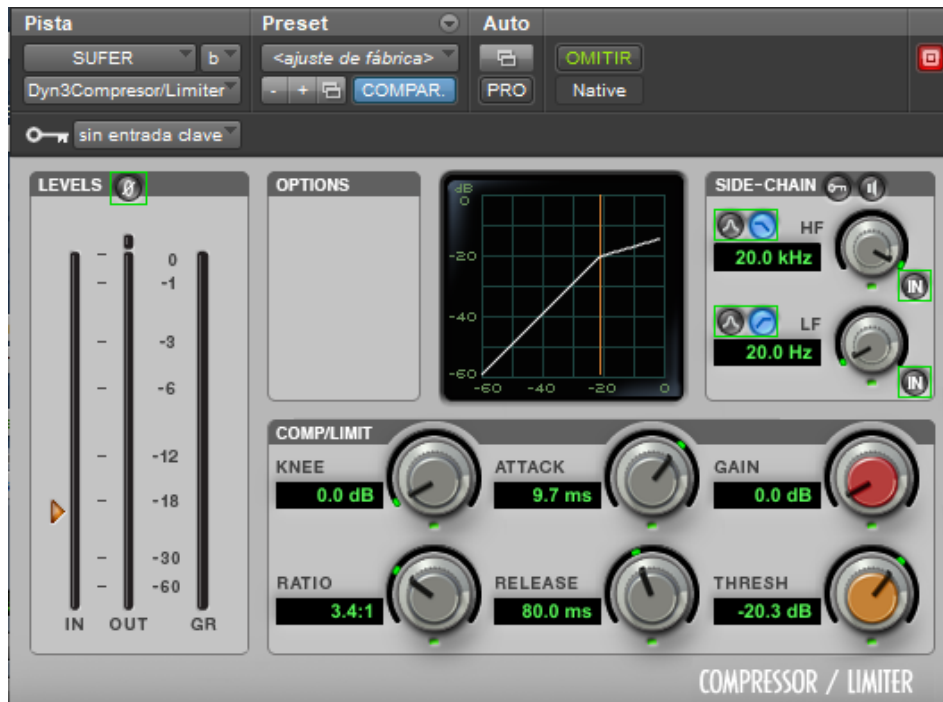
3 Automatización de pistas



4 Grabación en pista estéreo



5 EQ3- 7Band(mono) de PRO-TOOLS (ecualizador)



6 Dyn3 Compressor/Limiter(mono) de PRO-TOOLS (compresor)



7 Dyn3 De-Esser(mono) de Pro-Tools

DOBLAJE Y PRODUCCIÓN DE SONIDO



8 Mod. Delay III (estéreo) Pro-Tools.



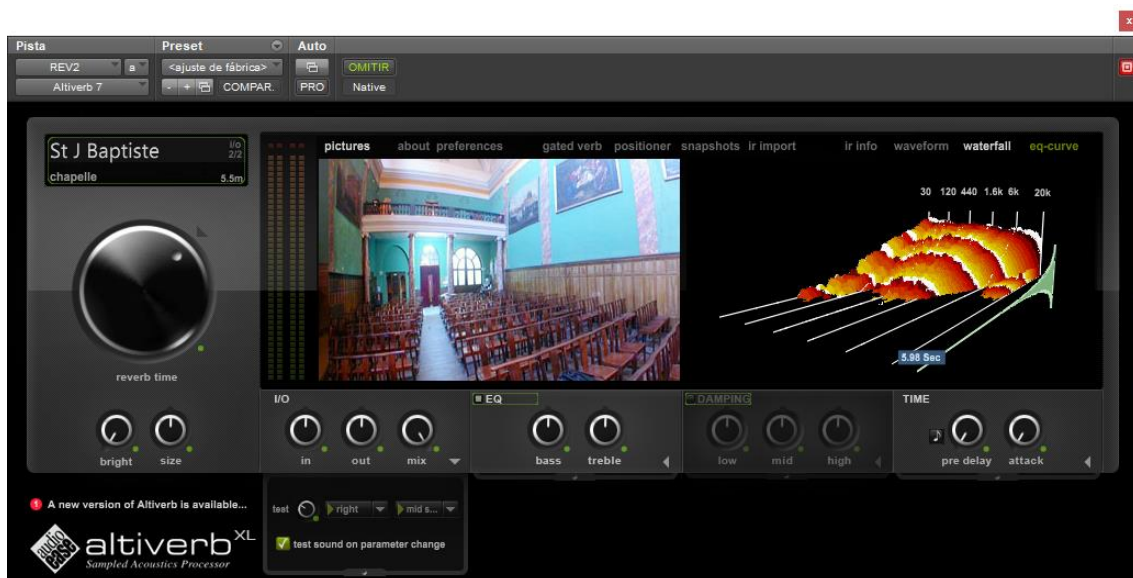
9 Altiverb 7 (estéreo) de Audio Ease (Saint Joseph)



10 Altiverb 7 (estéreo) de Audio Ease (Alley)



11 Altiverb 7 (estéreo) de Audio Ease (Uranienborg)



12 Altiverb 7 (estéreo) de Audio Ease (St. J Baptiste)

(Takes) GUIÓN 'JOSÉ EL PROFETA' Ep. 12

(1)

POTIFAR:

- *'Umm muy bueno... bueno ahora dime, ¿qué truco has empleado?'*

HUNIFER:

- *'Es la misma comida de antes, su majestad. Lo único que he añadido es un poco de alegría y de sinceridad.'*

ZULEICA:

- *'¿La alegría y la sinceridad hacen que la comida tenga tan buen sabor?'*

HUNIFER:

- *'Creo que mi amo y la señora Zuleica me muestran demasiado aprecio y cariño'*

POTIFAR:

- *'¿Y por qué esa alegría no existía antes?'*

HUNIFER:

- *'Antes tampoco existía Youzarsif'*

(2)

ZULEICA:

- *'Youzarsif, ¿acaso sabes algo de hechicería y por eso puedes atraer así a la gente?'*

JOSÉ:

- *‘¿Hechicería? No señora, ¿qué es eso?’*

POTIFAR:

- *‘Él conoce la manera de amar, no necesita la hechicería. Desde mañana Youzarsif servirá nuestra mesa además de estar en la cocina.’*

(3)

SIAMINI:

- *‘¿Qué pasa?’*

JOBIA:

- *‘Me he esforzado mucho hasta llegar a servir la mesa de Potifar. He aguantado durante años ser esclavo y hacer trabajos duros, hasta que Potifar me hizo caso.’*
- *‘¡Y de repente llega un niño hebreo y gañan y me lo arrebatan completamente todo!’*

SIAMINI:

- *‘Youzarsif no tiene la culpa, la decisión es de Potifar, Youzarsif no puede desobedecer las órdenes de Potifar.’*

JOBIA:

- *‘¿Y ahora que hago?, o me mandan a trabajar en medio del desierto ardiente... o a picar en las canteras.’*

(4)

SIAMINI:

- *‘Yo creo que lo mejor va a ser que lo hables con Youzarsif, y con Hunifer también, quizás te puedan ayudar.’*

GALIMAMA:

- *‘¡Recoged los platos!’*

SIAMINI:

- *‘¿Vas a estar ahí parado?, ¡Ven a ayudarnos!’*

JOBIA:

- *‘El sirviente de la mesa y mayordomo de Potifar... es Youzarsif, no puedo intervenir...’*

JOSÉ:

- *‘¿He hecho yo algo para enfadarte?’*

(5)

JOBIA:

- *‘¿Qué quieres decir? has arruinado mi vida, ojalá supieras lo que me costó llegar a ser el mayordomo de Potifar.’*

SIAMINI:

- *‘Tal vez le manden a los campos de papiro, o quizá a las canteras...’*

JOSÉ:

- *‘Qué Dios me perdone, perdóname si te he causado daño sin querer. Voy a intentar compensarlo, no te preocupes.’*

(6)

ZULEICA:

- *‘¿Quiere decirme algo su excelencia Jufu?’*

JUFU:

- *‘Es una lástima señora, solo faltaba que un niño empezara a tomar decisiones sobre el templo.’*

ZULEICA:

- *‘Me parece que han exagerado al transmitirle la noticia.’*

JUFU:

- *'Ese niño es un forastero y su comportamiento muestra enemistad hacia los dioses, ¡no deje que se enseñoree de los asuntos de palacio!'*

ZULEICA:

- *'Youzarsif es solo un niño, ¿qué clase de enemistad puede tener con los dioses? Conoce al amor que profeso a los dioses, no permitiría a uno de sus enemigos entrar a mi palacio.'*

(7)

JUFU:

- *'Usted es una de las regentes del templo de Amón y la esposa de Potifar, esperamos de usted mucho más que eso.'*

ZULEICA:

- *'Youzarsif todavía no sabe lo que son el templo ni sus dioses, mejor que le cuenten estas cosas también a su alteza Potifar?'*

JUFU:

- *'¡Muy bien!'*

JUFU:

- *'Su alteza, ¿Usted ha ordenado que un niño decida como repartir las raciones de comida del palacio?'*

HUNIFER:

- *'Youzarsif solamente lee el reparto de cada ración de comida, de acuerdo con el papiro que le hemos entregado, nosotros solo aprovechamos que sabe leer y escribir, nada más.'*

(8)

JUFU:

- *'¿Y por qué ayer quería evitar que recibiéramos nuestras raciones?'*

HUNIFER:

- *‘Él solamente quería preguntar porque las cinco personas del templo tenían que llevarse veinte raciones de comida, de hecho, nosotros también nos lo preguntamos.’*
- *‘Pero Youzarsif fue el primero que se atrevió a decirlo, nosotros nunca antes habíamos dicho nada, por respeto a los dioses...’*

JUFU:

- *‘¿Y eso que tiene que ver?, preferimos tomar nuestra comida y la de los dioses al mismo tiempo.’*

POTIFAR:

- *¿Y quién os ha dado permiso para que podáis comer de las dos?, la vuestra y la de los dioses.’*

(9)

- *‘¿Por qué los sacerdotes están tan orondos como tu, y los demás tan delgados y débiles? ¿por qué?’*

JUFU:

- *‘Majestad Potifar, ¿nos está comparando con los esclavos y sirvientes? ¡Nosotros somos siervos de Amón, el Dios de los dioses de Egipto!’*

POTIFAR:

- *‘¡Los sirvientes de este palacio también son criaturas de Amón! Con la diferencia de que los sirvientes de este palacio trabajan y se esfuerzan para conseguir agradar a su Dios.’*
- *‘Mientras que los sacerdotes no hacen el más mínimo esfuerzo por satisfacerle, solo se dedican a comer y engordar.’*

(10)

JUFU:

- *‘Esto no quedará así!, ¡informaré de este insulto al sacerdote mayor de Amón, Alej Mahú!’*

ZULEICA:

- *'Sentimos afecto por Youzarsif, pero no tiene sentido soliviantar a los sacerdotes por su culpa.'*

POTIFAR:

- *'¡No es por Youzarsif!, el conflicto entre la monarquía de Egipto y el templo de Amón viene de hace muchos años.'*

HUNIFER:

- *'Las infamias que cometen los sacerdotes, son intolerables mi señora.'*

(11)

ZULEICA:

- *'A mi no me importan esos conflictos, como una de las regentes del templo de Amón, voy a educar a Youzarsif de manera que se convierta en devoto de Amón y no de sus enemigos.'*

(12)

JUFU:

- *'Que la paz sea con el sacerdote mayor de Amón, su majestad Alej Mahú'*

ALEJ MAHÚ:

- *'Dime Jufu ¿que quieres?'*

JUFU:

- *'He venido para implorarle a su excelencia que me dispense de servir en el palacio de Potifar.'*

ALEJ MAHÚ:

- *'¿Por qué? Dime, ¿qué ha sucedido?'*

JUFU:

- *'En el palacio de Potifar se insulta a Amón y a sus sacerdotes se nos desprecia, ¡son unos ateos! Especialmente Potifar que ha perdido la fe más que nadie'*

ALEJ MAHÚ:

- *‘Todavía no me has contestado, ¿qué ha pasado?’*

(13)

JUFU:

- *‘Un niño hebreo llamado Youzarsif se ha enfrentado a Amón y a los sacerdotes de su templo, ha puesto a todo el mundo en nuestra contra y se burla de nosotros en público, ¡no quiero volver a ese palacio!’*

ALEJ MAHÚ:

- *‘¿Y por un niño te has asustado así? Creía que Potifar y Amenhoteb eran los principales enemigos del templo, ¡no imaginaba que fueras incapaz de defenderte de un niño!’*

JUFU:

- *‘Pero no es un niño normal’*

ALEJ MAHÚ:

- *‘¡Silencio! ¡Basta ya! No debes abandonar el palacio, ¡vuelve al palacio de inmediato! ¡continúa con tu labor! Te seguimos necesitando en el palacio de Potifar.’*

(14)

- *‘¡Estamos pensando en derrocar al gobierno de Amenhoteb, el poderoso Faraón de todo Egipto! y mientras uno de nuestros más grandes sacerdotes quejándose porque le ha derrotado un niño y por eso ha escapado del palacio.’*
- *‘¡Vete! ¡Vuelve a tu lugar!’*

(15)

(Murmullos)

SIRVIENTE:

- *‘¿¡Por qué no recogéis la comida?!’*

(16)

POTIFAR:

- *'La mesa está llena de platos deliciosos ¿los has adornado tú Youzarsif?'*

JOSÉ:

- *'Siamini me ha enseñado.'*

SIAMINI:

- *'Youzarsif es muy inteligente.'*

ZULEICA:

- *'Sin duda Youzarsif ha hecho lo que ha aprendido.'*

POTIFAR:

- *'Me ha sorprendido mucho ver la mesa así' Podría comerme un elefante yo solo.'*
- *'Gracias Youzarsif. ¿Y el joven Youzarsif puede leernos algún libro de historias?'*

JOSÉ:

- *'Conozco unos cuentos muy interesantes que me contó mi padre.'*

(17)

POTIFAR:

- *'Umm... Excelente, desde esta noche tú me contarás los cuentos.'*

JOSÉ:

- *'¿Cuentos?'*

ZULEICA:

- *'A su alteza Potifar le agrada mucho que le cuente historias antes de dormir.'*

POTIFAR:

- *'El sirviente que me los cuenta ya no me distrae mucho. No me has contestado Youzarsif.'*

JOSÉ:

- *'Perdone su alteza, ¿y qué le ocurrirá al que los cuenta ahora?'*

POTIFAR:

- *'¿Sufer? Se dedicará a otro trabajo.'*

JOSÉ:

- *'Antes he hecho que Jobia perdiera su puesto, no quiero que le ocurra a Sufer también ¿puedo pedirle un favor a su alteza Potifar?'*

(18)

'POTIFAR:

- *'Es ese corazón amable y compasivo tuyo lo que me agrada de ti, ¿quieres que ascienda a Jobia y Sufer a cargos superiores?'*

JOSÉ:

- *'O que vuelvan a sus antiguos puestos, no quiero causar su descenso o poner en peligro su posición.'*

POTIFAR:

- *'No te preocupes, diré Hunifer que se ocupe de darle a Jobia y a Sufer mejores trabajos, tú te encargarás de guardar mis libros y leerlos para mí.'*

ZULEICA:

- *'Su alteza Potifar me ha regalado a Youzarsif, pero en realidad, es él mismo quien disfruta de sus servicios y su talento.'*

POTIFAR:

- *'Si no te satisface, Youzarsif no hará nada para mí.'*

(19)

ZULEICA:

- *'Solo bromeaba un poco, Youzarsif obedecerá fielmente las órdenes del señor de esta casa, él siempre le tendría que estar agradecido y nunca debería abusar de sus favores.'*

JOSÉ:

- *'Yo siempre me sentiré agradecido de los favores de mi amo.'*

(20)

POTIFAR:

- *'Ven conmigo'*

POTIFAR:

- *'Esta biblioteca contiene ejemplares de gran valor, he leído todos los libros que ves aquí, o he escuchado a Sufer leérmelos.'*

JOSÉ:

- *'¿Qué libro le apetece a su alteza que le lea esta noche?'*

(21)

POTIFAR:

- *'Esta noche me leerás este libro. Es un libro que pronostica el futuro de Egipto. Desconozco quien es el autor, pero sea quien sea me parece muy interesante.'*

JOSÉ:

- *'No es eterno el imperio de Egipto y no permanecerá la tiranía, llegará un día en que cambiarán las tornas en Egipto, pobres y ricos cambiarán su lugar.'*

(22)

- *'Este cambio se hará de modo sangriento, los ricos perderán sus palacios y sus esclavos y Amón no conservará ningún creyente entre el pueblo. Será la plebe quién gobierne y crearán en un Dios más grande que Amón.'*

POTIFAR:

- *'Yo también pienso que esa predicción, se va a cumplir algún día, pero admito que no se como. ¿En qué piensas Youzarsif?'*

(23)

JOSÉ:

- *'Creo que usted lo sabe, ese acontecimiento solo llegará de la mano de un hombre santo o con la intervención de un salvador divino. Solo alguien así puede derribar a los tiranos, oponerse a los poderosos y acabar con Amón y todos los demás falsos dioses del mundo.'*
- *'Sí, creo que lo sabe.'*

POTIFAR:

- *'Eres más grande de lo que aparentas Youzarsif, ¿cómo sabes esas cosas?'*

(24)

- *'Me da la impresión de que además de no creer en Amón, le consideras tu enemigo.'*

JOSÉ:

- *'Amón no es más que un ídolo de piedra, no parece muy lógico ser enemigo de una piedra...'*

POTIFAR:

- *(Risas)*
- *'Mírale, no solamente no ve a Amón como merecedor de devoción, ni siquiera de su enemistad.'*
- *(Risas)*
- *'Si el sumo sacerdote Alej Mahú te oyera decir esas palabras te haría ahorcar.'*
- *(Risas)*

(25)

- *Nunca expresarás esas ideas delante de nadie, especialmente delante de Zuleica que es una fiel devota de Amón.'*

JOSÉ:

- *'Su alteza ¿puedo preguntarle algo? ¿Usted en qué cree?'*

POTIFAR:

- *'Antes creía en Amón... pero ahora ya no lo se. No se lo digas a nadie, pero yo odio a los sacerdotes del templo de Amón.'*

(26)

JOSÉ:

- *'¿Puedo saber la razón de ese odio?'*

POTIFAR:

- *'Los sacerdotes son insolentes y tiranos, en lugar de pensar en Egipto, solo piensan en su beneficio...'*
- *'Está bien, ya basta. Vete a dormir.'*

(27)

JOSÉ:

- *'Dios mío, pido misericordia para mis amigos... orienta a Potifar, a Zuleica, a Nemisabu, a Hunifer y a los demás, Dios mío dale paz a mi difunta madre...'*

(28)

- *'Y otórgale paciencia y fortaleza a mi querido padre Jacob.'*

JACOB:

- *(Recuerdo) 'Ten mucho cuidado, no te alejes de tus hermanos y ponte esta casulla.'*

JOSÉ:

- *(Recuerdo) 'Pero es muy grande para mí.'*

JACOB:

- *(Recuerdo) 'Póntela, verás que se te irá ajustando.'*

JOSÉ:

- *'Se que es difícil estar lejos de mi, ayúdame para que me olvide.'*

(29)

ÁNGEL:

- *'Que la paz sea con José el Profeta.'*

JOSÉ:

- *'Que la paz sea contigo mensajero de Dios'*

ÁNGEL:

- *'¿Qué haces José?'*

JOSÉ:

- *'Escribo una carta a mi padre, voy a pedirle al señor Potifar que se la mande a mi padre y que sepa que estoy bien.'*

ÁNGEL:

- *'No José, todavía no ha llegado el momento... tú y tu padre tenéis que sobrellevar vuestra separación.'*

JOSÉ:

- *‘¿Puedo saber por qué?’*

ÁNGEL:

- *‘Es muy sencillo, para salvar a tus hermanos mayores.’*

(30)

- *‘Dime José, tu no quieres que tus hermanos sufran ningún daño, ¿Verdad?’*

JOSÉ:

- *‘Si mi padre se entera les maldecirá, y la maldición de mi padre les arruinará la vida. No, no, no... no quiero hacer daño a mis hermanos.’*

(31)

HUNIFER:

- *‘Si no hubiera sido por Youzarsif os habríamos enviado a trabajar a los campos de papiro o a las minas de piedra. Ayer su alteza Potifar a petición de Youzarsif ordenó que se os concediese a los dos un alto cargo. Quería preguntaros, ¿qué es lo que preferís?’*

SUFER:

- *‘No sabemos, lo que usted decida seguro que estará bien.’*

(32)

HUNIFER:

- *‘Como tú eres un mayordomo con mucha experiencia, te encargo la preparación de la comida de su alteza Potifar y de la señora Zuleica y tú ya que puedes leer te dedicarás a administrar el reparto de comida en lugar de Youzarsif. ¿Estáis de acuerdo?’*

JOBIA:

- *‘Señor Hunifer le estamos muy agradecidos por todo.’*

HUNIFER:

- *‘Agradécerselo a Youzarsif, no lo olvidéis...’*

(33)

- *‘Tú ya no hace falta que trabajes en la cocina, Sufer y Jobia van a encargarse de tus tareas. Ven.’*

JACOB:

- *(Entre lloros) ‘Raquel estoy cansado, demasiado cansado...’*

(34)

- *¿has visto? Mis hijos se han vuelto mis enemigos, me han traicionado en lo que les confiere y yo también te he traicionado a ti... no he sido capaz, no he sido capaz de cuidar bien de José... me avergüenzo Raquel, me avergüenzo...’*
- *‘Desde que comprendí que los lobos no habían devorado a José tengo más miedo de que mis hijos lo hayan matado...’*

(35)

- *tu lo sabes bien, nos contemplas desde el otro mundo, sabes donde está José... si José se hubiera muerto sin duda estaría contigo...*

ÁNGEL DE LA MUERTE:

- *'Puedes estar tranquilo pues tu hijo José no ha muerto.'*

JACOB:

- *'Hola hermano.'*

ÁNGEL DE LA MUERTE:

- *'Hola Jacob el Profeta, José sigue vivo, su muerte no es sino una falacia.'*

JACOB:

- *'¿Y cómo lo sabes tú?'*

ÁNGEL DE LA MUERTE:

- *'No hay muerte sin que yo tenga conocimiento, no busques a José en el mundo de los muertos, no esta ahí... podrás encontrarle en otro lugar.'*

(36)

JACOB:

- *'¿Has oído? ¡Tu hermano está vivo! ¡Mi José está vivo! ¿Podría saber donde está ahora?'*

ÁNGEL DE LA MUERTE:

- *'Yo solo se del mundo de los muertos.'*

BENJAMÍN:

- *'Padre ¿quién era?'*

JACOB:

- *'Un mensajero, el Ángel de la Muerte, Azrael'*

BENJAMÍN:

- *'Yo pensaba que Azrael era espantoso.'*

(37)

JACOB:

- *'No para todos hijo, ¿oíste Raquel? José está vivo, ¡no ha muerto!*
- *Perdónanos, nos tenemos que ir antes del atardecer, vamos hijo, vamos.'*

GAD:

- *'¿Dónde crees que han ido?'*

SIMEON:

- *'Seguramente al sepulcro de Raquel.'*

JUDA:

- *'Todavía quiere más a una muerta como Raquel que a nuestra madre.'*

(38)

JACOB:

- *'¿No me vais a decir qué habéis hecho con vuestro hermano?'*

JUDA:

- *'Lo hemos dicho antes padre ¿tenemos que repetirlo?'*

JACOB:

- *'¿Cuándo vais a dejar de mentir? A José no lo ha devorado un lobo ni tampoco ha muerto, ¡si no imploráis perdón ni decís la verdad, no os perdonaré!'*

JUDA:

- *'¿Dónde habéis ido?'*

BENJAMÍN:

- *'A la tumba de mi madre, ahí me enteré de que José no ha muerto.'*

(39)

SIMEON:

- *'Umm, eh, ¿y es tu madre quien te ha dicho que no ha muerto?'*

BENJAMÍN:

- *'No, nos lo dijo un hombre de blanco. Padre me dijo que era el Ángel de la muerte.'*

JUDA:

- *'Ja, se ha vuelto loco, ha llegado a un punto en el que imagina cosas...'*

BENJAMÍN:

- *'¡Vosotros sois los locos, y los mentirosos, os odio a todos!'*

GAD:

- *‘¡Eh! ¡Vete Benjamín!’*
- *‘Padre y Benjamín dicen la verdad, ¿por qué no podemos contárselo todo? ¡ya veis que nos hemos equivocado y no hemos conseguido nada!’*

(40)

SIMEON:

- *‘Hace ya tiempo que José no está y nuestro padre sigue sin hacernos ni el más mínimo caso. ¡Ha puesto a Benjamín en su lugar! Y sigue sin prestarnos ninguna atención.’*

GAD:

- *‘Creía que tras apartar a José de nuestro padre íbamos a pedir el perdón de Dios, ¿no? ¡¿todavía no ha llegado el momento?!’*

JUDA:

- *‘Es demasiado tarde, no podemos devolverle a José. Revelando lo ocurrido provocaríamos la furia de nuestro padre y de toda Canaan.’*

SIMEON:

- *‘Si llegaran a conocer la verdad... de ninguna manera podríamos seguir viviendo en Canaan.’*

(41)

GALIMAMA:

- *‘Debemos presentarle como forastero, diciendo que es un enemigo de los dioses. Tenemos que preparar el entorno para poder expulsarle.’*

JUFU:

- *'Un simple niño no debería ser el encargado de controlar los asuntos del gran palacio de Potifar. Está claro que un niño que hasta ayer dormía encima del estiércol de las ovejas, no puede soportar dormir sobre telas de seda y por eso se empieza a revelar...'*

GALIMAMA:

- *'Diles a los sacerdotes que hablen con la gente de palacio y les aclaren las cosas sobre Youzarsif. El palacio no es su lugar.'*

(42)

GALIMAMA:

- *'Mi señora, anoche vi a Youzarsif en su habitación, parecía hablar con un Dios... Pero no había ninguna efigie, hablaba con el mismo cielo.'*

ZULEICA:

- *'Muy bien. Muéstramelo esta noche, lo quiero ver de cerca.'*

GALIMAMA:

- *'Por supuesto mi señora... lo más raro de todo es que hablaba consigo mismo, como hacen los locos.'*

ZULEICA:

- *'Todo el mundo dice que Youzarsif es muy inteligente ¿y es un loco?'*

GALIMAMA:

- *'¡Oye! ¡¿qué haces ahí?!'*

(43)

NEMISABU:

- *'Eh... estoy arrancando los hierbajos, están secando las flores, si no los arrancamos ahora harán que el jardín se ponga feo y se estropeen las flores.'*

ZULEICA:

- *'¡Basta! Haz tu trabajo.'*

NEMISABU:

- *'¡Youzarsif! ¡Youzarsif! ¿Dónde te has metido?'*

JOSÉ:

- *'¿Qué ha pasado?'*

NEMISABU:

- *'Ellas te están vigilando.'*

JOSÉ:

- *'¿Ellas?'*

NEMISABU:

- *'Galimama y la señora, sospechan que tu adoras a otro Dios y el sacerdote quiere que en palacio te desprecien... bueno te lo contaré mas tarde, adiós.'*

(44)

JOSÉ:

- *'¿Has recogido hiervas?'*

NEMISABU:

- *'Las he recogido por ti...'*

JOSÉ:

- *'¿Por mí? No soy vegetariano, ¿de qué me sirve?'*

NEMISABU:

- *'¡No, he tenido que recogerlas por ti!'*

JOSÉ:

- *'No lo entiendo.'*

NEMISABU:

- *'Ah, olvídale, yo que se porque las he cogido.'*

JOSÉ:

- *'Muchas gracias... agradezco que me alertes de las conjuras de mis enemigos. Soy un niño débil y torpe, si no fuera por tu ayuda, me aniquilarían...'*

(45)

GALIMAMA:

- *'No lo se, quizá... quizá no todos los días reza en medio de la noche...'*

(46)

LEA:

- *'¿Cómo se encuentra?'*

JACOB:

- *'Bien, gracias.'*

LEA:

- *'Veo que sigue decidido a construir la cabaña.'*

JACOB:

- *'No puedo vivir con mis hijos, quiero quedarme esperando a José para siempre.'*

LEA:

- *'¿Esperar siempre? ¿no será mejor olvidar?'*

JACOB:

- *'Esperar perpetuamente... hasta que José regrese. Hasta ese día viviré en esta cabaña y voy a quedarme mirando el camino por el que se fue...'*

LEA:

- *'¿No quiere descansar? Es hora de comer.'*

(47)

JACOB:

- *'Sí, sí, voy. Benjamín ven hijo.'*

ZULEICA:

- *'¿No te parece que Youzarsif es uno de esos monoteístas?'*

POTIFAR:

- *'No, no lo creo.'*

ZULEICA:

- *'Me parece que él cree en el Dios del cielo y desprecia a los dioses del templo.'*

POTIFAR:

- *'¿Cómo va a saber un niño quien es el Dios único? Tendrá en su cabeza las ideas con las que le hayan educado. Tu y yo somos los que tendremos que educarle acerca de lo que tiene que creer y lo que no.'*

(48)

- *'Háblale de los dioses y de Amón, y llévale al templo contigo, allí podrá aprender las tradiciones de Amón y de Egipto.'*

(49)

ZULEICA:

- *'Arreglad a Youzarsif y decidle que venga aquí. Que me preparen las andas, quiero ir a la ciudad.'*

HUNIFER:

- *'Preparad las andas de la señora Zuleica.'*

ZULEICA:

- *'Mantente siempre así, limpio y arreglado. Hoy estás muy guapo. Parece que has crecido más que le resto de los niños de tu edad, ¿no estás de acuerdo Hunifer?'*

(50)

HUNIFER:

- *'Parece increíble que Youzarsif sea un niño de solo 11 años.'*

ZULEICA:

- *'Hoy quiero llevarte a Tebas y a ver el templo de Amón, ¿qué te parece?'*

JOSÉ:

- *'Me gustaría mucho conocer las tradiciones de Egipto y sus costumbres.'*

ZULEICA:

- *'Ven conmigo.'*

SIAMINI:

- *'La señora Zuleica quiere a José como su propio hijo, no como un esclavo.'*

GALIMAMA:

- *'¡Dedícate a lo tuyo!'*

(51)

ZULEICA:

- *'Youzarsif, siéntate aquí.'*

JOSÉ:

- *'¿Podría ir caminando en vez de subirme?'*

ZULEICA:

- *‘¿Por qué, no te gusta el palanquín o...?’*

JOSÉ:

- *‘No me gusta subirme a los hombros de otros...’*

(52)

HUNIFER:

- *‘Haz lo que te dice la señora Zuleica. ¡Adelante!’*

(53)

ZULEICA:

- *‘Eso es occidente, la región de los muertos, nosotros momificamos a nuestros muertos y los enterramos al oeste del Nilo. Es un mundo extraño, enterramos con ellos mucha ropa, comida y bebida para que los muertos puedan disfrutar de los gozos de la vida después de la muerte. A veces también enterramos a sus sirvientes para que les puedan servir en el otro mundo.’*

JOSÉ:

- *‘¿Cómo puede el cuerpo beber y comer después de haberse podrido?’*

ZULEICA:

- *‘Sabía que ibas a preguntar eso.’*

(54)

- *Con el tiempo el cuerpo se pudre, a no ser que esté momificado. La momificación conserva el cuerpo y de ese modo el espíritu puede volver a habitarlo. En caso de que el espíritu regrese, el cuerpo vuelve a la vida y puede hacer uso de lo que haya llevado con él...'*

JOSÉ:

- *'¿Y no es posible abrir la tumba y sacar al muerto que haya revivido? Es mejor vivir fuera de la tumba que dentro...'*

ZULEICA:

- *'No lo se, quizá se pueda.'*

(55)

JOSÉ:

- *'Si vamos a quedarnos parados, que pongan las andas en el suelo, deben de estar cansados...'*

ZULEICA:

- *'No. Ya nos vamos, no te preocupes, están acostumbrado. ¡Vamos!'*